



Règles officielles de LiteBall

Le but de ce règlement est de fournir aux joueurs de LiteBall les règles nécessaires pour le jeu récréatif, la ligue organisée, la compétition et les tournois.

Contenu:

- 1 - LE JEU
- 2 - TERRAIN ET ÉQUIPEMENT
- 3 - DÉFINITIONS
- 4 - LA BALLE
- 5 - LA RAQUETTE
- 6 - LA ZONE DE NON-VOLÉE (NVZ) EN DOUBLE
- 7 - LE SERVICE
- 8 - PAS DE LET AU SERVICE
- 9 - CHOIX DES CÔTÉS ET DU SERVICE
- 10 - ORDRE DU SERVICE
- 11 - SERVEUR ET RECEVEUR
- 12 - CHANGEMENT DE CÔTÉS
- 13 - LA BALLE EN JEU
- 14 - POINTS DANS UN MATCH
- 15 - POINTS DANS UN SET
- 16 - POINTS DANS UN JEU
- 17 - RÈGLES DES LIGNES
- 18 - RÈGLES DES FAUTES
- 19 - JEU CONTINU
- 20 - AUTRES RÈGLES

1 - LE JEU

Le LiteBall est un sport de raquettes qui se joue avec une balle spécifique de LiteBall à pression réduite, sur un terrain de 6,10 mètres de large et 13,41 mètres de long avec un filet de type tennis. Le terrain est divisé en demi-terrains de service à droite/pair et à gauche/impair ainsi qu'en zones de non-volée (NVZ).

La balle est servie en diagonale au dessus du filet jusqu'au terrain de réception de l'adversaire en utilisant un mouvement approuvé. La balle est frappée d'un côté à l'autre du filet jusqu'à ce qu'un joueur ne la renvoie pas conformément aux règles. Les points sont marqués exactement comme au tennis. Le LiteBall peut se jouer en simple ou en double.

Caractéristiques uniques:

- **Règle des deux rebonds.** Après avoir servi la balle, chaque côté doit effectuer un coup après rebond avant de pouvoir la volleyer.

- **Zone de non-volée (NVZ).** En Double, la Zone de Non-Volée (ZNV) est une zone s'étendant à 2,13 mètres du filet de chaque côté, à l'intérieur de laquelle un joueur n'est pas autorisé à frapper la balle de volée.

Un joueur en fauteuil roulant peut permettre à la balle de rebondir deux fois avant de la renvoyer. Le deuxième rebond peut se produire n'importe où sur la surface de jeu.

- **Règle du service unique.** Un seul service par point est la règle. Le serveur laisse tomber la balle de la hauteur maximale de la hanche et la frappe avant que la balle touche le sol.

2 - TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

2.A. Spécifications du terrain. Les dimensions et mesures du terrain standard de LiteBall sont celles utilisées pour le Pickleball.

2.A.1. Le terrain est un rectangle de 6,10 mètres de large et 13,41 mètres de long pour les matchs en simple et en double.

2.A.2. Les mesures du terrain sont prises jusqu'à l'extérieur des lignes du périmètre et de la zone de non-volée. Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 5,08 cm et être de la même couleur, contrastant clairement avec la couleur de la surface de jeu.

2.A.3. La surface de jeu minimale est de 9,14 mètres de large sur 18,29 mètres de long. La marge périphérique de 3,05 mètres mesure 12,19 mètres sur 19,51 mètres.

2.A.4. (Fauteuil roulant) La surface de jeu recommandée pour le jeu en fauteuil roulant est de 13,41 mètres de large sur 22,55 mètres de long. La taille pour le jeu en fauteuil roulant sur un terrain de “stade” est de 15,24 mètres de large sur 24,38 mètres de long.

2.B. Lignes et zones. Les lignes et zones du terrain standard de LiteBall sont expliquées ci-dessous.

2.B.1. Lignes de fond. Les lignes parallèles au filet à chaque extrémité du terrain.

2.B.2. Lignes latérales. Les lignes perpendiculaires au filet de chaque côté du terrain.

2.B.3. Zone de non-volée (NVZ). La zone du terrain, spécifique à chaque équipe en double, de chaque côté du filet, est délimitée par une ligne entre les deux lignes latérales (ligne de non-volée), parallèle au filet et à 2,13 mètres de celui-ci. Toutes les lignes NVZ font partie de la NVZ.

2.B.4. Zone de service. La zone au-delà de la NVZ des deux côtés de la ligne centrale, comprenant la ligne centrale, la ligne latérale et la ligne de fond.

2.B.5. Ligne centrale. La ligne qui traverse le centre du terrain de chaque côté du filet et s'étend de la NVZ à la ligne de fond séparant les terrains pairs et impairs.

2.B.6. Terrain droit/pair. La zone de service du côté droit du terrain lorsqu'on regarde le filet.

2.B.7. Terrain gauche/impair. La zone de service du côté gauche du terrain lorsqu'on fait face au filet.

2.C. Spécifications du filet.

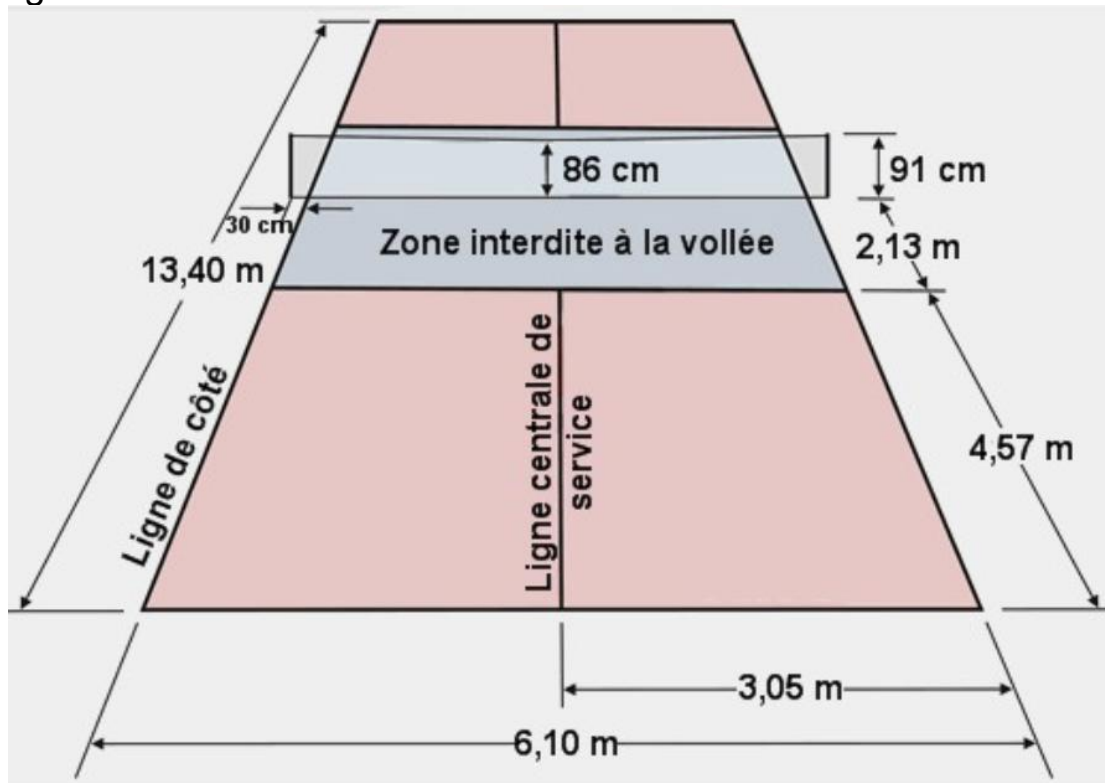
2.C.1. Matériel. Le filet peut être fait de tout matériau en maille qui ne permet pas le passage d'une balle à travers.

2.C.2. Poteaux. Les poteaux du filet doivent mesurer 6,71 m de l'intérieur d'un poteau à l'intérieur de l'autre poteau. Le diamètre maximal du poteau doit être de 7,62 cm.

2.C.3. Longueur. La longueur du filet doit être d'au moins 6,63 m d'un poteau à l'autre. La hauteur du filet a une hauteur de 86 cm au milieu du terrain et de 91 cm face à chaque ligne latérale.

2.C.4. Bord. Le dessus du filet doit être bordé d'un ruban de 5,08 cm de large sur un cordon ou un câble passant à travers le ruban. Le cordon traversant la bordure doit reposer sur le cordon ou le câble.

2.C.5. Courroie centrale et hauteur. Une courroie centrale est recommandée pour le filet permanent et doit être placée au centre du filet pour permettre un ajustement facile à l'exigence de 86 cm au centre. Le sommet doit avoir une hauteur de 91 cm sur les lignes latérales.



3 - DÉFINITIONS

3.A.1. Coup. Frapper la balle de manière à ce qu'elle ne rebondisse pas sur la raquette, mais soit envoyée par la face de la raquette.

3.A.2. Entraînement. Communication de toute information, y compris verbale, non verbale et électronique, provenant de quelqu'un d'autre qu'un joueur ou une équipe, qu'un joueur ou une équipe peut utiliser pour obtenir un avantage ou les aider à éviter une infraction aux règles.

3.A.3. Terrain. La zone à l'intérieur des dimensions extérieures des lignes de fond et des lignes latérales.

3.A.4. Terrain opposé. Le terrain diagonal opposé au terrain depuis lequel la balle a été frappée pour la dernière fois.

3.A.5. Distraction. Actions physiques d'un joueur qui "ne sont pas courantes dans le jeu" et qui, selon l'arbitre, peuvent interférer avec la capacité ou la concentration de l'adversaire à frapper la balle. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à, faire des bruits forts, marcher fort, agiter la raquette de manière distrayante,

ou interférer de toute autre manière avec la concentration de l'adversaire ou sa capacité à frapper la balle.

3.A.6. Double rebond. Quand la balle rebondit deux fois d'un côté avant d'être renvoyée.

3.A.7. Double coup. Frapper la balle deux fois avant de la renvoyer.

3.A.8. Coup de fond. Un coup sur la balle après que celle-ci a rebondi.

3.A.9. Extension imaginaire. Terme utilisé pour décrire jusqu'où une ligne s'étendrait si elle était projetée au-delà de son point final actuel.

3.A.10. Terrain gauche/impair. La zone de service du côté gauche du terrain, lorsqu'on fait face au filet. Le serveur initial en double ou le serveur en simple doit se placer du côté gauche/impair du terrain lorsque son score est impair.

3.A.11. Appel de ligne. Mot(s) fort(s) prononcé(s) par un joueur ou des juges de ligne pour indiquer à l'arbitre et/ou aux joueurs qu'une balle en jeu n'a pas touché la zone requise du terrain. Le mot préféré pour indiquer un appel de ligne est "OUT". Des signaux manuels distinctifs peuvent être utilisés en conjonction avec un appel de ligne. Des mots comme "large", "long", "non", "profond" sont également acceptables.

3.A.12. Zone de non-volée (NVZ). L'aire de 2,13 mètres par 6,10 mètres adjacente au filet et spécifique à l'extrémité du terrain de chaque équipe par rapport aux fautes de la NVZ. Toutes les lignes délimitant la NVZ. La NVZ est bidimensionnelle et ne s'élève pas au-dessus de la surface de jeu.

3.A.13. Tête de raquette. La raquette, excluant la poignée.

3.A.14. Objet permanent. Tout objet sur ou près du terrain, y compris tout ce qui pend au-dessus du terrain, qui peut interférer avec le jeu. Les objets permanents incluent le plafond, les murs, les clôtures, les luminaires, les poteaux du filet, les pieds des poteaux du filet, les gradins et les sièges pour les spectateurs, l'arbitre, les juges de ligne, les spectateurs lorsqu'ils sont à leurs postes désignés, et tout autre objet autour et au-dessus du terrain.

3.A.15. Plan de filet. Les plans verticaux imaginaires de tous les côtés qui s'étendent au-delà du système de filet.

3.A.16. Surface de jeu. Le terrain et la zone environnante désignée pour le jeu.

3.A.17. Récepteur. Joueur qui se place en diagonale face au serveur pour renvoyer le service. Selon le score de l'équipe.

3.A.18. Répétition. Toute action qui est reprise pour quelque raison que ce soit sans qu'un point ou un changement de serveur ne soit accordé.

3.A.19. Terrain droit/pair. La zone de service du côté droit du terrain, lorsqu'on fait face au filet. Le serveur initial en double ou le serveur en simple doit se placer du côté droit/pair lorsque son score est égal.

3.A.20. Serveur. Le joueur qui commence un échange en effectuant un seul service pour chaque point de chaque côté du terrain.

3.A.21. Terrain de service. La zone de chaque côté de la ligne centrale, comprenant la ligne centrale, la ligne latérale et la ligne de fond, excluant la NVZ.

3.A.22. Zone de service. La zone derrière la ligne de fond et au-dessus et entre les extensions imaginaires de la ligne centrale du terrain et de chaque ligne latérale.

3.A.23. Volée. Un coup sur la balle dans les airs avant que la balle ne rebondisse.

4 - LA BALLE

La balle officielle pour les compétitions et tournois de LiteBall est la balle Prodigie Liteball Pro1 approuvée par la World LiteBall Federation (WLBF)

5 - LA RAQUETTE

Les raquettes officielles pour les compétitions et tournois de Liteball sont les raquettes Prodigie approuvées par la World LiteBall Federation (WLBF). Les raquettes doivent respecter tous les critères suivants :

5.A.1. La surface de frappe, définie comme la zone plate de la tête de raquette délimitée par le bord intérieur du cadre ou par des trous de 9mm à 13 mm de diamètre, ne doit pas dépasser 26 cm de longueur et 24 cm de largeur.

5.A.2. La raquette ne doit pas dépasser 46 cm de longueur de l'extrémité du manche à la pointe de la tête de raquette. La tête de raquette ne doit pas dépasser 24 cm de largeur. Son poids optimal recommandé est de 350 grammes +/- 10 grammes.

5.A.3. La distance du profil entre les deux surfaces de frappe (épaisseur) doit être constante à 32 mm.

6 - RÈGLES DE LA ZONE DE NON-VOLÉE (NVZ) EN DOUBLE

Définition

La Zone de Non-Volée (ZNV) s'applique uniquement en Double. Les dispositions suivantes concernent exclusivement les matchs de Double.

La Zone de Non-Volée (ZNV) est la surface délimitée de part et d'autre du filet, dans laquelle il est interdit d'exécuter un coup de volée.

Interdiction de pénétrer dans la ZNV après une volée

Un joueur qui exécute une volée ne doit, à aucun moment avant la fin de l'échange, toucher la ZNV avec une partie de son corps, sa raquette, ses vêtements ou tout autre élément en contact avec lui.

Détermination de la fin de l'échange

L'échange est considéré comme terminé uniquement dans les cas suivants :

- a) La balle sort entièrement des limites du terrain.
- b) La balle rebondit deux fois consécutives sur le même côté du terrain.
- c) Une faute est commise par un joueur (balle dans le filet, hors limites, mauvaise exécution, faute de pied, etc.).

6.A. Toutes les volées doivent être initiées en dehors de la zone de non-volée. Pour un joueur en fauteuil roulant, les roues avant (les plus petites) peuvent toucher la zone de non-volée pendant une volée.

6.B. C'est une faute si le joueur qui effectue la volée ou tout ce qui est en contact avec le joueur qui effectue la volée touche la zone de non-volée pendant le mouvement de volée. Pour un joueur en fauteuil roulant, les roues avant (les plus petites) peuvent toucher la zone de non-volée.

6.B.1. Le mouvement de volée inclut l'élan, le suivi et l'impulsion de l'action.

6.B.2. Si la raquette touche la zone de non-volée pendant le mouvement de volée, avant ou après le contact avec la balle, c'est une faute.

6.C. Pendant le mouvement de volée, c'est une faute si l'impulsion du joueur qui effectue la volée entraîne le joueur en contact avec quoi que ce soit touchant la zone de non-volée, y compris le

partenaire. Pour un joueur en fauteuil roulant, les roues avant (les plus petites) peuvent toucher la zone de non-volée.

6.D. Si un joueur a touché la zone de non-volée pour quelque raison que ce soit, ce joueur ne peut pas effectuer une volée de retour tant que ses deux pieds n'ont pas fait contact avec la surface de jeu entièrement en dehors de la zone de non-volée. Une manœuvre telle que se tenir dans la zone de non-volée, sauter pour frapper une volée, puis atterrir en dehors de la zone de non-volée est une faute. Si les roues arrière d'un fauteuil roulant ont touché la zone de non-volée pour quelque raison que ce soit, le joueur en fauteuil roulant ne peut pas effectuer une volée de retour tant que ses deux roues arrière n'ont pas fait contact avec la surface de jeu en dehors de la zone de non-volée.

6.E. Un joueur peut entrer dans la zone de non-volée à tout moment, sauf lorsque ledit joueur effectue une volée.

6.F. Un joueur peut entrer dans la zone de non-volée avant ou après le renvoi de toute balle qui a rebondi.

6.G. Un joueur peut rester dans la zone de non-volée pour renvoyer une balle qui a rebondi. Il n'y a pas d'infraction si un joueur ne quitte pas la zone de non-volée après avoir frappé une balle qui a rebondi.

6.H. Il n'y a pas d'infraction si un joueur renvoie la balle alors que son partenaire est debout dans la zone de non-volée.

7 - LE SERVICE

7.A.1. Le score doit être annoncée avant que la balle ne soit servie.

7.A.2. Le moment où la balle est servie :

7.A.2.a. Aucun des pieds du serveur ne peut toucher la piste sur ou à l'intérieur de la ligne de fond.

7.A.2.b. Aucun des pieds du serveur ne peut toucher à l'extérieur des extensions imaginaires de la ligne latérale ou centrale.

7.A.2.c. (En fauteuil roulant) Les deux roues arrière doivent être sur la surface de jeu derrière la ligne de fond et ne peuvent pas toucher la piste sur ou à l'intérieur de la ligne de fond ou à l'extérieur des extensions imaginaires de la ligne de bande ou de la ligne centrale.

7.A.3. Le service peut être effectué avec un mouvement de coup droit ou de revers.

7.A.4. Lorsque la balle est frappée le serveur peut imprimer un effet slicé ou lifté.

7.A.5. Le contact avec la balle ne doit pas être effectué au-dessus de la taille.

7.A.6. Placement. Le serveur doit servir dans le bon terrain de service (le terrain diagonal opposé au serveur). Le service doit passer au-dessus de la NVZ et de ses lignes. Le service peut atterrir sur n'importe quelle autre ligne du terrain de service.

7.A.7. Si le service passe le filet puis touche le receveur ou le partenaire du receveur, c'est un point pour l'équipe qui sert.

7.A.8. Le service doit s'effectuer avec une balle tombante, la balle doit être frappée avant rebond avec un mouvement de coup droit ou de revers sans aucune autre restriction, c'est-à-dire les restrictions de placement de la balle et de la raquette dans les règles. La balle est relâchée sans aucun mouvement de lancé vers le sol et est frappée avant rebond en dessous de la taille.

7.B. Positions des joueurs.

7.B.1. Serveur et receveur. Le serveur et le receveur corrects et leurs positions sont déterminés par le score et les positions initiales des joueurs dans le jeu.

7.B.2. Au début de chaque jeu, le serveur initial commence le service depuis le côté du terrain dicté par le marqueur.

7.B.3. Après chaque point, le serveur alterne le service depuis le côté droit/pair et le côté gauche/impair du terrain.

7.B.4. Positions du duo. En double, il n'y a aucune restriction sur la position des paires de serveur et de receveur tant qu'elles sont du côté du filet de leur équipe. Elles peuvent se positionner à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.

8 - PAS DE LET AU SERVICE

Une balle servie qui touche le filet ou la bande et continue au-delà du filet est en jeu. Le service doit passer au-dessus de la ZNV et de ses lignes. Si la balle servie touche le filet ou la bande et rebondit dans les limites de la ZNV, le point est perdu.

9 - CHOIX DES CÔTÉS ET DU SERVICE

Le choix des côtés et du droit d'être serveur ou receveur dans le premier jeu sera décidé par tirage au sort avant le début de l'échauffement. Le joueur ou l'équipe qui remporte le tirage au sort peut choisir :

A - d'être le serveur ou le receveur dans le premier jeu du match, auquel cas l'adversaire choisira le côté du terrain pour le premier jeu du match ; ou

B - le côté du terrain pour le premier jeu du match, auquel cas l'adversaire choisira s'il veut être le serveur ou le receveur pour le premier jeu du match ; ou

C - que ce soit l'adversaire qui fasse l'une des choix précédents.

10 - ORDRE DE SERVICE

À la fin de chaque jeu, le(s) receveur(s) deviendra(ont) le(s) serveur(s) et le(s) serveur(s) deviendra(ont) le(s) receveur(s) du jeu suivant. Dans le jeu en double, l'équipe qui doit servir au premier jeu de chaque set décidera quel membre de cette équipe le fera dans ce jeu. De manière similaire, avant que le deuxième jeu ne commence, ses adversaires décideront quel joueur effectuera le service dans ce jeu. Le partenaire du joueur qui a servi dans le premier jeu effectuera le service dans le troisième jeu et le partenaire du joueur qui a servi dans le deuxième jeu le fera dans le quatrième. Cette rotation continuera jusqu'à la fin du set.

11 - SERVEUR ET RECEVEUR

Le serveur n'effectuera pas le service tant que le(s) receveur(s) ne sera (ne seront) pas prêt(s). Cependant, le(s) receveur(s) doit (doivent) jouer au rythme raisonnable du serveur et être prêt(s) à recevoir le service lorsque le serveur est prêt à l'effectuer. Un receveur sera considéré comme prêt pour le jeu s'il tente de renvoyer le service.

En simple, le receveur signale qu'il n'est pas prêt en levant le bras.

En double, le retourneur ou son partenaire peut signaler que l'équipe de réception n'est pas prête en levant le bras. Tant qu'un des deux joueurs a le bras levé, le service ne peut pas être exécuté.

Dès qu'aucun des deux joueurs n'a le bras levé, l'équipe de réception est considérée prête et le serveur peut engager son mouvement de service.

Une fois le mouvement de service commencé, aucune demande de répétition du service ou du point pour cause de non-préparation ne sera acceptée.

12 - CHANGEMENT DE CÔTÉS

Le joueur/l'équipe changera(changeront) de côté à la fin du premier, du troisième et des jeux impairs suivants de chaque set.

13 - LA BALLE EN JEU

À moins qu'une faute ou un let ne soit annoncé, la balle est en jeu à partir du moment où le serveur effectue le service unique, et reste en jeu jusqu'à ce que le point soit décidé.

14 - POINTS DANS UN MATCH

Un match peut soit se jouer au meilleur des trois sets (un joueur ou une équipe doit remporter deux sets pour remporter le match) soit au meilleur des 5 sets (un joueur ou une équipe doit remporter 3 sets pour remporter le match). Le choix du format dépendra de l'agrément entre les joueurs, du temps imparti ou bien de la règle du tournoi.

15 - POINTS DANS UN SET

Le score dans un set sera réalisé en utilisant la méthode du "Set avec mort subite" (Tie Break). Le premier joueur ou équipe à remporter six jeux remportera le "set", à condition d'avoir une marge de deux jeux sur l'adversaire. Si le score atteint six jeux égaux pour les deux, un tie-break sera joué.

En cas d'égalité en nombre de sets, un jeu de mort subite (Tie Break) sera joué pour décider du match. Ce jeu de mort subite remplace le set décisif final. Le joueur ou l'équipe qui remporte les dix premiers points remportera le tie-break et le match, à condition que l'écart avec le(s) adversaire(s) soit de deux points.

16 - POINTS DANS UN JEU

En l'absence d'un arbitre, le score du match doit être annoncé par le serveur avant le début de chaque point.

16.A.1. Jeu normal avec 1 Avantage Unique et Point Décisif.

Dans un jeu normal, les points sont marqués comme suit, et le point est toujours annoncé par le serveur qui effectue le service en premier :

aucun point : "0"

premier point : "15"

deuxième point : "30"

troisième point : "40"

quatrième point : "Jeu"

- Si chaque joueur ou équipe remporte trois points, le score est "Égalité".

- Après "Égalité", le point suivant se note "Avantage" pour le joueur ou l'équipe qui le gagne.

- Si le même joueur ou équipe gagne le point suivant alors il gagne le "Jeu".
- Sinon les deux joueurs ou équipes reviennent à "Égalité"
- Dans ce cas le "LitePoint", un point décisif est joué.
- Le joueur ou l'équipe choisi le côté pour effectuer le service unique du "LitePoint".
- Le joueur ou l'équipe qui remporte le "LitePoint" remporte alors le Jeu.

16.A.2. Jeu décisif. Pendant le jeu décisif, les points sont annoncés "zéro", "1", "2", "3", etc.

Le premier joueur ou équipe à obtenir sept points remporte le "jeu" et le "set", à condition d'avoir une marge de deux points sur l'adversaire. Si nécessaire, le jeu décisif se poursuivra jusqu'à ce que cette marge soit obtenue. Le joueur qui doit servir sera le serveur du premier point du jeu décisif. Les deux points suivants seront servis par l'adversaire ou le joueur de l'équipe adverse à qui il incombe de servir ensuite. Ensuite, chaque joueur ou équipe servira alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin du jeu décisif (en double, la rotation du service au sein de chaque équipe continuera dans le même ordre maintenu pendant le set). Le joueur ou l'équipe qui doit servir en premier dans le jeu décisif sera le receveur dans le premier jeu du set suivant.

17 - RÈGLES DES LIGNES

17.A. Une balle servie qui sort de la zone de non-volée et atterrit dans le bon terrain de service ou sur une ligne de ce terrain est considérée comme dedans.

17.B. À l'exception du service, toute balle en jeu qui atterrit dans le terrain ou touche une ligne du terrain est considérée comme dedans.

17.C. Une balle qui entre en contact avec la surface de jeu entièrement en dehors du terrain est "dehors".

17.D. Code d'éthique pour les appels de ligne. Le LiteBall est joué selon des règles spécifiques. Il nécessite également un code d'éthique pour les responsabilités d'appel de ligne lorsqu'elles sont effectuées par les joueurs.

18 - RÈGLES DES FAUTES

Une faute sera déclarée pour les raisons suivantes :

18.A. Si le service ou le retour de service ne rebondit pas avant d'être frappé.

18.B. Frapper la balle du côté du filet du joueur sans que la balle ne passe du côté de l'adversaire.

- 18.C.** Frapper la balle en dessous du filet ou entre le filet et le poteau du filet.
- 18.D.** Le fait qu'un joueur ne frappe pas la balle avant qu'elle ne rebondisse deux fois dans le terrain du joueur récepteur.
- 18.E.** Qu'un joueur, les vêtements d'un joueur ou la raquette d'un joueur entre en contact avec le système de filet, les poteaux du filet ou le terrain de l'adversaire lorsque la balle est en jeu.
- 18.F.** Une balle en jeu qui entre en contact avec un objet permanent avant de rebondir sur le terrain.
- 18.G.** Violation des règles de la zone de non-volée en double.

19 - JEU CONTINU

Par principe, le jeu devrait être continu, depuis le début du match (lorsque le premier service est effectué) jusqu'à la fin.

- 19.A.1.** Entre chaque point, une pause maximale de vingt (20) secondes est autorisée.
- 19.A.2.** Lorsque le joueur/équipe change de côté à la fin d'un jeu, une pause maximale de quatre-vingt-dix (90) secondes est autorisée. Cependant, après le premier jeu de chaque set et pendant un jeu décisif, le jeu sera continu et les équipes en double changeront de côté sans aucune pause.
- 19.A.3.** À la fin de chaque set, il y aura une pause maximale de cent vingt (120) secondes. Le temps maximal commence à la fin d'un point et se termine au début du service du point suivant.
- 19.A.4.** Le temps d'échauffement sera d'un maximum de cinq (5) minutes, sauf si les organisateurs du match en décident autrement.

20 - AUTRES RÈGLES

- 20.A. Changement de main.** Une raquette peut être changée de main à tout moment.
- 20.B. Coups à deux mains.** Les coups à deux mains sont autorisés.
- 20.C. Balle cassée.** En présence d'un arbitre, les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre avant que le service ne soit effectué pour déterminer si une balle est cassée.
- 20.D. Objets sur le terrain.** Si un objet qu'un joueur porte ou avait avec lui tombe dans son côté du terrain, à moins que l'objet ne tombe dans la zone de non-volée à la suite d'une volée, la balle reste en jeu même si elle frappe l'objet.
- 20.E. Plan de filet.** Traverser le plan du filet avant de frapper la balle est une faute. Après avoir frappé la balle, un joueur ou tout ce qu'il porte peut traverser le plan du filet. Le joueur ne peut

toucher aucune partie du système de filet, du terrain de l'adversaire ou de l'adversaire tant que la balle est en jeu.

20.F. Exception. Si la balle rebondit dans le terrain du joueur récepteur avec suffisamment d'effet de recul ou d'aide du vent pour revenir au-dessus du filet, le joueur récepteur peut traverser le plan du filet (au-dessus, en dessous ou autour du poteau du filet) pour frapper la balle. C'est une faute si le joueur récepteur (ou tout ce que le joueur récepteur) traverse le plan du filet avant que la balle n'ait de nouveau traversé le plan du filet vers le côté de l'adversaire. C'est une faute si le joueur touche le système de filet, le terrain adverse ou l'adversaire pendant que la balle est encore en jeu.

20.G. Distractions. Les joueurs ne peuvent pas distraire volontairement un adversaire lorsque celui-ci s'apprête à jouer ou joue la balle. Les communications normales entre partenaires sont autorisées. Toutefois, tout cri, parole, geste ou comportement susceptible de gêner un adversaire dans l'exécution de son coup pourra être considéré comme une distraction et sanctionné par l'arbitre.

20.H. Une balle qui entre en contact avec le filet, le câble du filet ou la corde entre les poteaux du filet reste en jeu. Le filet et les câbles ou cordes qui le soutiennent sont placés (en grande partie) sur le terrain. Par conséquent, si la balle frappe le haut du filet ou touche le fil ou la corde supérieurs du filet et tombe à l'intérieur des limites, elle reste en jeu.

20.I. Un joueur est autorisé à contourner le poteau du filet et à traverser la ligne imaginaire d'extension du filet après avoir frappé la balle, à condition que le joueur ou tout élément qu'il porte ou transporte ne touche pas le terrain adverse. Si le joueur contourne le poteau du filet et traverse la ligne imaginaire d'extension du filet mais ne touche pas la balle, une faute sera déclarée.

20.J. Si un joueur frappe la balle au-dessus du filet vers le terrain adverse, puis que la balle rebondit au-dessus du filet et rebondit une deuxième fois sans être touchée par l'adversaire, le joueur qui a frappé gagne le point.

20.K. Coups autour du poteau du filet. Un joueur peut renvoyer la balle autour du poteau du filet.

20.L. Possession de la raquette. Un joueur doit avoir la possession de la raquette lorsqu'il entre en contact avec la balle. La violation de cette règle est une faute.

Document élaboré par Charles Rey -
Fondateur du Liteball et approuvé par la
World LiteBall Federation (WLBF)

Enregistré à INPI N° DSO2024007780

Website Officiel: www.liteball.club

Langues Officielles: Français - Anglais - Espagnol

© 2026 All Rights Reserved