

TITRE XXV BIS

LE "ONE WALL"

Art. 25 bis .1 Le fronton (mur)

Il sera construit en matériaux durs.

Terrain : voir schéma

Longueur : 10,60 mètres / Largeur : 6,10 mètres / Hauteur du fronton : 4,90 m.

Art. 25. bis 2 Règlement sportif

Au service, le joueur se tient entre les lignes des courtes (Short Line) et la ligne de service (Service Line) La ligne des courtes (ou Short Line) au-delà de laquelle la balle de service doit au minimum rebondir dans l'aire de jeu.

Equipes :

Une équipe est formée de 2 ou 3 inscrits (2 joueurs + 1 réserve)

Si la compétition le permet, on peut jouer un(e) contre un(e)

Joueurs :

On joue 2 contre 2 sur le terrain lorsqu'on joue par équipes.

Tenue du joueur :

Maillot (couleur de l'équipement est au choix, cependant, les équipes doivent avoir des maillots de couleurs différentes).

Short ou pantalon sportif (les joueurs d'une même équipe auront la même tenue), des chaussettes et chaussures sportives

Matériel :

On emploie une balle en caoutchouc ou matière synthétique. Couleur : sans importance.

Poids : 65 g. Diamètre : 4,80 cm.

La balle peut être changée en cours de jeu si l'arbitre le juge nécessaire.

Le jeu se joue sans protection de la main, donc à main nue (la main ne peut être bandée) ou avec un gant de protection (couleur claire en cuir fin ; les doigts doivent être indépendants)

Il est autorisé de porter des lunettes de protection.

Service :

Le serveur, positionné derrière la ligne des courtes (Short Line) et devant la ligne de service (Service Line), fait rebondir la balle sur le sol avant de la frapper en l'envoyant contre le fronton ; la balle, une fois livrée, doit au minimum aller au-delà de la ligne des courtes (Short Line).

Le joueur a droit à un second service, lorsque sa première balle est soit « courte » (ne franchit pas la ligne des courtes (Short Line) ou soit « outre » (dépasse la ligne de fond, mais uniquement dans le prolongement de la surface de jeu, largeur de 6,10 mètres).

Ce second service est le dernier ; si le second service est mauvais, balle courte, trop longue ou latérale, la balle est mauvaise.

Le joueur n'a pas droit à un second service si sa première balle ne touche pas le panneau (fronton) ou si sa balle sort « latéralement » par rapport à la surface de jeu tracée au sol (hors des 6,10m).

Si le serveur ne respecte pas les règles du service ou si le service est mauvais, il cède le service à l'adversaire.

L'équipier du serveur se trouve, au moment du service, en dehors du terrain, sur le côté, au même niveau que le serveur (entre la Short Line et la Service Line). Il ne pourra pénétrer sur le terrain que lorsque la balle qui vient d'être livrée a dépassé l'équipier.

Ceci, afin d'éviter tout obstacle.

Pour ce qui est de l'ordre des serveurs, on procède de la sorte :

- si l'équipe A gagne le droit de servir en début de match (l'arbitre lance la pièce), c'est le joueur A1 qui sert.
 - si ce joueur A1 perd son service, celui-ci passe à l'équipe adverse, c'est alors B1 qui sert.
 - lorsque B1 perd son service, c'est B2 qui lui succède.
 - si B2 perd son service, c'est alors A1 qui reprend son service, puis A2, puis B1, B2, A1, A2, et ainsi de suite. En conclusion, l'équipe qui gagne le droit de servir en début de match ne peut utiliser qu'un seul serveur dans la première rotation, ensuite chaque fois, les 2 serveurs se succèdent.

Le service passe à l'autre équipe lorsque l'un et l'autre joueur auront servi. Il n'est question d'un serveur désigné qu'au début de la partie.

Celui qui reçoit la balle ne peut se placer devant la ligne de service avant que la balle n'ait franchi la ligne des courtes (Short Line).

Comptage des points :

Seule l'équipe au service peut marquer des points (comme au volley-ball).

Set gagnant en 11 points avec deux points d'écart minimum (12-10, 13-11, 14-12, etc.).

Toutefois, en fonction du nombre d'équipes inscrites, l'organisateur peut décider, avant le début de la compétition, d'un autre système (exemples : par match, un seul set gagnant en 11 points ou 9 points ou 7 points ou 5 points ou ... / par match, deux sets gagnants (avec une belle éventuelle) en 11 points ou 9 points ou 7 points ou 5 points ou ...).

Règles du jeu :

La ligne est comptée bonne (contrairement à la balle pelote).

La balle se joue toujours à une seule main. Le contact de la balle avec toute autre partie du corps n'est pas autorisé.

Toute balle frappée doit toucher directement le fronton.

La balle ayant frappé le fronton (à la livrée ou au rechas ou contre-rechas) peut être jouée à la volée ou après un seul rebond.

Les joueurs peuvent sortir des limites du terrain.

Les joueurs ne peuvent pas se gêner.

Par set, deux interruptions (time out) sont autorisées.

Application des règles : arbitrage

Chaque lutte est dirigée par un arbitre ou non selon les règles établies par l'organisateur.

Art. 25. bis 3 Agrément de l'aire du ONE WALL

Des membres désignés par le C.A. de la F.J.P.W.B. sont chargés de procéder à l'agrément du fronton. Ils pourront accorder des dérogations qui feront l'objet de règlements locaux.

Art. 25. bis 4 Participants

Tout joueur peut participer librement à toute manifestation au "One Wall".

Les joueurs doivent présenter leur carte d'identité lors de toutes les organisations (sauf les moins de douze ans qui doivent présenter leur carte d'identification).

Une personne qui désire participer uniquement à un championnat régional ou Wallonie – Bruxelles ou coupe de Wallonie – Bruxelles ou de Belgique de One Wall, est également tenue de souscrire à une assurance.

Par saison, un même joueur ne peut participer qu'une fois aux éliminatoires de Wallonie – Bruxelles ou de coupe de Belgique.

Art. 25 bis 5 Ages : catégories

Seront définies annuellement par le C.A. de la fédération compétente.

Art. 25. bis 6 Comités compétents

Les comités des régions sur le territoire desquelles se trouve le fronton (mur), sont compétents pour traiter les litiges, sauf en phase finale du championnat de Belgique ou de coupe de Belgique où c'est le comité sportif de la N.K.-F.N.J.P. qui est compétent en premier ressort. Tout appel sera traité par le C.A.P. de cette fédération.

En cas de championnats ou coupe de Wallonie – Bruxelles ou compétitions inter régionales, ce sont les comités de la F.J.P.W.B. (comité sportif / comité d'appel) qui sont compétents.

En cas de compétitions internationales (championnats d'Europe, Champion's League, championnats du monde ou autres compétitions mettant aux prises plusieurs pays, c'est l'instance organisatrice qui sera compétente.

ONE WALL

