



Règles Officielles du Wexball

2019

REMARQUES PRELIMINAIRES RELATIVES AUX REGLES DU JEU

Masculin et féminin

Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé des Règles Officielles du Jeu quand il s'agit des arbitres, des arbitres assistants, des joueurs et des officiels, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

Langues officielles

Le Fédération Française de Wexball publie les Règles Officielles du Jeu en français et en anglais. En cas de divergences, la version française fait foi.

Equipe/Joueur

Par souci de simplification, l'utilisation du mot « équipe », dans les présentes règles, s'entend également à la situation de jeu en simple où il n'est question que d'un seul joueur.

Introduction au jeu

Principe de jeu

Le Wexball est un sport d'opposition, d'adresse et de stratégie alliant plaisir et détente : Un sport original et unique où les équipes adverses se renvoient le ballon par un rebond obligatoire sur une planche elliptique centrale (appelée ci-après « le Wex ») divisant le terrain en deux camps adverses. Le ou les joueurs a/ont droit à plusieurs touches de balle, consécutives ou non, avant de renvoyer de ballon vers le camps adverse, toutes les parties du corps pouvant être utilisées pour une touche de balle.

Le Wexball est un sport récréatif et compétitif, rapide et passionnant, qui induit, par l'originalité de jeu, une nouvelle façon de jouer avec un ballon. Il nécessite l'acquisition de nouveaux réflexes et gestes différents des autres jeux de balle ou de ballon traditionnels.

Le Wexball allie finesse, adresse, stratégie, réflexion, énergie, esprit d'équipe et coordination des mouvements. C'est un sport qui fait travailler autant la condition physique que la maîtrise mentale.

Le Wexball est un sport pour tous : en famille, entre amis, entre sportifs ou non, hommes, femmes ou enfants dès l'âge de 9 ans. Il peut se jouer également par des personnes âgées ou des personnes en fauteuil roulant.

Il n'est pas nécessaire d'être grand et fort pour gagner un match. La tactique, la ruse et l'intelligence sont de véritables atouts, largement supérieurs à la puissance ou à la morphologie du joueur. Une balle bien frappée et bien placée sera toujours plus efficace qu'une balle forte.

Le but du jeu est (1) d'envoyer le ballon à l'adversaire, via un rebond sur le Wex, de telle sorte que le ballon retombe dans le terrain opposé et (2) d'empêcher l'adversaire d'effectuer cette même action. Chaque joueur dispose de plusieurs touches de balles consécutives avant de faire soit une passe à son co-équipier, soit de renvoyer le ballon à l'adversaire.

Le ballon est mis en jeu par une frappe de service faite par le serveur sur le Wex en direction des adversaires. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon retombe (sur terre ou dans l'eau) ou sorte du terrain ou si l'une des équipes n'arrive pas à le retourner correctement.

L'aire de jeu de Wexball est ovale pour permettre le jeu en profondeur, nécessitant de la puissance de frappe, et inciter le jeu latéral autour de la Wex, nécessitant de la finesse.

L'équipe gagnant un échange de jeu marque un point.

Le Wexball se joue en simple (1 contre 1), en multiple (de 2 à 4 joueurs par équipe), ou en free (à partir de 5 joueurs par équipe, sans délimitations extérieures de l'aire de jeu) (ci-après désignés les « **Formules de jeu** »).

Il existe également plusieurs versions de jeu de Wexball afin de s'adapter au milieu dans lequel il est joué et aux désirs des joueurs (ci-après désignées les « **Modes de jeu** »):

- **Le Wexball Aqua**

Il se joue principalement en piscine mais également dans toutes les étendues d'eau (mer, lacs, étangs, bassins, etc.).

- **Le Wexball TT (Tous terrains)**

Il se joue sur tous les sols (terre, gazon, sable, parquet, sols durs, etc.).

- **Le WexFoot**

Il s'agit de jouer au Wexball en excluant les bras et les mains du jeu pour les touches de balle.

Fair-Play du jeu

Les joueurs doivent connaître les Règles Officielles du Wexball et les respecter. Ils doivent accepter avec un esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter. En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés par tous les joueurs, entraîneur ou coach des équipes.

Les joueurs doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou couvrir les fautes commises par leur équipe.

Les joueurs doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de Fair-Play, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, de leurs adversaires, de leurs partenaires et des spectateurs.

La communication entre les membres de l'équipe pendant le match est autorisée.

1. Installation du Jeu

1.1 Aire de jeu

L'aire de jeu du Wexball comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle est de forme ovale.

1.1.1 Dimensions du terrain de jeu

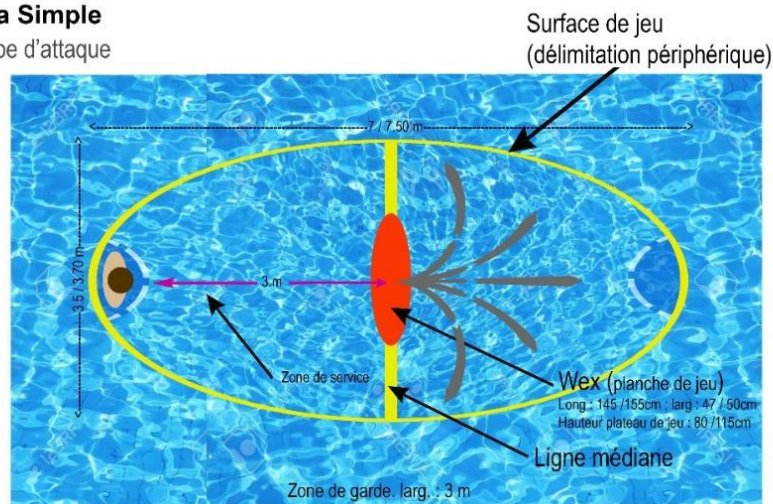
Le terrain de jeu du Wexball est de dimension différente selon les formules et les modes de jeu :

Le Wexball Aqua simple

La longueur du terrain de jeu est comprise entre 7m et 7,50m et la largeur est comprise entre 3,50 à 3,70 m.

Aire de jeu Wexball Aqua Simple

Frappe d'attaque

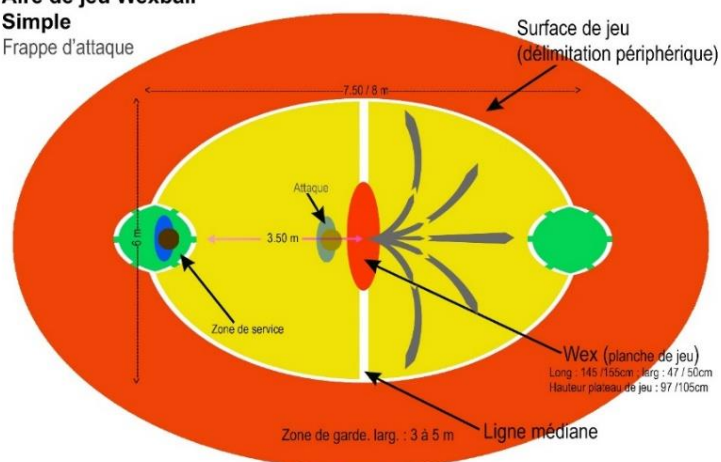


Le Wexball TT (tous terrains) simple

La longueur du terrain de jeu est de 8m et la largeur est de 6m.

Aire de jeu Wexball Simple

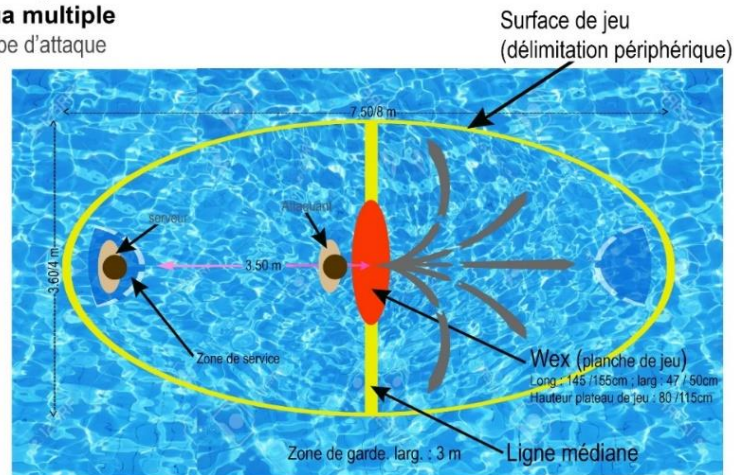
Frappe d'attaque



Le Wexball Aqua multiple (de 2 à 4 joueurs)

La longueur du terrain de jeu est comprise entre 7,50m et 8m et la largeur est comprise entre 3,60 à 4m.

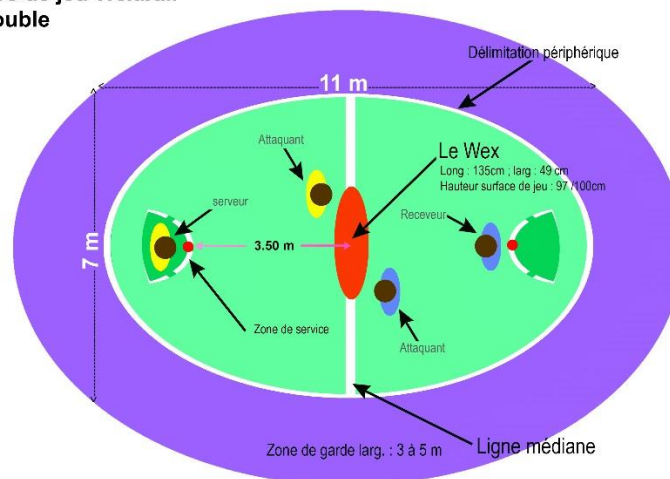
Aire de jeu Wexball Aqua multiple Frappe d'attaque



Le Wexball TT double

La longueur du terrain de jeu est de 11m et la largeur est de 7m.

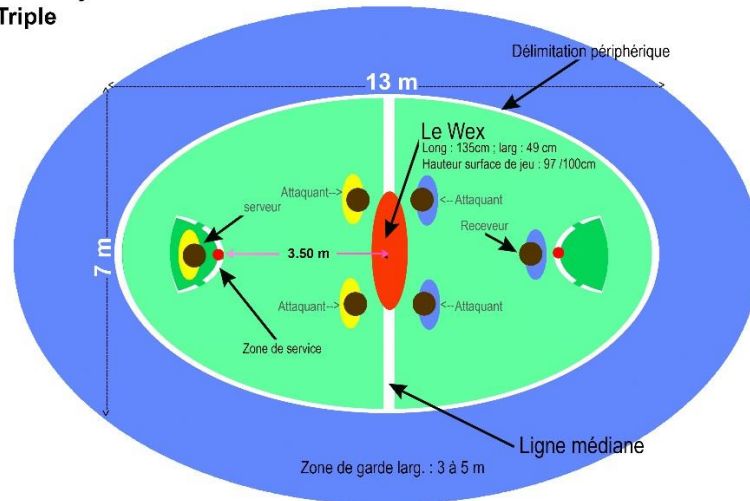
Aire de jeu Wexball Double



Le Wexball TT triple

La longueur du terrain de jeu est de 13m et la largeur est de 7m.

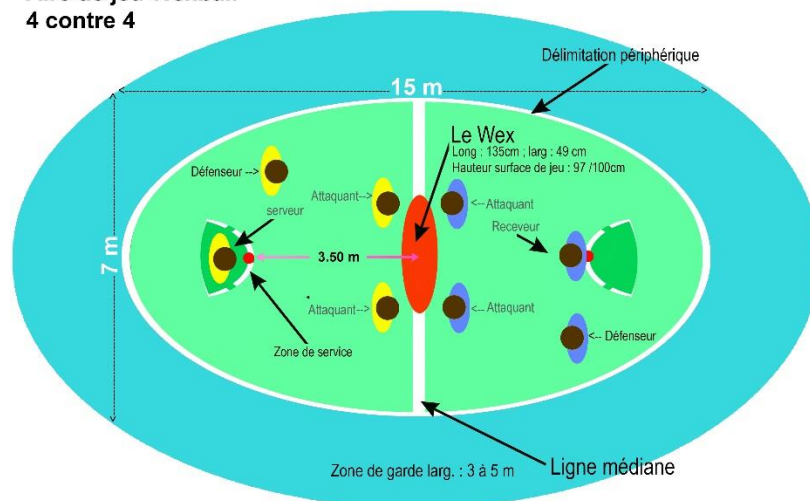
**Aire de jeu Wexball
Triple**



Le Wexball TT quadruple

La longueur du terrain de jeu est de 15m et la largeur est de 7m.

**Aire de jeu Wexball
4 contre 4**



Le Wexball Free

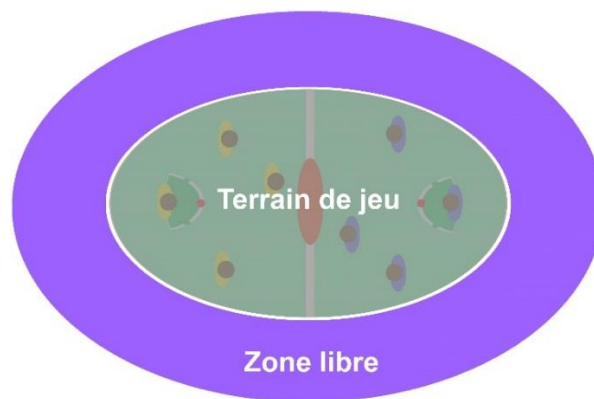
Le Wexball Free se pratique sans délimitations extérieures de l'aire de jeu. Toutefois, les 2 camps sont toujours séparés par la ligne médiane qui se poursuit donc à « l'infini ».

Le WexFoot

Les aires de jeu d'un match de WexFoot sont strictements identiques à celles du Wexball TT, qu'il soit joué en simple, en multiple ou en free.

1.1.2 Zone libre

La zone libre est la partie de l'aire de jeu qui entoure de terrain de jeu sur 3 à 5 mètres.



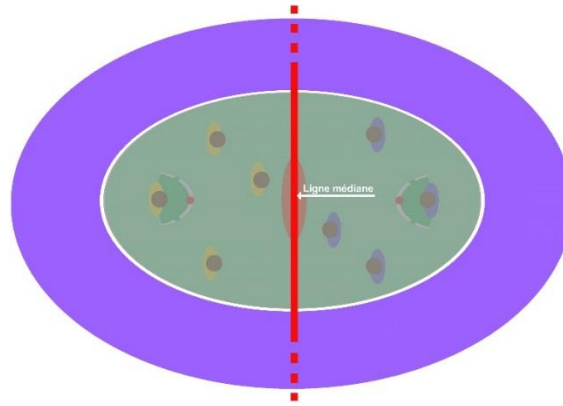
Cette zone libre doit être libre de toute occupation et obstacle à l'exception de la fixation de la ligne médiane et de la présence du ou des arbitres.

Elle permet de créer une zone tampon de 3 à 5 mètres entre le terrain de jeu et les participants (joueurs, responsables d'équipes, officiels).

1.2 Lignes de jeu

1.2.1 La Ligne médiane

La ligne médiane divise le terrain de jeu en deux camps d'égale surface et suit l'axe central longitudinal du Wex.



Elle est constituée par les câbles ou sangles de fixation, tendus entre le Wex et les fixations (sacs de lestage ou autres fixations). Elle part donc des deux extrémités du plateau supérieur du Wex pour rejoindre les délimitations extérieures du terrain de jeu. Ces sangles ou câbles sont reliés à des sacs de lestage ou fixés par tout autre moyen sur les côtés extérieurs du terrain, à 70 cm de la délimitation extérieure du terrain de jeu.

Cette ligne médiane est strictement perpendiculaire à l'axe de longueur de l'aire de jeu.

La ligne médiane doit être de couleur suffisamment différente de la couleur du sol ou de l'eau pour être reconnaissable.

Dans le Wexball Free, compte tenu que les délimitations extérieures disparaissent, la ligne médiane est prolongée virtuellement à « l'infini ».

Tout ballon, qui, après avoir rebondi sur le Wex, roulerait le long de la ligne médiane, sur le câble ou la sangle, et tomberait hors du terrain de jeu, c'est-à-dire hors des délimitations extérieures, ou s'arrêterait sur la délimitation extérieure, sera remis en jeu. Aucun point n'est marqué.

1.2.2 Délimitation extérieure

Au Wexball TT, la délimitation extérieure du terrain de jeu est matérialisée par une ligne de 7 à 10 cm de largeur et de couleur différentes de celle du sol pour être reconnaissable.

Au Wexball Aqua, la délimitation extérieure est matérialisée par une bouée flottante ou un arceau de 5 cm de diamètre et de couleur également différente de celle de l'eau pour être suffisamment distincte. Elle est fixée soit aux rebords d'une piscine soit par des fixations au fond de l'eau, de telle manière que la bouée ne bouge pas avec l'agitation de l'eau.

Lorsque le ballon rebondit sur les parois d'un bassin ayant les mêmes dimensions que le terrain de jeu tout en revenant dans le terrain de jeu sans toucher la surface de l'eau, l'échange s'arrête et le point est perdu.

La délimitation extérieure est tracée à l'intérieur du terrain de jeu, elle fait donc partie intégrante du terrain de jeu.

Il est rappelé qu'au Wexball Free, il n'y a plus de délimitation extérieure. Ne subsiste que la ligne médiane, qui se prolonge virtuellement à « l'infini ».

2. Equipements

Pour jouer au Wexball, il est nécessaire d'utiliser une planche de dimension spécifique, appelé le Wex, un ballon aux caractéristiques spéciales et des sangles ou câbles constitutifs de la ligne médiane.

2.1 La planche – Le Wex

Le Wex est l'accessoire principal du Wexball. Il est de forme obligatoirement ovale.

Lorsque le jeu est joué en TT, le Wex est placé strictement à l'horizontal. Le Wex doit être installé à hauteur de taille, soit environ à 1 mètre du sol.

Lorsque le jeu est joué en milieu aquatique, la profondeur de l'eau doit être comprise entre 1 mètre et 1,20 mètre. Le Wex doit alors flotter sur l'eau, avec une surface de jeu devant être à 4 à 6 cm au-dessus du niveau de l'eau, mesuré en eau calme et doit impérativement présenter des moyens d'évacuation de l'eau.

Le Wex doit être d'une couleur suffisamment distincte pour être clairement vu par les joueurs et l'ensemble des arbitres.

- Les dimensions du Wex pour la pratique en milieu terrestre sont les suivantes :
 - Epaisseur

Minimum : 1,9 centimètres
Maximum : 3 centimètres
 - Longueur : 135 centimètres
 - Largeur : 49 centimètres
 - Présence d'une « joue » sur la longueur du Wex, hauteur de 11 centimètres, en forme de incurvée sur le milieu et rejoignant les bords du Wex sur l'extérieur. Cette joue présente un grand intérêt pour le jeu et notamment pour augmenter la difficulté des points.

- Les dimensions du Wex pour la pratique en milieu aquatique sont les suivantes :
 - Epaisseur

Minimum : 4 centimètres
Maximum : 7 centimètres
 - Longueur

Minimum : 135 centimètres
Maximum : 150 centimètres
 - Largeur

Minimum : 45 centimètres
Maximum : 50 centimètres

- Le Wex pour la pratique du WexFoot, restant de forme ovale, a une dimension particulière : Il fait 115 centimètres de long sur 67 centimètres sur large, avec une épaisseur de 2 cm. Il doit également disposer d'une « joue » à l'identique du Wex en milieu terrestre.

2.2 Le ballon

Le ballon doit être :

- sphérique ;
- en PVC ou dans une autre matière adéquate permettant sa légèreté ;
- d'une circonférence comprise entre 71 et 73 centimètres ; d'un diamètre de 23 centimètres ;
- d'un poids compris entre 150 et 170 g ;
- d'une couleur uniforme et claire, ou présenter une combinaison de couleurs.

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match, le point est entièrement rejoué. Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Pour les compétitions officielles, le ballon doit présenter un design spécifique de formes triangulaires, avec, en alternance sur les triangles, la présence de petites rugosités rondes.



Tous les ballons utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, poids, pression, modèle, couleur, etc.

Des ramasseurs de ballons se situent au-delà de la zone libre.

2.3 Câbles/Sangles

Deux câbles ou sangles constituent la ligne médiane délimitant les deux camps adverses. Les câbles ou sangles sont fixés d'un côté, aux extrémités du Wex et de l'autre, à des fixations suffisamment solides pour permettre aux câbles ou sangles d'être tendus.

Au Wexball TT, les câbles ou sangles sont fixés au sol à 70 centimètres des délimitations extérieures du terrain de jeu.

Au Wexball Aqua, les câbles ou sangles sont fixés à l'horizontal, reposants sur l'eau, à des fixations qui sont situées sur les rebords du bassin, et en cas d'absence de rebords de bassin, à des poteaux suffisamment haut pour être enfoncés au fond de l'eau et avoir une partie submersible.

Les câbles doivent être d'un diamètre minimum de 7 millimètres. S'il s'agit de sangles, elles doivent être plates et mesurées au minimum 2 centimètres de large. Qu'il s'agisse de câbles ou de sangles, ils doivent être de couleur suffisamment distincte du sol ou de l'eau pour être reconnaissable.

3. Les Actions du jeu

3.1 Déroulement d'un match

Un match de Wexball est remporté en 3 sets gagnants.

Chaque set se gagne en 21 points avec un écart de 2 points avec l'équipe adverse.

3.1.1 Marquer un point

Le point est marqué par une équipe :

- Lorsque celle-ci réussit à renvoyer le ballon, via un rebond ou une touche sur le Wex, et que le ballon touche la surface du terrain de jeu adverse ; ou
- Lorsque l'équipe adverse commet une faute.

Un joueur commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux présentes règles (ou en violant celles-ci de quelque manière que ce soit). Les arbitres jugent les fautes et décident de leur sanction conformément aux présentes Règles.

Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte. Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, il s'agit d'une double faute et l'échange doit être rejoué.

Si un joueur est gêné dans l'exécution de son coup par un acte intentionnel de son/ses adversaire(s), le joueur gagne le point. Le point est rejoué néanmoins si un acte involontaire de/des adversaire(s) ou un élément qui échappe au contrôle du joueur l'empêche de jouer le point.

3.1.2 Rebond obligatoire sur le Wex

Il est rappelé que le but du jeu est d'envoyer le ballon à l'adversaire, via un rebond ou une touche sur le Wex, de telle sorte que le ballon retombe dans le terrain opposé. Ce rebond est l'essence même du Wexball.

Dès que le ballon touche le Wex, l'équipe qui le récupère a droit à l'ensemble des touches de balle autorisées. Il est précisé que lorsque le ballon touche le Wex et revient dans le camp de l'équipe qui a frappé le ballon, ladite équipe dispose de nouveau de l'ensemble des touches de balle autorisées.

Toutefois, lorsque un joueur de l'équipe adverse « vole » le ballon dans le camp adverse alors que les adversaires sont en train de faire leur échange de touche, sans que ledit joueur ne touche le matériel ou les adversaires, cette action n'est pas constitutive d'une faute malgré le fait que le ballon passe au camp adverse sans rebond sur le Wex. L'équipe « voleuse » a alors droit à l'ensemble des touches de balles autorisées, en ce compris la touche « voleuse ».

Lorsque le ballon fait plusieurs rebonds de très faible hauteur ou roule sur le Wex, il est interdit de pousser le ballon dans le camp adverse et n'importe quelle équipe doit alors le récupérer avec une seule main en effectuant un « relèvement en cuillère » rapide et destiné à relancer le ballon en l'air, pour ensuite le rejouer en utilisant ou non l'ensemble des touches de balle autorisées. Il est précisé que cette action de relever le ballon en cuillère constitue un « portage » qui est le seul cas autorisé de portage au Wexball.

Le fait de manquer le Wex lors du renvoi du ballon à l'équipe adverse constitue une faute. Toutefois, si l'équipe adverse joue manifestement le ballon, la faute est effacée et le jeu continue.

3.2 Début du match

3.2.1 Tirage au sort

Avant le match, l'arbitre principal effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.

Le gagnant du tirage au sort choisit soit le droit de servir ou de recevoir le service, soit le côté du terrain. Le perdant obtient le choix restant.

3.2.2 Séance d'échauffement

Avant le match, les équipes ont le droit de s'échauffer autour du Wex pendant 10 minutes ensemble.

Pour les compétitions officielles, les équipes auront droit à une période d'échauffement de 15 minutes ensemble autour du Wex.

3.2.3 Position des joueurs

Lorsque le Wexball est joué en multiple, chaque équipe doit communiquer, avant le début d'un match, leur fiche de position à l'arbitre. La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du match.

Il n'y a pas de possibilité de remplacement de joueur.

Lorsqu'une différence entre la position des joueurs et la fiche de position est constatée avant le début d'un match ou d'un set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.

Lorsque, avant le début d'un set, on constate qu'un joueur sur le terrain n'est pas inscrit sur la fiche de position, ce joueur doit être changé pour se conformer à la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.

En revanche, une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon.

Toutefois, si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaut sur une faute de position.

Une faute de position entraîne les conséquences suivantes : L'équipe adverse gagne un point et les positions des joueurs sont rectifiées.

3.2.4 Rotation des joueurs

L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe et est contrôlé via l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.

Lorsque le service passe à l'équipe adverse, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une faute de rotation est commise quand le service n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes :

- L'arbitre arrête le jeu, l'adversaire gagne un point.

Si la faute de rotation est déterminée seulement après la fin de l'échange qui a démarré avec une faute de rotation, un seul point est attribué à l'adversaire, sans tenir compte du résultat de l'échange joué.

- L'ordre de rotation de l'équipe fautive doit être rectifié.
- En outre, l'arbitre doit déterminer le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués à partir de l'erreur sont annulés pour l'équipe fautive. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus.

Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et le gain d'un point pour l'adversaire est la seule sanction.

3.2.5 Organisation des sets

Les équipes doivent changer de côté à chaque début de set.

Pour le 5^{ème} set décisif, l'arbitre effectue de nouveau un tirage au sort pour déterminer soit le droit de servir ou de recevoir le service, soit le côté du terrain, à l'instar du tirage au sort de début de match.

Il est octroyé une pause de 5 min entre chaque set. Toutefois, il est octroyé une pause de 10 min avant le début du 5^{ème} set décisif, et ce compris le temps du tirage au sort.

3.2.6 Forfait et incidents de joueurs

Si une équipe refuse de jouer, malgré en avoir reçu la sommation par l'arbitre principal, elle est déclarée forfait et perd le match.

Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, ou qui se présente incomplète, est déclarée forfait et par conséquent, perd le match sur une base de 3 sets à zéro.

Aucun remplacement de joueur n'est autorisé. Si, au cours d'un match, un joueur n'est plus en mesure de jouer (soit suite à une blessure, soit suite à une expulsion), le reste de son équipe peut décider soit de finir le match avec le joueur en moins, soit de déclarer forfait.

3.3 Jeu continu et Interruptions

3.3.1 Jeu continu

Le jeu doit être continu depuis le début du match (dès que le premier service du premier set est mis en jeu) jusqu'à la fin du match.

3.3.2 Temps de repos

En dehors des temps de repos entre chaque set, aucun temps de repos ne sera accordé à un joueur pour lui permettre de récupérer.

Toutefois, lors d'un échange de jeu, si un joueur est victime d'une blessure (même légère) ou d'un incident médical ou si un accident grave survient, l'arbitre pourra accorder un temps de repos médical de trois minutes pour permettre le traitement de cette blessure ou incident médical. L'échange est ensuite rejoué.

Si, dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou tout autre équipement propre au joueur, s'abîment ou nécessitent un remplacement, l'arbitre peut accorder au joueur un délai supplémentaire pour remédier au problème.

3.3.3 Incidents extérieurs

Si, durant le match, il se produit un incident extérieur et indépendant de la volonté d'un des joueurs, le jeu doit être interrompu et l'échange est rejoué.

3.3.4 Interruptions prolongées

Lorsque des circonstances imprévues interrompent le match, l'arbitre principal et les organisateurs prennent toutes les décisions pour mettre fin à ces circonstances.

Si aucune décision ne peut mettre fin aux circonstances imprévues (intempéries, etc.), le match est suspendu pour une durée déterminée, ou reporté à une date déterminée, en accord entre l'arbitre principal et les organisateurs.

Lorsque le match doit reprendre, il reprend strictement exactement au début de l'échange interrompu, avec le même score, les mêmes joueurs et les mêmes positions.

Si le match reprend sur un autre terrain, il est de nouveau tiré au sort pour déterminer le côté du terrain.

3.3.5 Retard de jeu

Tout joueur ou équipe qui, volontairement et illégitimement, retarde la reprise du jeu sera sanctionné comme suit :

- Premier retard par un ou plusieurs joueurs d'une équipe : un avertissement pour retard pour l'équipe ;
- Deuxième retard ainsi que les suivants par n'importe quel joueur de la même équipe : Faute de retard sanctionné par un point pour l'équipe adverse.

4. Les touches de balle

4.1 Caractéristiques des touches de balle

Une équipe a droit à plusieurs touches de balles, dont le nombre est déterminé au paragraphe 4.2, avant de renvoyer le ballon dans le camp adverse.

Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps, à l'exception du mode WexFoot™ où il est interdit de toucher le ballon avec les bras et les mains.

Le ballon doit être impérativement frappé, à défaut, le joueur commet une faute de portage.

Le ballon doit être touché qu'avec une seule main, à défaut le joueur commet une faute de présentation de mains.

4.2 Nombre de touche de balle

Chaque équipe dispose d'un nombre de touches de balle dont le nombre varie selon les formules de jeu :

- Wexball Simple

Quel que soit le mode de jeu (Aqua, TT ou Foot), au Wexball simple, chaque joueur a droit à un maximum de 3 touches de balle consécutives, en ce compris la touche de récupération et la frappe d'attaque.

Il est interdit de frapper le ballon 3 fois d'affilé avec la même main.

- Wexball Multiple et Free

Quel que soit le mode de jeu (Aqua, TT ou Foot), au Wexball multiple ou free, chaque équipe a droit, dans son camp, à un maximum de 5 touches de balle (en ce compris la touche de récupération et la frappe d'attaque), avec un maximum de 2 touches de balle consécutives par joueur.

Un joueur qui aurait, déjà une première fois, touché le ballon peut le retoucher lors d'un même échange de touches de balle.

4.3 Contacts simultanés

Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.

Lorsque plusieurs coéquipiers touchent simultanément le ballon, il n'est décompté qu'une seule touches de balle. Une collision entre coéquipiers ne constitue pas une faute.

4.4 Fautes de touches

Un joueur ou une équipe commet une faute de touche lorsque :

- Portage : le joueur exécute un portage, un accompagnement ou un amortissement du ballon, ou bien le joueur saisit ou arrête le ballon.

- Nombre excessif de touche : l'équipe ou le joueur excède le nombre de touches de balle autorisé (nombre total au sein de l'échange de touche ou nombre de touches consécutives pour chaque joueur).
- Faute de présentation des deux mains : le joueur présente les 2 mains pour effectuer une touche de balle. Il est précisé que la faute est commise lorsque l'écart entre les deux mains présentées ne permet pas le passage du ballon et ce, même si les mains sont décalées dans l'espace.
- Faute de main : Uniquement au WexFoot™, le joueur touche le ballon avec ses bras ou mains.

La sanction pour une faute de touche est un point accordé à l'équipe adverse.

5. Le Service

5.1 Exécution du service

L'arbitre principal autorise l'exécution du service après avoir vérifié que les équipes sont prêtes à jouer et en bonne position. Le joueur doit effectuer le service dans un délai de 10 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre principal.

Le service s'exécute à 3m 50 du point central de la planche en perpendiculaire à l'axe médian, par une frappe de balle directe sur le Wex (pas de multiples touches de balle pour le service) avec un pied au sol au moment de la frappe.

Selon le mode de jeu, la zone de service peut se situer à la périphérie extérieure de l'aire de jeu.

Le geste du service est considéré comme étant achevé au moment où la main, ou autre partie du corps notamment pour le WexFoot™, du joueur frappe ou manque la balle.

Le service



Le service n'est valable que si le ballon touche le Wex.

Le serveur a droit à un deuxième service sans délai depuis la zone de service si le service n'est pas valable ou si le ballon, après le rebond sur le Wex, revient vers le camp du serveur. Toutefois, dans cette dernière hypothèse, l'équipe du serveur a le choix de jouer ou non le ballon (avec les touches de balle autorisées).

Le service n'est pas valable si :

- Le ballon ne touche pas le Wex ;
- Le ballon touche un coéquipier avant de toucher le Wex ;

Il est précisé que si le ballon, après avoir touché le Wex, sort du terrain de jeu du camp adverse, le point est perdu. Le joueur n'a pas droit à un deuxième service.

Dans le déroulement du jeu, chaque équipe sert 5 fois de suite puis c'est au tour de l'équipe adverse de servir 5 fois de suite (soit changement de service tous les 5 points).

5.2 Premier service d'un set

Le premier service du 1^{er} set, ainsi que celui du 5^{ème} set décisif est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.

Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.

5.3 Ordre de service (roulement entre les joueurs)

L'ordre de service est déterminé par l'ordre de rotation des joueurs tel qu'exposé au paragraphe 3.2.4.

L'équipe décide et communique dans la fiche de position, la place du serveur.

Lorsque le service passe à l'équipe adverse, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le même joueur sert pour les 5 services consécutifs.

5.4 Fautes de service

Outre le fait que lorsque le service n'est pas valable après le deuxième service, l'équipe adverse marque un point, l'équipe servante peut commettre une faute dans l'ordre de service ou une faute d'écran de service.

5.4.1 Faute dans l'ordre de service

Lorsque l'équipe qui sert ne respecte pas l'ordre de service, il est commis une faute de rotation qui est sanctionnée selon les stipulations développées au paragraphe 3.2.4.

5.4.2 Ecran de service

Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le serveur et la trajectoire du ballon : Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran en agitant les bras, sautant ou bougeant latéralement, durant l'exécution du service ou en se tenant groupés, pour cacher à la fois le serveur et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que le ballon atteigne le Wex.

Une faute d'écran de service est sanctionnée par le gain d'un point pour l'équipe adverse.

6. Les Fautes

6.1 Fautes simples

6.1.1 Sanction

Les fautes simples sont sanctionnées par un point octroyé à l'équipe adverse.

6.1.2 Fautes de balles

Sont considérées comme des fautes de balle, les fautes suivantes :

- Portage : le joueur exécute un portage, un accompagnement ou un amortissement du ballon, le joueur saisit, lance ou arrête le ballon avec ces 2 mains. Le ballon doit être « frappé ». Le simple arrêt du ballon est constitutif d'une faute.
- Nombre excéssif de touche : l'équipe ou le joueur excède le nombre de touches de balle autorisé (nombre total au sein de l'échange de touche ou nombre de touches consécutives pour chaque joueur).
- Présentation des deux mains : le joueur présente les 2 mains pour effectuer une touche de balle. Il est précisé que la faute est commise lorsque l'écart entre les deux mains présentées ne permet pas le passage du ballon et ce, même si les mains sont décalées dans l'espace.
- Faute de main : Uniquement au WexFoot™, le joueur touche le ballon avec ses bras ou mains.
- Utilisation de la même main 3 fois d'affilé pour les touches de balle ;
- Pas de rebond du ballon sur la Wex lors du renvoi dans le camp adverse ;

Il est précisé que lorsque un joueur de l'équipe adverse « vole » le ballon dans le camp adverse alors que les adversaires sont en train de faire leur échange de touche, sans que ledit joueur ne touche le matériel ou les adversaires, cette action n'est pas constitutive d'une faute malgré le fait que le ballon passe au camp adverse sans rebond sur le Wex.

Egalement, si l'équipe adverse joue manifestement le ballon alors que celui-ci n'a pas touché le Wex au moment du renvoi, la faute est effacée et le jeu continue.

- Le ballon tombe au sol ou dans l'eau en dehors de l'aire de jeu du camp adverse ;
- Le ballon tombe au sol ou dans l'eau dans son propre camp ou en dehors de son camp, lors d'une passe.

6.1.3 Fautes de joueurs

Les actions suivantes sont strictement interdites, elles sont constitutives de fautes de joueurs :

- Empiètement dans le camp adverse : Les pieds doivent obligatoirement restés dans son propre camp. A noter que le reste du corps (bras, torse, tête) peuvent franchir la ligne médiane mais les pieds du joueur doivent impérativement rester dans son camp (au sol ou pas) ;

- Contact avec un joueur adverse se situant dans son camp (lors du franchissement de la ligne médiane par un joueur) ;
- Contact volontaire ou non avec le Wex et la ligne médiane (sangle/filin) et de manière générale avec tout le matériel ;
- Toute gêne volontaire pratiquée sur un joueur adverse ou sur le matériel du jeu (éclaboussures, jet de sable, cris intempestifs, gestes impolis, etc.).
- Faute d'écran de service : Les joueurs d'une même équipes font écran au service pour empêcher les adversaires de voir le serveur ;
- Retard de jeu : Retarder délibérément la reprise du jeu ou le jeu lui-même.

6.2 Fautes lourdes

Les fautes lourdes sont des fautes commises par les joueurs dont le comportement est intolérable. Ces comportements sont strictement à l'opposé du Fair Play, philosophie fondamentale du Wexball.

Le comportement incorrect d'un joueur d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les coéquipiers ou le public peut se matérialiser de différente manière :

- Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires, et
- Agressivité : attaque physique réelle ou comportement agressif ou menaçant

La faute lourde peut être sanctionnée de différente manière, à la discrétion de l'arbitre principal :

- Soit le (ou les) joueur(s) coupable(s) est(sont) clairement identifiable(s) :

L'arbitre principal peut alors décider (1) soit qu'un point est simplement octroyé à l'équipe adverse avec un avertissement de faute lourde, (2) soit, si la faute lourde est trop grave, l'expulsion du joueur coupable soit temporairement (pour la durée du set en cours) ou définitivement (pour tout le match restant).

Une expulsion temporaire dure jusqu'à la fin du set en cours. Aucun remplacement n'est possible.

Dans le cas d'une expulsion définitive, l'équipe du joueur expulsé ne peut pas procéder à son remplacement et a alors le choix entre déclarer forfait ou continuer le match avec un joueur en moins.

- Soit un joueur n'est pas clairement identifiable ; l'équipe est considérée coupable dans son ensemble.

L'arbitre principal ne peut alors pas infliger de sanction individuelle. La sanction est donc infligée à l'équipe, par (1) soit l'octroi d'un point à l'équipe adverse avec un avertissement de faute lourde, (2) soit l'octroi d'un set gagnant à l'équipe adverse, (3) soit la disqualification de l'équipe coupable pour le match.

7. L'arbitre principal

Le match est arbitré par un arbitre principal qui dirige le match du début jusqu'à la fin. Il a autorité sur tous les membres des équipes et sur toute personne intervenant autour du match (ramasseur de balles, nettoyeur, etc.) .

L'arbitre principal peut être, s'il le souhaite, assisté de deux arbitres de surface qui se placeront là où l'arbitre principal le souhaite. L'arbitre principal reste souverain dans toutes les décisions.

Pendant le match, ces décisions sont souveraines. Il prend toutes les décisions intéressant le match qu'il arbitre. Cependant, à la demande des membres d'une équipe, l'arbitre principal donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des présentes règles sur lesquelles il a fondé sa décision.

L'arbitre contrôle, avant et pendant le match, si le matériel de jeu et les conditions permettent de jouer. Il doit contrôler l'adéquation du matériel remplacé pendant le match.

Il effectue les tirages au sort de début de match et de début du 5^{ème} set décisif.

Il est également en charge de :

- Siffler le début du match et des sets ;
- S'assurer de la bonne position à tout moment des joueurs conformément à la fiche de position communiquée avant le début du match par les équipes ;
- Énoncer le score ;
- Siffler les fautes ; Si l'arbitre ne siffle pas de faute, il n'y a pas faute. Lorsque l'arbitre principal siffle une faute, il doit énoncer à haute voix le motif de la faute ; et
- Administrer les sanctions.

Il dispose d'un siège surélevé situé dans l'axe de la ligne médiane juste après la zone libre. Il peut se déplacer partout autour du terrain de jeu, dans la zone libre ou non.