

Wackitball® est un jeu de raquettes qui a trouvé ses origines dans le sport urbain. Il se joue tant à l'intérieur qu'à l'extérieur.

Positionnez la Wackitbase au milieu du terrain en forme de cercle. Un point est marqué lorsque l'adversaire rate la Wackitbase ou que la balle sort du terrain. Le joueur doit contrôler la balle avec un rebond avant de la frapper sur la Wackitbase. Le jeu se joue en simple ou en équipe avec un maximum de 6 joueurs.

## LES RÈGLES EN BREF



- 1 rebond au-dessus la Wackitbase
- 2 frappes de raquettes maximum avec un rebond intermédiaire.
- 3 sets de 13 points.

## SERVICE

L'équipe qui gagne le tirage au sort commence à servir. Le joueur qui perd le point peut servir ?? Tous les joueurs se mettent en dehors du cercle pour servir (petit cercle) avec deux pieds à terre. La balle est frappée vers l'avant.

## RALLYE

La balle peut être frappée un maximum de 2 fois par équipe avec la raquette avant de rebondir au-dessus de la Wackitbase.

Le premier coup de raquette est un "pass". La deuxième s'appelle le "shot". Chaque coup de raquette doit être alterné avec 1 rebond. En règle générale : 2 rebonds consécutifs non autorisés sur le même surface.

La balle change de possession dès qu'elle a rebondi au-dessus de la Wackitbase et qu'elle a touché le sol ou la raquette de l'adversaire. Le premier rebond au sol après le rebond au-dessus de la Wackitbase doit se passer dans les limites du terrain (grand cercle).

## MARQUER DES POINTS

Une équipe marque un point quand l'adversaire ne peut pas retourner la balle de façon réglementaire.

- L'adversaire rate la Wackitbase.
- Plus d'un rebond avant le contact avec la raquette.
- La balle atterrit en dehors du terrain après le rebond sur la Wackitbase.
- La balle en jeu touche le joueur ou tout objet/vêtement que porte le joueur, à l'exception de sa raquette.
- L'adversaire touche la Wackitbase avec le corps ou la raquette.
- Un joueur se positionne dans le petit cercle pendant le service.
- Plus de deux touches de raquette par une équipe.
- 2 touches de raquette successives sans rebond intermédiaire.
- Un des joueurs ne remet pas la balle en jeu avant le deuxième rebond consécutif.

## LE TERRAIN



Matériel nécessaire

- La corde marqueur
- 1 craie
- 2 tubes du set de Wackitball

Une personne, au milieu, tient la corde et son co-équipier fait le tour avec la corde bien tendue.

On peut ainsi marquer les deux cercles : cercle du service et cercle du limite du terrain.

Tracer une croix sur le sol au centre des deux cercles.

Placez la Wackitbase (WB) au centre du cercle.