



**INTERNATIONAL
FEDERATION OF
PICKLEBALL**

RÈGLEMENT OFFICIEL – 2020

*PICKLEBALL CANADA
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PICKLEBALL
USA PICKLEBALL ASSOCIATION*

Le « *Règlement officiel – 2020* » est une traduction faite avec l'autorisation de l'*USA Pickleball Association (USAPA)* à partir de la version originale anglaise du « *2020 – Official Rulebook* » publiée par l'*USAPA* en collaboration avec la *Fédération internationale de pickleball (FIP)*.

En cas de problème d'interprétation, la version anglaise doit prévaloir.

La forme masculine attribuée au texte ou aux fonctions est utilisée pour indiquer le genre neutre et désigne aussi bien les femmes que les hommes.

© 2010, révisé 2020

AVANT-PROPOS

La *Fédération internationale de pickleball (FIP)*, en collaboration avec ses partenaires comme l'*USA Pickleball Association (USAPA)* et *Pickleball Canada (PCO)*, a été créée pour favoriser la croissance et le développement du pickleball tant au niveau local qu'international et pour fixer un plan d'action afin que le sport obtienne une reconnaissance mondiale.

La FIP est l'instance dirigeante du pickleball international. Elle définit et interprète toutes les règles du sport de façon à préserver sa nature et ses caractéristiques ainsi que les habiletés nécessaires à sa pratique. Toutes les décisions de la FIP sont finales et sans appel.

Le but du présent règlement est de fournir aux joueurs les règles à utiliser dans les ligues récréatives et lors des tournois. Certaines sections sont aussi conçues pour favoriser le bon déroulement des tournois sanctionnés. Un joueur qui participe à un tel tournoi se verra attribué un classement national et/ou international. Elles peuvent aussi servir de lignes directrices lors de tournois non sanctionnés. Les directeurs de ce type d'événement peuvent cependant choisir de les appliquer avec souplesse afin de les adapter en fonction du niveau de jeu, de l'âge ou de la diversité des joueurs. La FIP et ses partenaires encouragent la tenue de tels tournois afin de faire connaître le sport et de stimuler sa croissance tout en favorisant le plaisir de jouer au pickleball.

L'USAPA a publié les règles pour la première fois en mars 1984. C'est en adaptant la version du 28 mars 2010 du *USAPA Rulebook* que la *Fédération internationale de pickleball* a, avec autorisation, édité son premier règlement.

La *Fédération internationale de pickleball* invite les organisations nationales de tous les pays à se joindre à elle et à reconnaître les présentes règles comme étant les règles internationales du pickleball.

Les règles ne seront pas modifiées sans raison valable. Les commentaires et opinions sont toujours bienvenus. Si vous avez des questions à propos de celles-ci, s'il vous plaît visitez :

Fédération internationale de pickleball (FIP)

<https://www.ifpickleball.org>

Pickleball Canada (PCO)

https://pickleballcanada.org/?set_lang=French

USA Pickleball Association (USAPA)

<https://www.usapa.org>

Pickleball Canada et la Fédération internationale de pickleball remercient Isabelle Gauthier pour la traduction du présent document ainsi que Gérard Lafrance et Jean-Martin Verreault pour sa révision.

TABLE DES MATIÈRES

SECTION 1 – DESCRIPTION DU SPORT	6
SECTION 2 – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT	8
SECTION 3 – DÉFINITIONS ET LEXIQUE	21
SECTION 4 – SERVICE, SÉQUENCE DE SERVICE ET POINTAGE	29
SECTION 5 – SERVICE ET SÉLECTION DE CÔTÉ	41
SECTION 6 – APPEL DE LIGNE	44
SECTION 7 – FAUTES	48
SECTION 8 – BALLE MORTES	50
SECTION 9 – ZONE DE NON VOLÉE	51
SECTION 10 – TEMPS D'ARRÊT	53
SECTION 11 – AUTRES RÈGLES	60
SECTION 12 – TOURNOIS SANCTIONNÉS	66
SECTION 13 – GESTION DES TOURNOIS ET ARBITRAGE	74
SECTION 14 – JEU EN FAUTEUIL ROULANT	87
INDEX	90
NOTES	93

SECTION 1 – DESCRIPTION DU SPORT

Le pickleball est un sport de raquette qui se joue avec une balle perforée sur un terrain de 6,09 mètres (20 pi) sur 13,41 mètres (44 pi) muni d'un filet semblable à celui utilisé au tennis. Le terrain est divisé en deux côtés de trois zones : la zone de service droite/paire, la zone de service gauche/impaire et la zone de non volée (zone d'action contrôlée au Québec). [Voir figure 2.1]

La balle est servie en diagonale au-dessus du filet et doit atterrir dans la zone de service adverse (droite ou gauche) en utilisant un mouvement qui va du bas vers le haut. Elle est ensuite frappée de part et d'autre du filet jusqu'à ce qu'aucun joueur ne réussisse à la retourner en conformité avec les règles.

Un point est marqué uniquement par le joueur au service et il se produit lorsque ce joueur, ou son équipe, remporte l'échange suite à un coup gagnant ou une faute de l'adversaire. Le serveur continue de servir en alternant de zone à chaque service jusqu'à ce qu'il perde l'échange. Le pickleball peut se jouer en simple ou en double.

Habituellement, le premier joueur qui marque onze points en menant par au moins deux points d'écart, obtient la victoire.

DES CARACTÉRISTIQUES UNIQUES AU PICKLEBALL

LES DEUX REBONDS OBLIGATOIRES

Le **premier rebond** est celui de la balle de **service**. La balle doit tomber dans la zone de service droite ou gauche de l'adversaire (en diagonale du serveur) et le receveur doit absolument attendre le rebond avant de la frapper.

Le **deuxième rebond** est celui de la balle du **retour de service**. Cette balle peut toucher n'importe où du côté du terrain du serveur, mais il doit lui aussi attendre le rebond avant de la frapper.

LA ZONE DE NON VOLÉE

La zone de non volée s'étend sur 2,13 mètres (7 pi) de chaque côté du filet, sur toute la largeur du terrain. Comme son nom l'indique, il n'est pas permis à un joueur qui touche à celle-ci de frapper la balle à la volée (sans rebond).

SECTION 2 – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

Position recommandée des poteaux du filet: 30,48 cm (12 po) à l'extérieur du terrain.

Largeur recommandée des lignes : 5,08 cm (2 po).

Les 3 lignes bordant la ZNV font partie de la ZNV

Les deux ZNV totalisent 4,27 mètres (14 pi) incluant les lignes.

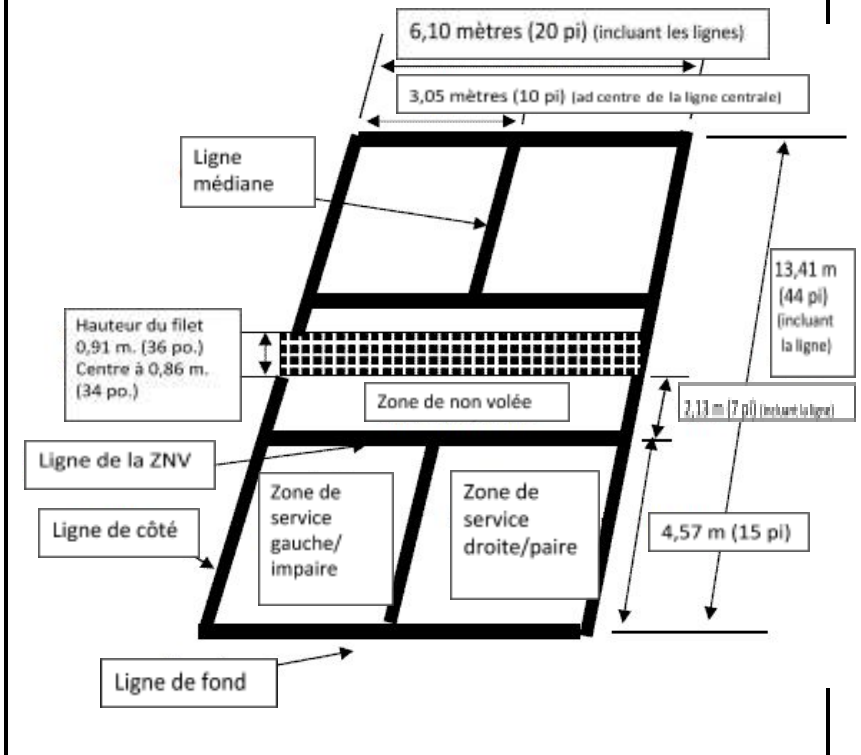


Figure 2-1

2.A. Spécifications du terrain. Les dimensions et mesures pour un terrain de pickleball sont :

- 2.A.1. Le terrain est un rectangle de 6,10 mètres (20 pi) de large et de 13,41 mètres (44 pi) de long, à la fois pour les matchs en simple et ceux en double. [Voir figure 2-1]
- 2.A.2. Les mesures doivent être prises à l'extérieur des lignes du terrain et de celles de la zone de non volée. Toutes les lignes doivent avoir 5,08 centimètres (2 po) de large, être de la même couleur et très contrastantes avec la surface de jeu.
- 2.A.3. La surface de jeu minimale recommandée est de 9,14 mètres (30 pi) de large sur 18,29 mètres (60 pi) de long. Une superficie totale de 12,19 mètres (40 pi) sur 19,51 mètres (64 pi) est cependant préférable.

2.B. Les lignes et les zones. Les lignes et les zones d'un terrain régulier de pickleball sont : [Voir figure 2-1]

- 2.B.1. **Lignes de fond.** Lignes parallèles au filet à chaque extrémité du terrain.
- 2.B.2. **Lignes de côté.** Lignes perpendiculaires au filet de chaque côté du terrain.
- 2.B.3. **Zone de non volée (ZNV).** Zone du terrain de chaque côté du filet délimitée par une ligne parallèle située à 2,13 mètres (7 pi) de celui-ci et les deux lignes de côté. Toutes les lignes de la zone de non volée font partie de celle-ci.

- 2.B.4. **Zone de service.** Zone du terrain située au-delà de la zone de non volée, d'un côté ou de l'autre de la ligne médiane et incluant la ligne de fond, la ligne médiane et la ligne de côté.
- 2.B.5. **Ligne médiane.** Ligne au centre du terrain, de chaque côté du filet, qui divise en deux zones (droite/paire et gauche/impair) la partie du terrain située entre la zone de non volée et la ligne de fond.
- 2.B.6. **Zone droite/paire.** Zone de service à droite du terrain quand le joueur est face au filet.
- 2.B.7. **Zone gauche/impair.** Zone de service à gauche du terrain quand le joueur est face au filet.

2.C. Spécifications du filet.

- 2.C.1. **Matériau.** Le filet peut être fabriqué de n'importe quel matériau entre-maillé à condition que la balle ne puisse pas passer à travers.
- 2.C.2. **Poteaux.** La distance entre l'intérieur des poteaux doit être de 6,71 mètres (22 pi) et leur diamètre ne doit pas excéder 7,62 centimètres (3 po).
- 2.C.3. **Dimension.** La longueur du filet doit être d'au moins 6,63 mètres (21 pi 9 po) d'un poteau à l'autre sur une largeur minimum de 0,76 mètre (30 po).
- 2.C.4. **Bordure.** La partie supérieure du filet doit être délimitée par une bordure blanche de

5,08 centimètres (2 po) dans laquelle passe un cordon ou un câble qui soutient le filet.

- 2.C.5. **Hauteur.** Le filet doit être suspendu au centre du terrain. Son point le plus haut doit être à 91,44 centimètres (36 po) vis à vis les lignes de côtés et à 86,36 centimètres (34 po) au centre du terrain.
- 2.C.6. **Ruban central.** L'installation d'un ruban est recommandée au centre d'un filet permanent afin de faciliter le réglage de sa hauteur médiane à 86,36 centimètres (34 po).
- 2.C.7. **Bas du filet.** Le bas du filet peut toucher le terrain, mais il ne doit pas s'étendre sur celui-ci afin de ne pas nuire au mouvement de la balle.
[Voir figure 2-2]



Figure 2-2

- 2.C.8. Des attaches, ou tout autre système de retenu qui n'est pas en saillie, doivent être installées afin d'empêcher le bas du filet de s'étendre sur le terrain. Si le bas du filet n'est pas attaché et que l'arbitre évalue que le mouvement de la balle a été dérangé par celui-ci, l'échange sera repris.

2.D. *Spécifications des balles.*

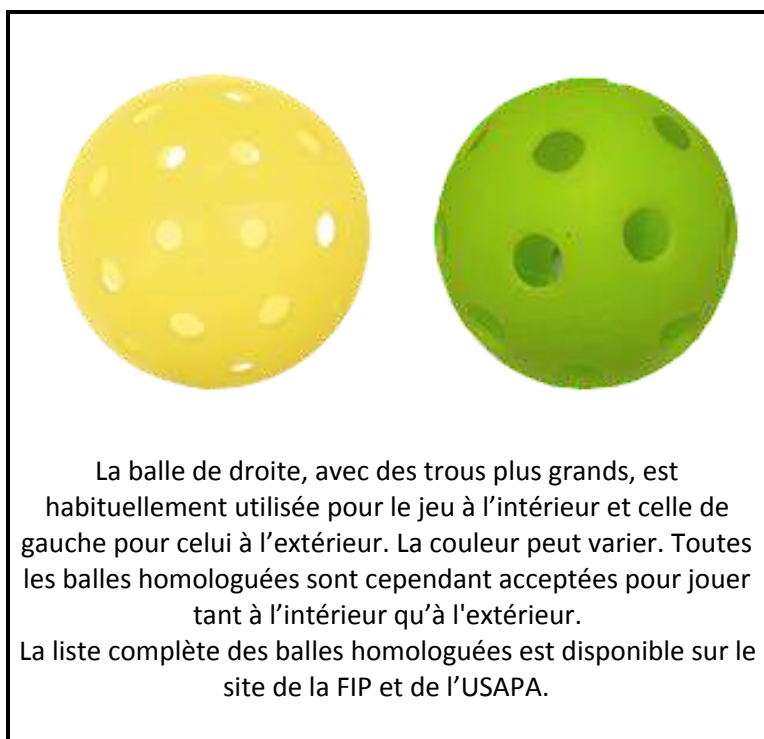


Figure 2-3

- 2.D.1. **Construction.** La balle doit être faite d'un matériau durable moulé et avoir une surface lisse et sans texture. Sa couleur doit être uniforme, sauf pour permettre les marques d'identification. Elle peut présenter une légère crête au centre en autant que celle-ci n'influence pas ses caractéristiques de vol.
- 2.D.2. **Diamètre.** La balle doit avoir un diamètre situé entre 7,29 centimètres (2,87 po) et 7,54 centimètres (2,97 po). La variation maximale du diamètre ne doit pas être supérieure à plus ou moins 0,51 millimètres ($\pm 0,020$ po).
- 2.D.3. **Poids.** La balle doit peser entre 22,1 et 26,5 grammes (0,78 et 0,935 on).
- 2.D.4. **Rebond.** La balle doit avoir un rebond de 76,2 à 86,4 centimètres (30 à 34 po) mesuré à partir du dessus de la balle dans un test de chute d'une hauteur de 198,1 centimètres (78 po) sur une plaque en granite d'au moins 30,5 centimètres (12 po) sur 30,5 centimètres (12 po) et de 10,2 centimètres (4 po) d'épaisseur. Le test doit être effectué à une température ambiante de 21,1 degrés Celsius (70°F) plus ou moins 2,8 degrés Celsius ($\pm 5^\circ\text{F}$).
- 2.D.5. **Dureté.** La balle doit avoir une dureté de 40 à 50 sur une échelle de Duromètre D à une température de 21,1 degrés Celsius (70°F) plus ou moins 2,8 degrés Celsius ($\pm 5^\circ\text{F}$).
- 2.D.6. **Design.** La balle doit avoir un minimum de 26 trous circulaires, mais un maximum de 40.

L'espacement entre les trous et la conception générale de la balle doivent être conformes aux caractéristiques de vol. Le nom ou le logo du fabricant ou du fournisseur doit être imprimé ou embossé sur la surface de la balle.

- 2.D.7. **Homologation.** Le directeur du tournoi choisit la balle qui sera utilisée lors du tournoi. Une balle inscrite sur la liste officielle des balles homologuées par la FIP doit être utilisée lors d'un tournoi sanctionné par une organisation membre de la FIP.

[Voir <https://equipment.usapa.org/ball-list/>]

2.E. *Spécifications des raquettes.*

- 2.E.1. **Matériau.** La raquette peut être fabriquée de tout matériau jugé sécuritaire et qui n'est pas interdit dans le présent règlement. La raquette doit être relativement rigide et construite avec un matériau incompressible qui répond aux critères de la FIP.
- 2.E.2. **Surface.** La surface de frappe de la raquette ne doit pas présenter de trous, d'indentations, de textures grossières, ni tout autre élément ou caractéristique permettant à un joueur de donner un effet de rotation additionnel à la balle. La rugosité de la raquette est déterminée en utilisant un *Testeur de la rugosité de surface Starrett SR160* (ou un équivalent). Les limites admissibles pour la rugosité ne doivent pas dépasser 30 micromètres (μm) sur la lecture Rz (hauteur maximale moyenne, pic/vallée) et pas

plus de 40 micromètres sur la lecture Rt (hauteur moyenne maximale, pic/vallée). Toutes les lectures doivent être prises dans six directions différentes.

2.E.2.a. **Peinture.** La surface peut être peinte, mais doit par ailleurs se conformer aux exigences générales de la surface.

2.E.2.b. **Réflexion.** La surface de la raquette ne doit pas être réfléchissante de manière à avoir le potentiel de nuire à la vision de l'adversaire. Les raquettes ne doivent avoir aucune mesure dépassant 80 GU. La mesure doit être prise à un angle de mesure universelle de 60 degrés avec un *Testeur de brillance de surface ETB-0833 à auto étalonnage de 20°, 60° et 85° à 0200 GU* (ou un équivalent).

2.E.2.c. **Apparence.** Toute inscription ou image qui apparaît sur la raquette doit être de bon goût.

2.E.3. **Taille.** Le total de la longueur combinée à la largeur, y compris tout capuchon, protecteur de tranche ou autre, ne doit pas dépasser 60,96 centimètres (24 po). La longueur de la raquette ne peut pas dépasser 43,18 centimètres (17 po). Il n'y a aucune restriction sur l'épaisseur de la raquette.

2.E.4. **Poids.** Il n'y a aucune restriction de poids.

2.E.5. **Modifications.** Les raquettes modifiées doivent répondre à toutes les spécifications suivantes :

2.E.5.a. Les seules modifications qui peuvent être apportées à une raquette commerciale sont à la poignée (diamètre ou ruban). L'addition d'une ruban ou d'un ruban plombé sur la tranche ou d'une étiquette nominale sur la surface de la raquette est aussi permise.

2.E.5.b. Les étiquettes ou ruban ne peuvent s'étendre au-delà de 2,54 centimètre (1,0 po) au-dessus de la partie supérieure de la poignée ni à plus de 1,27 centimètre (0,5 po) du bord de la raquette ou, si la raquette possède un protecteur sur la tranche, à plus de 1,27 centimètre (0,5 po) de la bordure de celui-ci.

2.E.5.c. Les inscriptions manuscrites sont permises sur la surface de la raquette en autant qu'elles n'en altèrent pas la texture et qu'elles sont de bon goût. Aucune forme de graphisme ne peut être ajoutée sur une raquette commerciale à l'exception d'inscriptions manuscrites faites au crayon.

- 2.E.6. **Éléments non autorisés sur la surface et propriétés mécaniques interdites :**
- 2.E.6.a. Peinture antidérapante ou peinture texturée avec du sable, des particules de caoutchouc ou tout autre matériau qui peut augmenter l'effet de rotation de la balle.
 - 2.E.6.b. Caoutchouc et caoutchouc synthétique.
 - 2.E.6.c. Papier de verre.
 - 2.E.6.d. Pièces en mouvement qui peuvent augmenter la puissance de l'élan de la raquette.
 - 2.E.6.e. **Pièce amovible.** Aucune pièce amovible n'est autorisée sauf celle qui permet d'ajuster la poignée ou le ruban plombé ajouté sur la tranche de la raquette.
 - 2.E.6.f. Ressort ou tout autre élément agissant comme un ressort.
 - 2.E.6.g. Membrane souple ou tout autre matériau compressible qui peut créer un effet de trampoline.
 - 2.E.6.h. Assistance électrique, électronique ou mécanique de toutes sortes.
- 2.E.7. **Désignation de modèle.** Le fabricant doit clairement identifier sur la raquette la marque et le nom du modèle, ou le numéro du modèle. Ces informations peuvent apparaître sur celle-ci à l'aide d'un autocollant apposé par le

manufacturier. Une raquette fabriquée avec un corps fait de matériaux différents ou avec une surface faite de matériaux différents ou une raquette qui présente d'autres modifications significatives doit porter un nom ou numéro unique.

- 2.E.8. **Raquettes maison.** Les raquettes qui ne sont pas d'origine commerciale ne sont pas autorisées (ex.: raquette maison).

2.F. *Approbation et homologation de l'équipement.*

L'approbation et l'homologation de l'équipement utilisé pour jouer lors d'un tournoi sanctionné doit être faite par le Conseil d'administration de l'USAPA sous recommandation de son *Comité d'évaluation de l'équipement (EEC)*.

- 2.F.1. Si le fabricant a modifié l'équipement homologué ou si l'équipement se dégrade et que ce changement ou cette dégradation modifie de façon significative la nature du sport, l'approbation et l'homologation d'un modèle, marque, version, design ou type d'équipement peuvent être révoquées par les administrateurs avec un préavis de 18 mois publié sur les pages d'accueil du site Web de la FIP et de l'USAPA ainsi que dans les publications de bulletins officiels, nationaux ou par le biais d'autres moyens de communication acceptables.
- 2.F.2. Les fabricants sont soumis à des contrôles annuels et/ou inopinés pour s'assurer que les produits qui sont vendus sont conformes à

toutes les exigences. Les listes des équipements homologués sont affichées sur le site de la FIP : www.ifpickleball.org

2.F.3. **Liste des raquettes homologuées par la FIP.** Le joueur est responsable de s'assurer que la raquette qu'il utilise est répertoriée comme étant conforme (« *Pass* ») dans la liste des raquettes homologuées par la FIP. Cette liste doit être affichée sur le site internet de la FIP : www.ifpickleball.org.

2.F.3.a. **Violation.** Si à un moment quelconque au cours d'un tournoi, il est établi qu'un joueur utilise une raquette qui viole l'une des spécifications ou qu'elle n'est pas inscrite sur la liste des raquettes homologuées par la FIP, les pénalités suivantes s'appliquent :

2.F.3.a.1. Si la violation est identifiée avant le début du match, le joueur peut, sans pénalité, changer de raquette pour une raquette homologuée.

2.F.3.a.2. Si la violation est découverte après que le match a commencé, le joueur ou l'équipe se verra imposer un forfait pour le match en cours.

- 2.F.3.a.3. Si la violation est découverte après la fin du match, le résultat demeure inchangé.

Note : L'USAPA révisé périodiquement les normes de contrôle des équipements et, après en avoir dûment informé les manufacturiers, se réserve le droit de modifier au besoin les spécifications relatives à ceux-ci dans le but de préserver l'intégrité du sport.

2.G. *Vêtements.*

- 2.G.1. **Sécurité/distraction.** Un joueur peut être invité à changer de vêtements s'ils sont inappropriés.
- 2.G.2. **Design.** Les dessins, logos, photos et inscriptions présentes sur les vêtements doivent être de bon goût.
- 2.G.3. **Chaussures.** Les chaussures doivent avoir des semelles qui ne marquent pas et n'endommagent pas la surface du terrain.
- 2.G.4. **Violation.** Le directeur du tournoi a l'autorité pour exiger un changement de vêtement. Si un joueur refuse de se conformer aux règles relatives à ceux-ci, le directeur du tournoi peut imposer un forfait de match.

SECTION 3 – DÉFINITIONS ET LEXIQUE

Note du traducteur : *L'ordre alphabétique est respecté dans la version anglaise du règlement, la version française respecte plutôt la numérotation originale rattachée aux mots ou termes anglais qui sont utilisés. Certains termes français ont été ajoutés à la fin de la section afin d'en préciser la définition.*

3.A. Définitions.

- 3.A.1. **Transporter (*carry*)** – Frapper la balle de manière à ce qu'elle se déplace sur la surface de la raquette plutôt que rebondisse sur celle-ci.
- 3.A.2. **Terrain (*court*)** – Surface à l'intérieur des limites extérieures des lignes de fond et des lignes de côté.
- 3.A.3. **Croisé (*cross-court*)** – Partie du terrain adverse située en diagonale de l'endroit d'où la balle vient d'être frappée.
- 3.A.4. **Balle morte (*dead ball*)** – Balle qui n'est plus en jeu.
- 3.A.5. **Coup en toucher (*dink shot*)** – Coup délicat en arc qui est destiné à faire tomber la balle de l'autre côté du filet dans la zone de non volée.
- 3.A.6. **Distraction (*distraction*)** – Action d'un joueur qui n'est « pas inhérente au jeu » et qui, de l'avis de l'arbitre, nuit à la capacité ou à la concentration de l'adversaire pour frapper la balle. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : faire beaucoup de bruit, taper du pied,

agiter la raquette pour distraire l'adversaire ou créer de l'interférence pour nuire à l'adversaire.

- 3.A.7. **Double rebond (*double bounce*)** – Balle qui rebondit deux fois d'un côté avant d'être retournée.
- 3.A.8. **Double frappe (*double hit*)** – Frapper la balle deux fois avant de la retourner.
- 3.A.9. **Balle tombante (*drop shot*)** – Coup frappé après le rebond de la balle de manière à ce qu'elle tombe à court, loin de l'adversaire.
- 3.A.10. **Amorti à la volée (*drop shot volley*)** – Retour de balle frappé avant le rebond et conçu pour neutraliser sa vitesse et la retourner à court, à proximité du filet du côté de l'adversaire.
- 3.A.11. **Faute (*fault*)** – Violation d'une règle qui engendre une balle morte et la fin de l'échange.
- 3.A.12. **Premier serveur (*first server*)** – En double, le joueur qui, en fonction du pointage de son équipe, doit servir à partir de l'aire de service droite/paire après le changement de côté.
- 3.A.13. **Forfait (*forfeit*)** – Décision d'un joueur/équipe ou l'application d'une règle qui met fin au match et attribue la victoire à l'adversaire.
- 3.A.14. **Coup droit ou revers (*groundstroke*)** – Coup frappé après le rebond de la balle.
- 3.A.15. **Demi-volée (*half volley*)** – Coup frappé immédiatement après le rebond de la balle et avant qu'elle atteigne sa pleine hauteur.

- 3.A.16. **Dérangement (*hinder*)** – Tout élément ou circonstance hors du contrôle des joueurs qui a un impact négatif sur le jeu. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : une balle, un insecte en vol, un objet quelconque, un joueur ou un officiel d'un terrain voisin qui, de l'avis de l'arbitre, a dérangé un joueur pendant le jeu.
- 3.A.17. **Zone gauche/impair (*left/odd court*)** – Zone située à gauche de la ligne médiane (en incluant celle-ci) quand le joueur est face au filet. En double, le serveur de départ (ou le serveur en simple) devrait être positionné à la zone de service gauche/impair du terrain lorsque son pointage est impair.
- 3.A.18. **Let (*let*)** – Balle de service ou échange qui doit être rejoué pour différentes raisons valides.
- 3.A.19. **Appel de ligne (*line call*)** – Mot(s) prononcé(s) à voix haute par un joueur ou un juge de lignes pour indiquer à l'arbitre et/ou aux joueurs que la balle en jeu n'a pas touché le sol à l'intérieur de la surface requise. Le terme recommandé pour indiquer un appel de ligne est « *Out* ». Un signal de la main distinctif peut être utilisé conjointement avec un appel de ligne fait à voix haute. D'autres termes comme : « Non », « Dehors », « Pas bonne » ou « Longue » sont également acceptables.
- 3.A.20. **Jeu/balle en jeu (*live ball/in play*)** – Moment précis qui débute dès que l'arbitre commence l'annonce du pointage.

- 3.A.21. **Lob (*lob*)** – Coup haut et profond qui oblige l’adversaire à reculer vers la ligne de fond.
- 3.A.22. **Zone de non volée (ZNV) (*non volley zone*) [Au Québec : Zone d’action contrôlée, ZAC]** – Zone du terrain qui mesure 2,13 mètres sur 6,09 mètres (7 pi X 20 pi) située de part et d’autre du filet. Elle comprend toutes les lignes qui l’entourent. La zone de non volée est uniquement à deux dimensions et ne monte pas au-dessus de la surface du terrain. [Voir figure 2-1 et règle 2.B.3.]
- 3.A.23. **Smash (*overhead slam/smash*)** – Forte frappe sur une balle haute.
- 3.A.24. **Ajustement de la poignée (*paddle grip adjustments*)** – Pièce d’équipement non mécanique qui modifie le diamètre de la poignée ou aide à stabiliser la main sur celle-ci.
- 3.A.25. **Tête de la raquette (*paddle head*)** – La raquette, excluant la poignée.
- 3.A.26. **Passing (*Passing-shot*)** – Volée, coup droit ou revers qui trompe l’adversaire et permet généralement de remporter l’échange.
- 3.A.27. **Objet permanent (*permanent object*)** – Tout objet sur ou près du terrain, incluant ceux qui pendent au-dessus du terrain, qui peut interférer avec le jeu. Les objets permanents comprennent le plafond, les murs, les clôtures, les systèmes d’éclairage, les poteaux, les pieds des poteaux, les tribunes et sièges pour les spectateurs, l’arbitre, les juges de lignes, les spectateurs

(quand ils sont aux endroits désignés pour eux) et tous les autres objets autour et au-dessus du terrain.

- 3.A.28. **Surface de jeu (*playing surface*)** – Surface désignée pour jouer qui comprend le terrain et l'espace qui entoure celui-ci.
- 3.A.29. **Échange (*rally*)** – Retours multiples de la balle en continu qui se produisent après le service et avant une faute.
- 3.A.30. **Receveur (*receiver*)** – Joueur qui est positionné en diagonale du serveur pour retourner la balle. En fonction du pointage de son équipe, le joueur qui retourne le service peut s'avérer être le mauvais receveur.
- 3.A.31. **Reprise (*replay*)** – Échange qui est recommencé pour une raison quelconque sans l'attribution d'un point ou un changement de serveur.
- 3.A.32. **Zone droite/paire (*right/even court*)** – Zone située à droite de la ligne médiane (en incluant celle-ci) quand le joueur est face au filet. En double, le serveur de départ (ou le serveur en simple) devrait être positionné à la zone de service droite/paire du terrain lorsque son pointage est pair.
- 3.A.33. **Deuxième service (*second serve*)** – En double, terme utilisé pour identifier la perte du premier des deux services octroyés à une équipe.
- 3.A.34. **Deuxième serveur (*second server*)** – En double, partenaire du premier serveur. Le deuxième

serveur sert après que le premier serveur a perdu son service.

- 3.A.35. **Service (*serve*)** – Première frappe sur la balle pour débiter l'échange.
- 3.A.36. **Serveur (*server*)** – Joueur qui débute l'échange. En fonction du pointage de son équipe, le joueur qui sert peut s'avérer être le mauvais serveur.
- 3.A.37. **Zone de service (*service court*)** – Zone située à gauche ou à droite de la ligne médiane quand le joueur est face au filet. Elle inclut la ligne médiane et la ligne de côté ainsi que la ligne de fond, mais exclut la zone de non volée.
- 3.A.38. **Mouvement du service (*service motion*)** – Mouvement du bras du joueur pour servir la balle. Le mouvement du service peut être un élan vers l'avant seulement ou une combinaison ininterrompue d'un élan vers l'arrière et d'un élan vers l'avant.
- 3.A.39. **Aire de service (*servng area*)** – Aire de jeu située derrière la ligne de fond et sur ou entre les prolongements imaginaires de la ligne médiane et de chacune des lignes de côté.
- 3.A.40. **Changement de côté (*side out*)** – Attribution du service au joueur/équipe adverse après qu'un joueur de simple ou qu'une équipe a perdu le service.
- 3.A.41. **Serveur de départ (*starting server*)** – En double, joueur désigné pour exécuter le premier service du match, ou de la partie, de son équipe. Lors

d'un tournoi, le serveur de départ de chaque équipe doit porter de manière visible l'accessoire d'identification choisit par le directeur du tournoi (habituellement un bracelet).

- 3.A.42. **Faute technique (*technical foul*)** – Violation ou comportement d'un joueur /équipe qui, de l'avis de l'arbitre, transgresse une règle ou est inacceptable et qui lui permet d'octroyer un point au joueur/équipe adverse. Une faute technique peut aussi être attribuée lorsqu'un deuxième avertissement technique est donné au même joueur ou à la même équipe pendant le match. [Voir règle 13.G.5.b.]
- 3.A.43. **Avertissement technique (*technical warning*)** – Premier avertissement verbal donné par l'arbitre à un joueur ou une équipe suite à la violation d'une règle ou à un comportement inadéquat avant qu'une faute technique ne soit imposée. Aucun point n'est attribué à l'adversaire suite à un avertissement technique.
- 3.A.44. **Volée (*volley*)** – Pendant un échange, frapper la balle au vol, avant son rebond.
- 3.A.45. **Abandon (*withdrawal*)** – Demande d'un joueur/équipe d'être retiré de tous les matchs prévus d'une catégorie spécifique.

3.B. *Autres définitions (version française uniquement)*

- 3.B.1. **Accessoire d'identification (*form of identification*)** – Un accessoire quelconque (habituellement un bracelet), qui est facilement

visible par tous ceux qui sont sur le terrain et qui sert à identifier le serveur de départ de chaque équipe.

- 3.B.2. **Accompagnement de l'élan (*follow-through*)** – Mouvement qui termine l'élan en restant dans la direction de la balle après le coup.
- 3.B.3. **Armature du filet (*net system*)** – Le filet et toutes les pièces (câble, ruban, etc.) qui servent à le maintenir en place.

SECTION 4 – SERVICE, SÉQUENCE DU SERVICE ET POINTAGE

4.A. *Service.*

- 4.A.1. Le pointage complet doit être annoncé avant que le serveur débute son mouvement.
- 4.A.2. Le mouvement du service commence lorsque le bras du serveur initie un mouvement de balancier, vers l'arrière ou vers l'avant, pour entrer en contact avec la balle.
- 4.A.3. Au début du mouvement du service, les deux pieds doivent être derrière la ligne de fond ou derrière le prolongement imaginaire de la ligne de fond. Au moment où la balle est frappée, aucun des pieds du serveur ne doit toucher le terrain ou l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté et au moins un pied doit toucher au sol derrière la ligne de fond.
- 4.A.4. La balle doit être frappée sans la faire rebondir. Une personne avec un handicap physique, comme n'avoir l'usage que d'un seul bras, peut faire rebondir la balle avant de la frapper.
- 4.A.5. Le bras du serveur doit se déplacer dans un mouvement d'arc ascendant (du bas vers le haut) au moment où il touche la balle. Le service peut être fait du revers ou du coup droit. [Voir figure 4-3]

- 4.A.6. Le point le plus haut de la raquette ne doit pas être au-dessus de l'articulation du poignet lorsque la balle est frappée. [Voir figures 4-1 et 4-2]
- 4.A.7. Le contact avec la balle ne doit pas se faire au-dessus du niveau de la taille (nombril). [Voir figures 4-1 et 4-3]



Figure 4-1 (service légal)

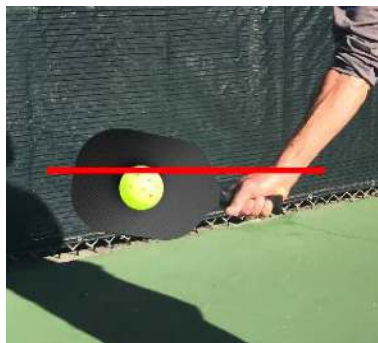


Figure 4-2 (service illégal)



Figure 4-3 (service légal)

(Photos et graphisme des figures courtoisie de Steve Taylor, Digital Spatula)

4.A.8. **Placement.** Le serveur doit envoyer la balle à l'intérieur de la bonne zone de service, soit celle située en diagonale de sa position. La balle de service doit passer au-dessus du filet et de la zone de non volée. Elle peut atterrir sur n'importe quelle ligne de la zone de service.

4.A.9. Si la balle de service passe au-dessus du filet ou frappe le filet et touche ensuite le receveur ou son partenaire, c'est un point pour l'équipe au service.

4.B. Position des joueurs.

4.B.1. **Serveur et receveur.** Le bon serveur et le bon receveur, ainsi que leurs positions, sont

déterminés par le pointage et les positions de départ des joueurs en début de match.

- 4.B.2. Au début de chaque partie, le serveur de départ commence le service à partir de l'aire de service qui correspond à son pointage.
- 4.B.3. Chaque joueur servira jusqu'à ce que lui ou son équipe perde l'échange ou qu'une faute soit appelée contre eux.
- 4.B.4. Tant que le serveur conserve son service il change d'aire de service après chaque point. Il sert en alternance à partir de l'aire de service droite/paire et de l'aire de service gauche/impair.
- 4.B.5. **En simple.**
 - 4.B.5.a. Si le pointage du joueur est pair (0, 2, 4 ...), le service doit être fait à partir de l'aire de service droite/paire et envoyé dans la zone de service droite/paire de l'adversaire.
 - 4.B.5.b. Si le pointage du joueur est impair (1, 3, 5 ...), le service doit être fait à partir de l'aire de service gauche/impair et envoyé dans la zone de service gauche/impair de l'adversaire.
 - 4.B.5.c. Après que le serveur a perdu l'échange ou qu'une faute se soit produite de son côté, le service est attribué à l'adversaire.

- 4.B.6. **En double.** Les deux joueurs d'une équipe serviront avant qu'il y ait un changement de côté, sauf au début de chaque partie où seul le serveur de départ pourra servir, il est donc désigné « serveur #2 » à des fins de pointage. Le changement de côté aura lieu dès que son équipe perdra l'échange ou commettra une faute, le service sera alors attribué à l'équipe adverse.
- 4.B.6.a. Après chaque changement de côté, le service commence dans l'aire de service droite/paire.
- 4.B.6.b. Quand le pointage de l'équipe est pair (0, 2, 4...), le serveur de départ de l'équipe doit être positionné à la zone droite/paire. Quand le pointage de l'équipe est impair (1, 3, 5 ...), le serveur de départ de l'équipe doit être positionné à la zone gauche/impair.
- 4.B.6.c. Après chaque changement de côté, le service doit être fait à partir de l'aire de service droite/paire par le joueur correctement positionné sur le terrain en fonction du pointage de son équipe. Le premier serveur est désigné comme « serveur #1 » et son partenaire comme « serveur #2 ».
- 4.B.6.d. Le premier serveur mettra la balle en jeu, en alternant d'une aire de service à l'autre après chaque point gagné,

jusqu'à ce que son équipe perde l'échange ou commette une faute.

- 4.B.6.e. Lorsque l'équipe a perdu l'échange ou commis une faute, le deuxième serveur servira à partir de sa bonne position en alternant d'une aire de service à l'autre aussi longtemps que son équipe marquera des points.
- 4.B.6.f. L'équipe en réception de service n'alterne pas de position lorsqu'un point est marqué par l'équipe au service. Par contre, les joueurs peuvent changer de position après le retour du service, mais à la fin de l'échange ils doivent retourner à leur bonne position, en fonction du pointage de leur équipe et de leur position de départ.
- 4.B.7. **Positions des partenaires.** En double, il n'y a pas de restriction sur la position du partenaire du serveur et du receveur tant qu'ils sont sur leur côté du terrain. Ils peuvent être positionnés à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.
- 4.B.8. Avant le début du mouvement du service, afin d'identifier le bon serveur et la bonne aire de service, l'équipe au service peut demander le pointage à l'arbitre et qui est le bon serveur.
- 4.B.9. Avant le début du mouvement du service, afin d'identifier le bon receveur et sa bonne position,

l'équipe du receveur peut demander le pointage à l'arbitre.

- 4.B.10. L'arbitre ne corrigera pas la position des joueurs et ne répondra pas directement aux questions à ce sujet. Par contre il peut répondre « Vous avez X points » ou « Votre pointage est X » quand il est interrogé. Lorsqu'un mauvais joueur sert, reçoit ou sert d'une mauvaise position, l'arbitre arrête immédiatement le jeu et appelle une faute.
- 4.B.11. **Mauvais joueur ou mauvaise position.** Quand une erreur de position ou de serveur est découverte après un échange, l'équipe en défaut peut être mise en faute jusqu'à l'exécution du prochain service. Un point marqué pendant cet échange ne sera pas comptabilisé. Les points gagnés durant les échanges précédents seront conservés malgré l'erreur de position ou de serveur.

4.C. Pas prêt. Tout joueur peut signaler qu'il n'est « Pas prêt » avant le début de l'annonce du pointage.

- 4.C.1. Un des signaux suivants doit être utilisé par un joueur pour indiquer qu'il n'est « Pas prêt » :
- 1) élever la raquette au-dessus de sa tête;
 - 2) élever la main qui ne tient pas la raquette au-dessus de la tête;
 - 3) tourner complètement le dos au filet.
- 4.C.2. Un signal « Pas prêt » notifié après le début de l'annonce du pointage sera ignoré à moins qu'il y ait un dérangement. Le fait qu'un joueur ou une

équipe ne soit pas en position ne constitue pas un dérangement.

4.D. Annonce du pointage. L'annonce du pointage doit débuter quand le serveur et le receveur sont (ou devraient être) en position et que tous les joueurs sont (ou devraient être) prêts à jouer.

4.D.1. S'il apparaît que le serveur ou le receveur retarde le jeu, l'arbitre annoncera le pointage pour démarrer le décompte des 10 secondes. [Voir règle 4.E.]

4.D.2. Tout joueur peut demander un temps d'arrêt avant le début du mouvement du service. [Voir règles 4.A.2. et 10.A.3.]

4.E. Délai de 10 secondes. Une fois que le pointage a été annoncé, le serveur a 10 secondes pour servir.

4.E.1. Le mouvement du service ne doit pas commencer avant que le pointage soit annoncé dans son intégralité.

4.E.2. Une faute sera appelée contre le serveur si celui-ci excède le délai de 10 secondes avant de servir.

4.E.3. Après l'annonce du pointage, si l'équipe au service change d'aire de service et par conséquent cause un mauvais positionnement des joueurs de l'équipe adverse, le serveur doit laisser le temps à ces derniers de se repositionner. Le pointage doit être annoncé de nouveau et le décompte des 10 secondes doit être recommencé. Lors d'un match non arbitré,

le serveur accordera le même privilège à l'adversaire.

- 4.F. Marquer un point.** Un joueur, ou une équipe, marque des points seulement quand il est au service. Un point peut aussi être octroyé à un joueur/équipe lorsqu'une faute technique est appelée contre son adversaire.
- 4.G. Point.** Un point est marqué lorsque le joueur ou l'équipe au service gagne l'échange.
- 4.H. Gagner le match.** Le premier joueur ou équipe qui marque le point gagnant remporte le match.
- 4.I. Annonce du pointage en match de simple.** Deux chiffres servent à annoncer le pointage, la bonne séquence est : le pointage du serveur suivi du pointage du receveur (ex.: « un – zéro »).
- 4.J. Annonce du pointage en match en double.** Le pointage est annoncé avec une séquence de trois chiffres. La bonne séquence est : le pointage de l'équipe au service, le pointage de l'équipe à la réception et le numéro (un ou deux) du serveur (ex.: « zéro – un – un »). Au début de chaque nouvelle partie, le pointage sera annoncé comme suit : « zéro – zéro – deux ».
- 4.K. Mauvais pointage annoncé.** Si le serveur ou l'arbitre annonce le mauvais pointage, tout joueur peut arrêter le jeu avant le retour du service pour demander une correction.
- 4.K.1. Si le pointage était incorrect, le joueur ou l'arbitre annoncera le pointage correctement et la balle sera servie à nouveau sans pénalité.

4.K.2. C'est une faute si un joueur arrête le jeu après l'annonce du pointage pour contester celui-ci alors qu'il n'y a pas d'erreur.

4.K.3. Un joueur qui arrête le jeu après le retour du service commet une faute et perd l'échange.

4.L. Faute de pied au service. Lors du service, au moment où la balle entre en contact avec la raquette, les pieds du serveur :

4.L.1. Ne doivent pas toucher le sol à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté.

4.L.2. Ne doivent pas toucher le sol du mauvais côté du prolongement imaginaire de la ligne médiane.

4.L.3. Ne doivent pas toucher le terrain, y compris la ligne de fond.

4.M. Fautes au serveur. Pendant le service, c'est une faute contre le serveur qui entraîne la perte du service si :

4.M.1. Le serveur sert à partir de la mauvaise aire de service.

4.M.2. Le mauvais joueur sert la balle.

4.M.3. La balle de service touche n'importe quel objet permanent autre que le filet, le receveur ou son partenaire avant de toucher le sol.

4.M.4. La balle de service touche le serveur ou son partenaire, ou si elle touche quoi que ce soit que le serveur ou son partenaire porte ou transporte.

4.M.5. La balle de service atterrit dans la zone de non volée.

- 4.M.6. La balle de service atterrit à l'extérieur de la zone de service réglementaire.
- 4.M.7. La balle de service frappe le filet et atterrit dans la zone de non volée.
- 4.M.8. La balle de service frappe le filet et atterrit à l'extérieur de la zone de service réglementaire.
- 4.M.9. Le serveur commence son mouvement du service avant la fin de l'annonce du pointage.
- 4.M.10. Le serveur utilise un mouvement du service illégal.
- 4.M.11. Le serveur ou son partenaire demande un temps d'arrêt après la fin de l'annonce du pointage et le début du mouvement du service.
- 4.M.12. L'équipe au service demande à l'arbitre de confirmer le bon serveur et/ou son pointage après la fin de l'annonce du pointage et le début du mouvement du service.

4.N. Fautes au receveur. Lorsqu'il y a une faute contre l'équipe qui reçoit le service, un point est accordé à l'équipe au service. Il y a faute si :

- 4.N.1. Le mauvais joueur retourne le service.
- 4.N.2. Le receveur ou son partenaire est touché ou interfère avec le vol de la balle avant qu'elle ne rebondisse.
- 4.N.3. Le receveur ou son partenaire demande un temps d'arrêt après la fin de l'annonce du pointage et le début du mouvement du service.

4.N.4. Le receveur ou son partenaire demande à l'arbitre de confirmer le pointage après la fin de l'annonce du pointage et le début du mouvement du service.

4.O. *Let au service.* Il n'y a pas de limite au nombre de lets accordé à un serveur. Le service est un let et sera repris si :

4.O.1. La balle de service touche le filet, le ruban central ou la bordure, mais qu'elle atterrit ensuite dans la zone de service réglementaire.

4.O.2. L'arbitre appelle un let au service.

4.O.3. Tout joueur peut appeler un let au service. Si l'arbitre détermine qu'un let appelé par un joueur n'est pas valide, une faute sera déclarée contre ce joueur.

SECTION 5 – SERVICE ET SÉLECTION DU CÔTÉ

5.A. *Sélection du côté, du service ou de sa réception ou céder son choix.*

- 5.A.1. Toute méthode équitable peut être utilisée pour déterminer quel joueur ou équipe a le premier choix entre le côté, le service ou la réception du service. (Ex.: inscrire « 1 » ou « 2 » au verso de la feuille de pointage). Si le gagnant décide de servir ou de recevoir, le perdant choisira alors de quel côté il désire débiter le match. Si le gagnant opte pour le côté, le perdant aura le choix de servir ou de recevoir. Le gagnant peut aussi céder son premier choix à l'adversaire.
- 5.A.2. Une fois que le choix a été fait, il ne peut pas être modifié.
- 5.A.3. En double, une équipe peut changer de serveur de départ entre les parties à condition d'en informer l'arbitre. Lorsque le match n'est pas arbitré, elle doit aviser l'équipe adverse. Si aucun avis n'est donné, une faute est appelée au moment où le serveur fautif met la balle en jeu ou lorsque le receveur fautif retourne le service. Après l'attribution de la faute, l'équipe en défaut doit aviser l'arbitre quel joueur portera l'accessoire d'identification du serveur de départ. Lors d'un match non arbitré, l'équipe adverse doit alors être informée du changement de serveur de départ.

- 5.A.4. Le serveur de départ de chaque équipe de double doit porter visiblement l'accessoire d'identification déterminé par le directeur du tournoi.

5.B. *Changement de côté.*

- 5.B.1. Les équipes changent de côté et alternent le service initial à chacune des parties.
- 5.B.2. Un maximum de deux minutes est autorisé entre les parties. L'arbitre avertit les joueurs quand il reste 15 secondes. Lorsque les deux minutes sont écoulées, il indique le numéro de la partie suivi de « Au jeu », annonce le pointage et débute le décompte des 10 secondes. L'arbitre annoncera le pointage même si tous les joueurs ne sont pas sur le terrain et/ou ne sont pas prêts à jouer [Voir règle 4.E.]. Le jeu peut cependant reprendre plus tôt si tous les joueurs sont d'accord.
- 5.B.3. Dans un match de deux de trois parties de 11 points, les équipes changeront de côté durant la troisième partie lorsqu'une première équipe atteindra le pointage de six. Le joueur au service conserve le service.
- 5.B.4. Dans un match de 15 points, le changement de côté se fera lorsque le pointage aura atteint huit. Le joueur au service conserve le service.
- 5.B.5. Dans un match de 21 points, le changement de côté se fera lorsque le pointage atteindra 11. Le joueur au service conserve le service.

5.B.6. Le temps maximum autorisé pour changer de côté pendant un match est d'une minute. Pendant cette période, les joueurs sont autorisés à communiquer entre eux, mais l'intervention d'un tiers n'est pas permise (*coaching*). L'arbitre avertit les joueurs quand il reste 15 secondes. Lorsque la minute est écoulée, il annonce « Au jeu » suivi du pointage et démarre le décompte des 10 secondes. L'arbitre annoncera le pointage même si tous les joueurs ne sont pas sur le terrain et/ou ne sont pas prêts à jouer [Voir règle 4.E.]. Le jeu peut cependant reprendre plus tôt si tous les joueurs sont d'accord.

SECTION 6 – APPEL DE LIGNE

- 6.A. Une balle de service est en jeu (« in ») si elle survole la zone de non volée et atterrit dans la zone de service réglementaire ou sur une des lignes de la zone de service réglementaire.
- 6.B. Une balle est considérée « in » en autant qu'elle touche le terrain ou n'importe quelle ligne du terrain, à l'exception de la balle de service. [Voir règle 6.A]
- 6.C. Une balle qui touche la surface de jeu complètement à l'extérieur du terrain est « out ».
- 6.D. **Code d'éthique pour les appels de lignes.** Le pickleball est joué selon des règles spécifiques. Il existe également un code d'éthique pour les appels de lignes lorsque cette responsabilité incombe aux joueurs.

La responsabilité des joueurs en matière d'appels de lignes est différente de celle assignée aux arbitres ou aux juges de lignes. Les officiels prennent des décisions impartiales en tenant compte de l'intérêt de tous les joueurs. Le joueur, lorsque c'est à lui de faire les appels de lignes, doit s'efforcer d'être précis et respecter le principe que tous les appels douteux doivent être résolus en faveur de l'adversaire.

Les éléments de base sont les suivants :

- 6.D.1. Les joueurs sont responsables des appels de lignes de leur côté du terrain (à l'exception, s'il y a un arbitre, des fautes de pieds au service et de celles de la zone de non volée).

- 6.D.2. Seule une faute à la ligne médiane, lors du service, peut être appelée par un joueur lorsqu'il y a des juges de lignes.
- 6..D.3. L'adversaire se voit accorder le bénéfice du doute lorsqu'il fait un appel de ligne. Toute balle qui ne peut pas être appelée « *out* » sera considérée « *in* ». Un joueur ne peut pas réclamer un let sous prétexte que la balle n'a pas été vue ou qu'il y a un doute sur sa validité. Un joueur qui n'a pas fait d'appel parce qu'il n'a pas clairement vu l'endroit où la balle a touché le sol peut demander à l'arbitre de le faire. Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, la balle est « *in* ». Au moment où le joueur/équipe qui a reçu la balle se réfère à l'arbitre, il perd son droit de faire tout appel subséquent « *in* » ou « *out* » pour cette balle.
- 6.D.4. Les spectateurs ne doivent jamais être consultés à propos des appels de lignes.
- 6.D.5. Un joueur ne devrait pas remettre en question l'appel fait par l'adversaire bien que tout joueur puisse demander à l'arbitre de se prononcer sur un appel de ligne avant la fin de l'annonce du pointage de l'échange suivant.
- 6.D.6. Un joueur/équipe peut demander à l'adversaire de faire l'appel de ligne pour une balle tombée de son propre côté. Lorsqu'il a été sollicité, la décision de l'adversaire qui peut, sans équivoque, déclarer la balle « *in* » ou « *out* » doit être acceptée. Si l'adversaire est incapable de

déclarer la balle « *in* » ou « *out* », elle doit être considérée « *in* ». Au moment où le joueur/équipe qui a reçu la balle demande l'avis de son adversaire, il perd son droit de faire tout appel subséquent « *in* » ou « *out* » pour cette balle.

- 6.D.7. Un joueur ne doit pas appeler une balle « *out* » quand il regarde la ligne perpendiculairement sauf s'il peut clairement voir l'espace entre la ligne et la balle au moment où elle touche le sol. L'évaluation précise de la position de la balle étant alors difficile à cause de l'effet d'optique créée par la parallaxe.
- 6.D.8. Tous les appels de let ou de balle « *out* » doivent être effectués rapidement sinon la balle est présumée être encore en jeu. Rapidement signifie que le let ou la balle « *out* » doit être appelé avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle ne soit morte.
- 6.D.9. En double, si un joueur appelle la balle « *out* » et son partenaire l'appelle « *in* » la balle est considérée « *in* » puisqu'il subsiste un doute. Tout joueur peut faire appel à l'arbitre. Si l'arbitre n'a pas vu la balle, celle-ci est considérée « *in* ».
- 6.D.10. Un appel de ligne « *out* » doit être rapidement signalé à voix haute même si la balle est manifestement « *out* ». L'appel peut aussi être accompagné d'un signal de la main [Voir règle 13.E.2.]. Un joueur ayant un handicap auditif

(complet ou partiel) est autorisé à n'utiliser qu'un signal de la main.

- 6.D.11. Le fait de crier « non », « *out* » ou d'utiliser, pendant que la balle est en vol, tout autre terme pour indiquer à son partenaire qu'elle sera « *out* », doit être considéré comme une communication entre joueurs, et non un appel de ligne.
- 6.D.12. Un appel « *out* » fait après le rebond de la balle est un appel de ligne. La balle est morte et le jeu doit s'arrêter. Par contre, c'est une faute contre le joueur ou l'équipe qui a fait le dit appel si l'arbitre, après avoir été sollicité, renverse un appel « *out* ». Exception : lorsqu'il y a des juges de lignes, ceux-ci sont responsables des appels concernant la ligne de fond et les lignes de côté. [Voir règle 13.E.]
- 6.D.13. Un joueur/équipe peut faire un appel de faute contre lui-même ou un appel de ligne qui est à son désavantage pendant ou après la fin d'un échange. Ceci peut notamment conduire à renverser l'appel d'un juge de lignes si cela est à son désavantage.

SECTION 7 – FAUTES

Une faute sera déclarée dans les circonstances suivantes :

- 7.A.** Une balle de service ou de retour de service n'a pas fait de rebond avant d'être frappée.
- 7.B.** Une balle s'arrête dans le filet du côté du joueur qui vient de la frapper sans qu'elle ait d'abord traversé du côté de l'adversaire. **Note** : L'échange est arrêté et la faute se produit au moment où la balle touche le sol.
- 7.C.** Une balle est frappée sous le filet ou entre le filet et le poteau du filet.
- 7.D.** Un joueur frappe une balle qui atterrit à l'extérieur du terrain ou à l'intérieur de son propre côté du terrain.
- 7.E.** Une balle rebondit deux fois sur le côté du terrain de l'équipe adverse avant d'être frappée.
- 7.F.** Violation d'une règle de service. [Voir section 4]
- 7.G.** Un joueur, le vêtement d'un joueur ou la raquette d'un joueur touche l'armature du filet ou les poteaux du filet lorsque la balle est en jeu.
- 7.H.** La balle en jeu touche un joueur ou quoi que ce soit qu'il porte ou transporte à l'exception de la raquette ou de la ou les mains (sous le poignet) en contact avec la raquette. Par contre la balle demeure en jeu si le joueur est dans un processus de changement de mains et qu'il a les deux mains sur la raquette, ou tente un coup à deux mains et que la balle touche n'importe quelle des deux mains (sous le poignet).

- 7.I.** Un joueur arrête une balle en jeu avant qu'elle ne soit morte (ex. : attraper la balle au vol).
- 7.J.** Une balle en jeu frappe tout objet permanent avant de rebondir sur le terrain.
- 7.K.** Une violation des règles de la zone de non volée.
[Voir section 9]
- 7.L.** Une violation des autres règles. [Voir section 11]
- 7.M.** Un service est fait en faisant rebondir la balle avant de la frapper. [Exception : voir règle 4.A.4.]
- 7.N.** Un joueur frappe la balle en jeu avant qu'elle traverse le plan du filet.
- 7.O.** Un joueur transporte ou saisit délibérément la balle en jeu avec sa raquette.
- 7.P.** Un joueur touche délibérément la balle en jeu plus d'une fois avec sa raquette (double frappe). [Voir règle 11.A.]
- 7.Q.** Un joueur appelle un dérangement ou un let qui est déclaré non valide par l'arbitre.

SECTION 8 – BALLE MORTES

- 8.A.** Une balle est morte après toute action qui arrête le jeu.
- 8.B.** Une balle est morte au moment où l'arbitre ou un joueur appelle une faute.
- 8.C.** Une balle est morte au moment où l'arbitre ou un joueur appelle un dérangement. L'arbitre déterminera si le dérangement appelé par le joueur est valide. Un dérangement valide entraîne une reprise de l'échange.
- 8.D.** Une balle est morte au moment où l'arbitre ou un joueur appelle un let au service. L'arbitre déterminera si le let appelé par le joueur est valide. Un let valide entraîne une reprise du service.
- 8.E.** Une balle est morte au moment où elle frappe un objet permanent après avoir rebondi sur le terrain du côté adverse. Le joueur qui a frappé la balle gagne l'échange.

SECTION 9 – ZONE DE NON VOLÉE (ZNV)

- 9.A.** Toutes les volées doivent être initiées en dehors de la zone de non volée.
- 9.B.** Un joueur commet une faute si lui, ou quoi que ce soit qui est en contact avec lui, touche à la zone de non volée pendant qu'il frappe une volée.
- 9.B.1. L'action de jouer la balle à la volée comprend l'élan, l'accompagnement de l'élan (*follow-through*) et les suites engendrées par la séquence complète de l'action (*momentum*).
- 9.B.2. C'est une faute si la raquette d'un joueur qui frappe une volée touche la zone de non volée, que ce soit avant ou après avoir touché la balle.
- 9.C.** C'est une faute si, à tout moment pendant la séquence complète de l'action (*momentum*) en lien avec la volée, le joueur touche à quoi que ce soit qui est en contact avec la zone de non volée, incluant son partenaire.
- 9.C.1. C'est une faute même si la balle est déclarée morte avant que le joueur ait touché la zone de non volée.
- 9.D.** Si un joueur a touché la zone de non volée pour une raison quelconque, il ne peut jouer aucune balle à la volée jusqu'à ce que ses deux pieds aient été complètement en contact avec la surface de jeu en dehors de la zone de non volée. Une manœuvre comme celle d'être à l'intérieur de la zone de non volée, de frapper une volée en sautant pour atterrir ensuite à l'extérieur de celle-ci n'est pas permise.

- 9.E.** Un joueur peut entrer dans la zone de non volée à tout moment, sauf si ce joueur frappe la balle à la volée.
- 9.F.** Un joueur peut entrer dans la zone de non volée avant ou après avoir frappé une balle qui a rebondi.
- 9.G.** Un joueur peut rester à l'intérieur de la zone de non volée pour retourner une balle qui a rebondi. Ce n'est pas une faute si un joueur ne quitte pas la zone de non volée après avoir frappé une balle qui a rebondi.
- 9.H.** Un joueur peut retourner la balle pendant que son partenaire est dans la zone de non volée.

SECTION 10 – TEMPS D'ARRÊT

10.A. Temps d'arrêt régulier. Un joueur ou une équipe a droit à deux temps d'arrêt réguliers lors des matchs de 11 ou de 15 points. Lors d'un match de 21 points, chaque équipe a droit à trois temps d'arrêt.

10.A.1. Chaque période de temps d'arrêt peut durer jusqu'à une minute.

10.A.2. Le jeu doit reprendre après une minute ou lorsque tous les joueurs sont prêts à reprendre le jeu, selon la première éventualité à moins qu'un autre temps d'arrêt soit demandé par un joueur ou une équipe. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour reprendre le jeu.

10.A.3. Un temps d'arrêt ne peut pas être demandé une fois que l'arbitre a annoncé le pointage et que le serveur a commencé son mouvement du service.

10.A.4. Il n'y a pas de pénalité lorsqu'un joueur demande un temps d'arrêt même s'il n'y en a plus de disponible en autant que toutes les règles concernant la demande d'un temps d'arrêt soient respectées.

10.A.5. L'arbitre avertit les joueurs quand il reste 15 secondes au temps d'arrêt. Lorsque le délai est écoulé, il annonce « Au jeu » suivi du pointage et démarre le décompte des 10 secondes. L'arbitre annoncera le pointage même si tous les joueurs ne sont pas sur le terrain et/ou ne sont pas prêts à jouer. Si le serveur ne sert pas dans les 10 secondes et qu'aucun temps d'arrêt

supplémentaire n'est demandé ou disponible, une faute sera appelée.

10.B. Temps d'arrêt médical. Un joueur qui a besoin de soins médicaux durant un match doit demander un temps d'arrêt médical à l'arbitre. Une fois que le temps d'arrêt médical a été demandé, les lignes directrices suivantes doivent être suivies :

10.B.1. L'arbitre doit immédiatement demander à l'équipe médicale de se présenter sur le terrain, ou au directeur du tournoi s'il n'y a pas d'équipe médicale, afin qu'elle évalue la situation et donne les premiers soins.

10.B.1.a. L'arbitre doit démarrer le décompte des 15 minutes au moment où l'équipe médicale, ou le directeur du tournoi, arrive sur les lieux.

10.B.2. Si l'équipe médicale, ou le directeur du tournoi s'il n'y a pas d'équipe médicale, confirme qu'il y a bien une condition médicale valide, le joueur sera autorisé à un maximum de 15 minutes de temps d'arrêt médical.

10.B.2.a. Le temps d'arrêt doit être continu et peut aller jusqu'à 15 minutes. Si moins de 15 minutes sont utilisées, les minutes restantes sont perdues et aucun temps d'arrêt médical supplémentaire n'est disponible au joueur pendant ce match.

- 10.B.2.b. Un forfait de match est déclaré lorsque le joueur ne peut pas reprendre le jeu après la fin du temps d'arrêt médical de 15 minutes.
- 10.B.3. Si l'équipe médicale, ou le directeur du tournoi s'il n'y a pas d'équipe médicale, évalue qu'il n'y a pas de condition valide pour un temps d'arrêt médical, le joueur ou l'équipe se verra attribué un temps d'arrêt régulier (si disponible) et un avertissement technique sera émis.
- 10.B.3.a. Si un temps d'arrêt régulier n'est pas disponible, une faute technique sera alors émise.
- 10.B.3.b. Ce joueur n'a plus accès à son temps d'arrêt médical pour ce match.
- 10.B.3.c. Un joueur ne bénéficie que d'un seul temps d'arrêt médical par match.
- 10.B.4. La procédure décrite à la règle 10.A.5. sera suivie pour reprendre le jeu après un temps d'arrêt médical.
- 10.B.5. **Présence de sang.** S'il y a du sang sur un joueur ou sur le terrain le jeu ne peut pas reprendre tant que le saignement n'a pas été contrôlé et que le sang sur les vêtements et le terrain n'a pas été nettoyé.

10.B.5.a. Les procédures relatives au nettoyage ou au contrôle du sang sont considérées comme faisant partie d'un temps d'arrêt d'arbitre.

10.B.5.b. Un joueur qui se blesse délibérément se verra attribuer un temps d'arrêt régulier et recevra un avertissement technique. S'il n'a plus de temps d'arrêt régulier de disponible, une faute technique sera émise.

10.B.5.c. La procédure décrite à la règle 10.A.5. sera suivie pour reprendre le jeu.

10.C. *Hydratation.* Les joueurs sont autorisés à s'hydrater rapidement entre les échanges en autant que, de l'avis de l'arbitre, le déroulement du jeu n'est pas compromis. L'arbitre doit annoncer le pointage lorsque le jeu doit reprendre.

10.D. *Temps d'arrêt pour équipement.* Les joueurs sont tenus de garder leurs vêtements et leur équipement en bon état de jeu. Ils doivent utiliser les temps d'arrêt et les pauses entre les parties pour faire leur ajustement et/ou leur remplacement. Si un joueur ou une équipe n'a plus de temps d'arrêt et que l'arbitre juge qu'un changement d'équipement ou un ajustement est nécessaire pour la poursuite équitable et sécuritaire du match, il peut accorder un temps d'arrêt pour équipement d'une durée maximale de deux minutes. La procédure décrite à la règle 10.A.5. sera suivie pour reprendre le jeu après ce temps d'arrêt.

- 10.D.1. Les ajustements de vêtements et d'équipement qui peuvent être effectués rapidement entre les points sont permis (ex. : attacher ses lacets, nettoyer ses lunettes, ajuster son chapeau, etc.).
- 10.E. Délai entre les parties.** Le délai entre chaque partie d'un match ne doit pas excéder deux minutes. La procédure décrite à la règle 10.A.5. sera suivie pour reprendre le jeu.
- 10.F. Délai entre les matchs.** Le délai habituel entre les matchs est de 10 minutes. Par contre, le match peut débuter plus tôt si tous les joueurs sont prêts et d'accord.
- 10.F.1. **Match de finale avec match de bris d'égalité.** Si le gagnant du tableau de consolation l'emporte sur le vainqueur du tableau principal, un match de bris d'égalité de 15 points doit être joué pour déterminer le gagnant. Le délai maximum entre le match de championnat et le match de bris d'égalité est de 10 minutes. La procédure décrite à la règle 10.A.5. sera suivie pour annoncer le début de ce match.
- 10.G. Match suspendu.** Un match suspendu en raison de circonstances imprévues doit être repris avec le même serveur, le même pointage et le même nombre de temps d'arrêt disponible qu'au moment où il fut interrompu.
- 10.H. Autres règles concernant les temps d'arrêt.**
- 10.H.1. **Avant une partie ou un match.** Aucun temps d'arrêt ne peut être utilisé avant le début d'un match. Un ou plusieurs temps d'arrêt peuvent être utilisés au début de la deuxième ou de la

troisième partie d'un match de deux de trois parties.

10.H.2. **Circonstances exceptionnelles.** L'arbitre peut demander un temps d'arrêt d'arbitre en raison d'une circonstance exceptionnelle nécessitant une interruption prolongée du jeu.

10.H.2.a. Dans le but d'assurer la sécurité de tous, si l'arbitre juge qu'il est en présence d'une potentielle condition médicale (par exemple : épuisement dû à la chaleur, coup de chaleur, etc.), il a l'autorité d'imposer un temps d'arrêt d'arbitre et de convoquer l'équipe médicale ou le directeur du tournoi. S'il s'avère qu'il s'agit bien d'une condition médicale nécessitant un traitement, l'arbitre imputera alors un temps d'arrêt médical au joueur concerné et procédera conformément à la règle 10.B. Si le joueur n'a pas besoin de soins, le jeu reprendra et aucun temps d'arrêt ne sera imputé au joueur. Si le joueur a déjà utilisé ou s'est déjà fait imposer un temps d'arrêt médical, l'arbitre appellera un temps d'arrêt d'arbitre et convoquera l'équipe médicale ou le directeur du tournoi afin de déterminer si le joueur peut reprendre le jeu.

- 10.H.2.b. La présence d'un saignement actif doit être géré conformément à la règle 10.B.5.
- 10.H.2.c. Les débris, l'eau, autre liquide ou éléments nuisibles présents sur le terrain doivent être retirés ou nettoyés.
- 10.H.2.d. La procédure décrite à la règle 10.A.5. sera suivie pour reprendre le jeu.

SECTION 11 – AUTRES RÈGLES

- 11.A. *Double frappe.*** La balle peut être frappée deux fois, mais cela doit se produire de façon involontaire, lors d'un élan continu, unidirectionnel et par un seul joueur. C'est une faute si le coup est délibéré ou non continu ou non unidirectionnel ou si la balle est frappée par un deuxième joueur.
- 11.B. *Changement de main.*** Un joueur peut changer sa raquette de main à tout moment pendant le jeu.
- 11.C. *Coups à deux mains.*** Les coups à deux mains sont autorisés.
- 11.D. *Tentative de retour.*** Le fait de tenter de frapper la balle et de la rater n'entraîne pas une balle morte. La balle demeure en jeu jusqu'à ce qu'elle rebondisse deux fois ou que toute autre faute se produise.
- 11.E. *Balle fissurée ou brisée.*** Le jeu se poursuit jusqu'à la fin de l'échange. Les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre avant le début du mouvement du service afin qu'il détermine si la balle est brisée ou fissurée et pour qu'il la remplace au besoin. Si l'arbitre juge que le bris ou la fissure a eu un impact sur l'issue de l'échange, il appellera une reprise avec une nouvelle balle. Lors d'un match non arbitré, l'issue de l'échange demeure inchangée s'il y a un désaccord entre les joueurs.
- 11.F. *Blessure durant un match.*** L'échange se continue jusqu'à sa conclusion, malgré la blessure à l'un des joueurs.
- 11.G. *Problème avec l'équipement d'un joueur.*** L'échange ne doit pas être arrêté si un joueur perd ou brise sa raquette

ou perd un objet personnel, à moins que cela entraîne une faute.

11.H. *Articles sur le terrain.* La balle demeure en jeu lorsque quoi que ce soit qu'un joueur porte ou transporte tombe à l'intérieur de son côté du terrain, et ce même si la balle touche à cet objet. Par contre, il y a faute si l'objet tombe dans la zone de non volée suite à une volée.

11.I. *Traverser le plan du filet.* Après avoir frappé la balle un joueur, ou tout ce qu'il porte ou transporte, peut traverser le plan du filet ou le prolongement imaginaire de la ligne du filet au-delà des poteaux, mais ne peut toucher aucune partie du système d'armature du filet ou le côté du terrain de l'adversaire.

11.I.1. **Exception.** Si la balle rebondit sur le terrain du côté de l'adversaire et qu'elle retransverse ensuite par-dessus le filet à cause de son effet rétro ou l'aide du vent, le joueur adverse peut passer par-dessus le filet, autour du poteau du filet ou sous le filet pour aller jouer la balle, mais seulement après que la balle a repassée au-dessus du plan du filet en direction de son côté d'origine. C'est une faute si ce joueur touche le filet, l'armature du filet ou le terrain du côté adverse tant que la balle est en jeu. Si le joueur ne touche pas la balle, le dernier joueur ou équipe à l'avoir frappée gagne l'échange.

11.J. *Distractions.* Un joueur ne doit pas distraire l'adversaire au moment où celui-ci est sur le point de frapper la balle. Si l'arbitre juge qu'un joueur a provoqué une distraction, il

appellera immédiatement une faute contre ce joueur ou l'équipe fautive.

11.J.1. Après la fin de l'échange un joueur peut demander à l'arbitre si son adversaire a créé une distraction. Si l'arbitre juge qu'il y a effectivement eu distraction et que celle-ci a contribué à faire perdre l'échange, une faute sera déclarée contre le joueur ou l'équipe fautive. Lors d'un match non arbitré, si tous les joueurs ne sont pas d'accord sur le fait qu'une distraction se soit produite, n'importe quel joueur peut demander qu'un arbitre ou le directeur du tournoi détermine s'il y a eu distraction. [Voir règle 13.A.1.]

11.J.2. En double, le fait que les joueurs de l'équipe adverse communiquent entre eux avant de frapper la balle ne doit pas être considéré comme une distraction.

11.K. Poteaux du filet. Les poteaux (incluant les roues, bras ou autres structures) sont positionnés à l'extérieur du terrain. C'est une faute qui entraîne une balle morte si la balle ou un joueur frappe un poteau pendant que la balle est encore en jeu.

11.K.1 La balle demeure en jeu si elle entre en contact avec le filet, le câble ou le cordage entre les poteaux.

11.L. Filet.

11.L.1. Le filet et les câbles ou cordages retenant le filet sont positionnés (principalement) sur le terrain. Par conséquent, la balle demeure en jeu si elle

frappe le haut du filet, le câble ou le cordage et retombe de l'autre côté à l'intérieur des limites réglementaires du terrain.

- 11.L.2. Un joueur qui frappe une balle qui passe entre le filet et le poteau commet une faute.
- 11.L.3. Le joueur est autorisé à faire le tour du filet et à traverser la ligne du prolongement imaginaire du filet après que la balle a été frappée, en autant que le joueur ou tout objet qu'il porte ou transporte ne touche pas le terrain du côté adverse. Si le joueur fait le tour du filet et traverse la ligne du prolongement imaginaire du filet, mais n'entre pas en contact avec la balle, une faute sera appelée.
- 11.L.4. Si un joueur frappe la balle du côté de l'adversaire et que la balle, à cause de l'effet rétro ou autre, rebondit dans le filet sans avoir été touchée par l'adversaire, le joueur qui a frappé ce coup remporte l'échange.
- 11.L.5. **Système d'armature de filet avec barre horizontale pouvant inclure un pied central.**
 - 11.L.5.a. C'est une faute si la balle touche la barre horizontale ou le pied central avant de traverser le filet.
 - 11.L.5.b. Sur tout autre coup que le service, c'est un let si la balle passe au-dessus du filet et frappe ensuite le pied central ou toute partie de la barre horizontale ou qu'elle reste coincée entre le filet et la barre horizontale avant, ou après, avoir

touché au terrain. L'échange sera donc repris. [Voir règle 11.L.5.c.]

11.L.5.c. Au service, c'est une faute si la balle frappe le pied central ou toute partie de la barre horizontale ou qu'elle reste coincée entre le filet et la barre horizontale après être passée au-dessus du filet.

11.L.5.d. Tout problème lié au système d'armature du filet doit être considéré comme un dérangement.

11.M. Coup autour des poteaux. Un joueur peut retourner une balle en la faisant passer à l'extérieur d'un poteau.

11.M.1 La balle n'a pas besoin de retraverser au-dessus du filet.

11.M.2 Il n'y a aucune restriction sur la hauteur du retour. Un joueur peut donc retourner la balle par l'extérieur du poteau même si elle est en dessous de la hauteur du filet.

11.N. Recevoir des conseils (coaching). Un joueur ne peut recevoir des conseils de personne d'autre que de son partenaire, sauf pendant les temps d'arrêt et entre les parties. Une fois que le match est commencé, toute communication entre un joueur et une personne qui n'est pas sur le terrain jugée par l'arbitre comme étant du *coaching* entraînera l'attribution d'un avertissement technique au joueur ou à l'équipe fautive. Si la communication se reproduit une deuxième fois, l'arbitre imposera une faute technique et un point sera octroyé à l'adversaire.

11.O. *Une seule raquette.* Un joueur ne doit pas utiliser ou transporter plus d'une raquette pendant le jeu.

11.P. *Avoir la raquette en main.* Un joueur doit tenir sa raquette avec au moins une main lorsqu'il frappe la balle.

SECTION 12 – TOURNOIS SANCTIONNÉS

12.A. *Catégories d'événements :*

- Homme : simple et double
- Femme : simple et double
- Mixte : double.

12.A.1. Dans les catégories décrites par sexe, seuls les joueurs de ce genre sont autorisés à y jouer.

12.A.2. **Double mixte.** Une équipe de double mixte doit se composer d'un homme et d'une femme.

12.B. Types de matchs lors des tournois. Le type de matchs recommandé lors des tournois est celui constitué de deux de trois parties de 11 points, gagnées par un écart de deux points. D'autres types de matchs sont également possibles : le match de 15 points et celui de 21 points. Ils doivent aussi se gagner par deux points.

12.C. Formats de tournois. Il existe quatre formats de tournois. Le choix du format revient généralement au commanditaire ou au directeur du tournoi.

12.C.1. **Simple élimination avec consolation.** Le premier joueur ou équipe qui obtient le nombre de points requis par une marge d'au moins deux points gagne. Les perdants de toutes les rondes initiales entrent dans une ronde de consolation et jouent pour la médaille de bronze (troisième place), ils sont éliminés après une deuxième défaite. Les deux derniers joueurs ou équipes du tableau principal jouent pour les médailles d'or (première place) et d'argent (deuxième place).

12.C.2. **Double élimination.** Le premier joueur ou équipe qui obtient le nombre de points requis par une marge d'au moins deux points gagne. Le perdant est inscrit dans le tableau de consolation. Un joueur/équipe est éliminé après une défaite dans le tableau de consolation. Le gagnant du tableau de consolation va ensuite affronter le vainqueur du tableau principal afin de déterminer le vainqueur du tournoi. Si le gagnant du tableau de consolation bat le vainqueur du tableau principal, un match de bris d'égalité de 15 points devra alors être joué. Le gagnant se verra décerner la médaille d'or et le perdant la médaille d'argent. La médaille de bronze est gagnée par le perdant du dernier match du tableau de consolation.

12.C.3. **Tournoi à la ronde.** Tous les joueurs ou équipes jouent contre tous les autres joueurs ou toutes les autres équipes. Les matchs peuvent être de n'importe quel type approuvé [Voir règle 12.B.]. Le gagnant est déterminé en fonction du nombre de matchs remportés.

Si deux ou plusieurs joueurs/équipes ont gagné le même nombre de matchs :

12.C.3.a. **Premier bris d'égalité.** Le joueur ou équipe qui a remporté le match face à l'adversaire qui a gagné le même nombre de matchs que lui gagne le bris.

- 12.C.3.b. **Deuxième bris d'égalité.** Le classement est déterminé par le pointage différentiel cumulatif de tous les matchs. [ex.: L'équipe A gagne le premier match (11-8, 11-4), pour un pointage différentiel de +10. Elle gagne le deuxième (11-9, 2-11, 11-6), pour un pointage différentiel de -2. L'équipe A a donc un pointage différentiel cumulatif de +8 pour cette ronde.]
- 12.C.3.c. **Troisième bris d'égalité.** Le joueur ou équipe qui a remporté le match face à l'adversaire qui a le même pointage différentiel que lui gagne le bris.
- 12.C.3.d. **Quatrième bris d'égalité.** Le pointage différentiel du match de chacun des joueurs ou équipes joué contre le joueur ou l'équipe situé juste au-dessus au classement. (ex. : Si les équipes sont nez à nez pour la deuxième position, utilisez le pointage différentiel de la partie qu'ils ont joué contre l'équipe en tête.)
- 12.C.4. **Système de pools.** Les participants sont divisés en deux ou plusieurs pools de joueurs. Chaque pool joue un tournoi à la ronde pour déterminer les joueurs qui s'affronteront ensuite dans un format de simple élimination ou de double élimination.

- 12.D. Tirage et classification.** Un comité de tirage et de classification doit être nommé par le directeur du tournoi afin de classer les joueurs et les équipes et de mettre en place un système de tirage équitable pour chaque catégorie.
- 12.E. Horaire des matchs.** Chaque joueur a la responsabilité de consulter les horaires affichés afin de connaître l'heure et le lieu de ses matchs. Si un changement est apporté à l'horaire après l'affichage initial, le directeur du tournoi ou son représentant désigné en informera les joueurs.
- 12.F. Forfait et abandon.**
- 12.F.1. **Forfait.**
- 12.F.1.a. La seule option qu'un joueur ou une équipe peut utiliser pour cesser de jouer avant la fin du match dont le pointage initial a été annoncé est de déclarer forfait.
 - 12.F.1.b. Durant un match, un joueur/équipe se verra imposer un forfait lorsqu'il ne peut pas reprendre immédiatement le jeu après un temps d'arrêt médical de 15 minutes.
 - 12.F.1.c. Pendant le match, le joueur/équipe doit déclarer forfait auprès de l'arbitre ou du joueur/équipe adverse.
 - 12.F.1.d. Un joueur/équipe qui a déclaré forfait durant un match, ou qui s'est fait imposer un forfait suite à l'application d'une règle, verra son pointage final inscrit selon la procédure de la règle 12.F.3.

12.F.1.e. Un joueur/équipe est toujours éligible au prochain match de la même catégorie, si applicable, après avoir déclaré forfait lors d'un match précédent.

12.F.1.f. Un joueur/équipe peut déclarer forfait pour tous les matchs subséquents d'une catégorie spécifique.

12.F.2. **Abandon.**

12.F.2.a. Un joueur/équipe peut abandonner sa participation à une ou plusieurs catégories en autant que l'organisateur du tournoi n'a fait débiter aucun match de la ou des catégories concernées.

12.F.2.b. Un joueur/équipe peut abandonner sa participation à **tous** les matchs subséquents d'une catégorie en autant qu'il a déjà complété certains matchs de cette catégorie.

12.F.2.c. Le joueur/équipe doit présenter sa requête auprès du directeur du tournoi, de l'arbitre en chef ou d'un membre du personnel en charge du tournoi.

12.F.2.d. La participation du joueur/équipe devra être retirée de tous les matchs subséquents de la ou des catégorie(s) visée(s) par l'abandon.

12.f.2.e. Un joueur/équipe verra son pointage final inscrit selon la procédure de la règle 12.F.4.

12.F.3. Inscription du pointage suite à un forfait.

12.F.3.a. Match deux de trois, 11 points :
11 – 0, 11 – 0

Match de 15 points : 15 – 0

Match de 21 points : 21 – 0

12.F.3.b. Si applicable, et que le joueur/équipe n'a pas choisi d'abandonner, il peut continuer à jouer dans les matchs subséquents de la catégorie.

12.F.3.c. Les pointages de tous les matchs déjà complétés par le joueur ou l'équipe avant le forfait seront maintenus.

12.F.4. Inscription du pointage suite à un abandon.

12.F.4.a. Match deux de trois, 11 points :
0 – 0, 0 – 0

Match de 15 points : 0 – 0

Match de 21 points : 0 – 0

12.F.4.b. Les pointages de tous les matchs complétés par le joueur ou l'équipe avant la demande d'abandon seront maintenus.

12.G. *Minimum de deux matchs.* Dans tous les tournois sanctionnés, chaque joueur aura le droit de participer à au moins deux matchs par catégorie où il est inscrit.

12.H. *Programmation des matchs.* Un joueur n'est pas autorisé à s'inscrire dans plusieurs catégories programmées le même jour à la même heure ou qui ont des horaires qui se chevauchent.

12.I. Jeu en double. Une équipe en double est composée de deux joueurs qui répondent aux exigences de classification pour participer à une catégorie particulière de jeu.

12.I.1. Dans une rencontre basée sur la classification par niveau de jeu (*rating*), le joueur du niveau supérieur détermine le classement. Dans les tournois pour adultes (19 ans et plus) où le classement est par groupe d'âge, l'âge du plus jeune joueur de l'équipe détermine le classement de l'équipe. Les joueurs peuvent jouer dans une catégorie plus jeune, sauf si une organisation responsable des seniors l'interdit.

12.I.2. Les joueurs juniors (18 ans et moins) peuvent s'inscrire à toute catégorie junior pour laquelle ils sont qualifiés en fonction de leur âge. Si la catégorie junior est absente ou qu'elle ne reçoit pas suffisamment d'inscriptions, le directeur du tournoi peut accorder la permission à ces joueurs de s'inscrire dans la catégorie 19 ans et plus.

12.J. Changement de partenaire. Un changement de partenaire peut être fait avant le premier match du tournoi avec l'autorisation du directeur du tournoi en autant que le changement est dû à une blessure, une maladie ou des circonstances indépendantes de la volonté du joueur.

12.J.1 En aucun cas un changement de partenaire ne peut être fait après que les partenaires ont commencé leur premier match du tournoi.

12.K. Changement de terrain. Le directeur du tournoi, ou son représentant, peut décider de faire des changements de

terrain après la fin de tout match si de tels changements
avantagent les spectateurs ou les conditions de jeu.

SECTION 13 – GESTION DES TOURNOIS ET ARBITRAGE

- 13.A. Directeur du tournoi.** Le directeur de tournoi doit gérer le tournoi. C'est le directeur du tournoi qui a la responsabilité de désigner les officiels et leurs responsabilités.
- 13.A.1. Sauf indication contraire dans les règlements, la décision d'un arbitre impliquant une interprétation des règles peut être contestée devant le directeur du tournoi. La décision du directeur du tournoi est finale.
- 13.A.2. Le directeur du tournoi d'un tournoi sanctionné doit fournir un accessoire d'identification au serveur de départ de chaque équipe pour chaque match. Cet accessoire d'identification doit être visible à tous ceux qui sont sur le terrain pendant le match. Le refus de le porter entraîne un forfait de match.
- 13.A.3. Le directeur du tournoi doit s'assurer d'avoir une équipe de soutien suffisante (premiers soins, bénévoles, etc.).
- 13.A.4. Le directeur du tournoi a le pouvoir d'expulser un joueur du tournoi pour inconduite.
- 13.B. Information sur les règles.** Si le terrain présente des caractéristiques particulières qui ont nécessité l'ajout de règles spécifiques, tous les officiels et tous les joueurs doivent en être informés avant le début du tournoi. Cette information devrait être mise par écrit si possible. Le

présent *Règlement officiel* de la FIP s'appliquera et sera disponible pour consultation. Le directeur du tournoi ne peut imposer aucune règle locale ni utiliser toute interprétation d'une règle non écrite dans le *Règlement officiel* de la FIP. Toute exception aux règles qu'il souhaite imposer ou modifier en raison des limites physiques du terrain ou d'autres conditions locales doit être approuvée à l'avance par la FIP.

13.C. Responsabilités de l'arbitre. L'arbitre est responsable de toutes les décisions relatives à la procédure et au jugement d'appels pendant le match.

13.C.1. L'arbitre appelle les fautes à la zone de non volée, les fautes de service trop court et les fautes de pied au service.

13.C.2. Si les joueurs ou les juges de lignes font des appels de lignes et qu'il y a matière à contestation, les joueurs peuvent demander à l'arbitre de se prononcer sur l'appel de ligne. La décision de l'arbitre est finale. Si l'arbitre ne peut pas trancher, alors l'appel du joueur ou du juge de lignes est maintenu. Si les partenaires de double sont en désaccord entre eux et que l'arbitre ne peut trancher, la balle sera déclarée « *in* ».

13.C.2.a. Les spectateurs ne peuvent pas être consultés à propos des appels de lignes.

13.C.3 Avant le début de chaque match, l'arbitre doit :

13.C.3.a. Vérifier la conformité du terrain à l'égard de la propreté, l'éclairage, la

hauteur du filet, les lignes et les dangers potentiels sur et autour de celui-ci.

13.C.3.b. Vérifier la disponibilité et la conformité des accessoires nécessaires au match comme les balles, la carte de pointage, les crayons et le chronomètre.

13.C.4. Avant le début de chaque match, l'arbitre doit rencontrer les joueurs sur le terrain pour :

13.C.4.a. Inspecter les raquettes pour s'assurer qu'elles ne comportent pas d'irrégularités.

13.C.4.b. Signaler les obstacles en bordure du terrain et souligner les modifications aux règles qui ont été approuvées.

13.C.4.c. Informer les joueurs sur le rôle des juges de lignes, de l'arbitre et des joueurs concernant les appels de lignes.

13.C.4.d. Utiliser une méthode équitable pour déterminer la sélection initiale pour servir, recevoir ou choisir le côté.

13.C.4.e. S'assurer que le serveur de départ de chaque équipe porte l'accessoire d'identification officiel. Le refus de le porter entraîne un forfait de match.

- 13.C.5. Durant le match, l'arbitre doit :
- 13.C.5.a. Revérifier la hauteur et la position du filet si celui-ci a été secoué ou déplacé.
 - 13.C.5.b. Annoncer le pointage pour commencer chaque échange. L'annonce du pointage indique à chacun des côtés que le jeu est prêt à reprendre.
 - 13.C.5.c. Annoncer « Point » après chaque point gagné.
 - 13.C.5.d. Annoter de manière appropriée la feuille de pointage après la fin de chaque échange ou lorsqu'un temps d'arrêt est demandé.
 - 13.C.5.e. Annoncer « Deuxième serveur », en match de double, après que l'équipe du premier serveur a perdu l'échange.
 - 13.C.5.f. Annoncer « Changement de côté » au moment opportun.
 - 13.C.5.g. Appliquer les procédures relatives aux temps d'arrêt. [Voir section 10]
 - 13.C.5.h. Veiller à la bonne la conduite des joueurs. Dans un tournoi sanctionné, l'arbitre a l'autorité d'émettre des avertissements techniques et des fautes techniques et d'imposer un forfait de match suite à de multiples avertissements techniques et/ou fautes techniques.

13.D. Responsabilités des joueurs en matière d'appels de lignes et de fautes.

13.D.1. Match non arbitré.

13.D.1.a. Les joueurs font tous les appels de lignes de leur côté du terrain, y compris ceux de la zone de non volée et les fautes de pied au service.

13.D.1.b. Les joueurs peuvent appeler les fautes de la zone de non volée et les fautes de pied au service commises par l'adversaire. S'il y a un désaccord entre les joueurs au sujet de la faute, l'échange doit être repris.

13.D.2. Match arbitré.

13.D.2.a. Les joueurs appellent les fautes à la ligne de fond, les lignes de côté et la ligne médiane, de leur côté du terrain.

13.D.3. Match arbitré avec des juges de lignes.

13.D.3.a. Les joueurs appellent les fautes à la ligne médiane de leur côté lors du service.

13.D.3.b. Un appel de ligne fait par un joueur n'est pas valide lors d'un match avec des juges de lignes sauf si cet appel renverse à son désavantage celui fait par un juge de lignes [Voir règle 6.D.13.]. Les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre à propos d'un appel

de ligne fait par un juge de lignes
[Voir règle 13.F.].

13.D.3.c. Si l'arbitre et le(s) juge(s) de lignes ne sont pas en mesure de faire un appel de ligne, l'échange sera repris à moins que tous les joueurs confirment que la balle était « *out* ».

13.E. Juges de lignes.

13.E.1. Il est recommandé que des juges de lignes soient assignés aux matchs de médaille. Le directeur du tournoi, ou son représentant désigné, sélectionnera les juges de lignes.

13.E.2. Les juges de lignes appellent toutes les fautes des lignes qui sont sous leur juridiction et signalent la faute à voix haute (« *out* ») ainsi qu'avec un signal de la main homologué. Les signaux homologués sont :

13.E.2.a. **Balle « *out* »** : bras tendu pointant dans la direction de la trajectoire de la balle.

13.E.2.b. **Balle « *in* »** : deux bras tendus vers l'avant, parallèles au terrain avec les paumes vers le sol.

13.E.2.c. **Aveuglé ou vue obstruée** : les mains couvrent les yeux. Note : Si le juge de lignes fait ce signal, l'arbitre peut faire immédiatement l'appel.

13.F. Appel à l'arbitre. L'arbitre est le seul responsable de l'issue de l'appel lorsqu'une requête lui est faite pour qu'il valide le jugement de ce dit appel (ligne, double rebond,

etc.). L'arbitre peut consulter les joueurs ou les juges de lignes avant de rendre sa décision.

- 13.F.1. Si un joueur fait appel à l'arbitre à propos d'un appel de ligne, la décision de celui-ci sera exécutoire s'il a clairement vu la balle « *in* » ou « *out* ». Si l'arbitre est incapable de rendre une décision, l'issue de l'appel initial est maintenue. Si aucun appel n'a été fait, la balle sera considérée « *in* ». L'échange sera repris à la demande d'un joueur, en autant que tous les autres joueurs y consentent.
- 13.F.2. La décision de l'arbitre donnera lieu, soit à un point, une perte de service ou une reprise.

13.G. Avertissement technique et faute technique.

- 13.G.1. **Avertissement technique.** L'arbitre a l'autorité pour imposer des avertissements techniques. Les gestes ou comportements qui entraîneront un avertissement technique sont :
 - 13.G.1.a. Utiliser un langage injurieux ou dégradant à l'égard d'une autre personne.
 - 13.G.1.b. Blasphémer de manière excessive pour toute raison. L'arbitre déterminera la gravité de toute violation.
 - 13.G.1.c. Argumenter de façon excessive.
 - 13.G.1.d. Briser volontairement la balle ou frapper la balle avec agressivité entre les échanges.

- 13.G.1.e. Retarder le jeu, soit en prenant trop de temps pendant les temps d'arrêt, entre les échanges ou entre les parties.
 - 13.G.1.f. Questionner l'arbitre de manière excessive à propos des règles.
 - 13.G.1.g. Appels excessifs ou inutiles.
 - 13.G.1.h. Contester l'interprétation de l'arbitre concernant une règle et perdre cette contestation (i.e. la décision de l'arbitre était exacte) entraîne, en plus de l'avertissement, la perte d'un temps d'arrêt. [Voir règle 13.I.]
 - 13.G.1.i. Demander un temps d'arrêt médical sans condition médicale valide.
 - 13.G.1.j. Tout autre geste considéré comme étant un comportement antisportif.
 - 13.G.1.k. En présence de sang sur une blessure, l'arbitre ou l'équipe médicale (ou le directeur du tournoi s'il n'y a pas d'équipe médicale) a déterminé que le joueur s'est blessé délibérément.
- 13.G.2. **Faute technique.** L'arbitre à l'autorité pour imposer des fautes techniques. Un point est ajouté au pointage de l'équipe adverse quand une faute technique est donnée. Les gestes ou comportements qui entraîneront une faute technique (sans qu'un avertissement technique ne soit émis au préalable) sont :

- 13.G.2.a. Lancer intentionnellement une raquette.
- 13.G.2.b. Utiliser un langage extrêmement injurieux ou extrêmement dégradant à l'égard d'une autre personne.
- 13.G.2.c. Menaces de toute nature à toute personne.
- 13.G.2.d. Contester l'interprétation de l'arbitre concernant une règle et perdre cette contestation (i.e. la décision de l'arbitre était exacte) et qu'il n'y a plus de temps d'arrêt disponible pour ce joueur ou cette équipe.
- 13.G.2.e. Tout autre geste considéré comme étant un comportement extrêmement antisportif.
- 13.G.2.f. Demander un temps d'arrêt médical lorsqu'il n'y a pas de condition médicale valide et qu'il n'y a plus de temps d'arrêt régulier disponible pour ce joueur ou cette équipe.
- 13.G.2.g. En présence de sang sur une blessure, l'arbitre ou l'équipe médicale (ou le directeur du tournoi s'il n'y a pas d'équipe médicale) a déterminé que le joueur s'est blessé délibérément et qu'il n'y a plus de temps d'arrêt régulier disponible pour ce joueur ou cette équipe.

13.G.3. Effet des avertissements techniques et des fautes techniques.

L'imposition d'un avertissement technique ou d'une faute technique doit être accompagnée d'une brève explication.

13.G.3.a. Un avertissement technique ne doit pas entraîner la perte de l'échange ou l'octroi d'un point.

13.G.3.b. Une fois qu'un avertissement technique a été émis, un deuxième avertissement technique pour quelconque raison, donné au même joueur ou à la même équipe pendant le match, entraîne l'imposition d'une faute technique au joueur ou à l'équipe.

13.G.3.c. Si un arbitre émet une faute technique, un point doit être ajouté au joueur ou à l'équipe adverse. Après l'attribution du point, le joueur ou les joueurs de l'équipe ayant obtenu le point doivent se déplacer à leur bonne position respective en fonction de leur nouveau pointage.

13.G.3.d. L'attribution d'un avertissement technique ou d'une faute technique ne doit avoir aucun effet sur un changement de serveur ou de côté.

13.G.3.e. Après avoir donné un avertissement technique ou une faute technique,

l'arbitre appellera un délai de 15 secondes pour que les joueurs se préparent à reprendre le jeu. À la fin des 15 secondes l'arbitre annoncera le pointage et commencera le décompte des 10 secondes, même si le serveur et/ou le receveur ne sont pas sur le terrain et/ou ne sont pas prêts à jouer. [Voir article 4.E.]

13.G.3.f. Un avertissement technique ou une faute technique peut être imposé à un joueur à tout moment durant un match lorsque les joueurs sont présents dans l'aire de jeu.

13.H. Forfait de match

13.H.1. L'arbitre imposera un forfait de match dans les circonstances suivantes :

13 H.1.a. Lorsqu'un avertissement technique a déjà été donné et qu'une faute technique décrite à la règle 13.G.2 est attribuée.

13.H.1.b. Lorsqu'une faute technique a déjà été donnée en raison des règles 13.G.3.c. ou 13.G.2. et qu'un autre avertissement ou faute technique est attribué et ce, peu importe le motif.

13.H.2. Le directeur du tournoi peut imposer un forfait à un joueur qui refuse de suivre les directives du tournoi ou celles concernant l'utilisation des installations locales ou pour mauvaise conduite

entre les rencontres ou tout autre manquement jugé inacceptable.

13.H.3. Un arbitre peut imposer un forfait à un joueur qui ne se présente pas sur le terrain 10 minutes après l'appel du match. Le directeur du tournoi peut permettre un délai plus long si les circonstances justifient une telle décision.

13.H.4. Le directeur du tournoi a l'autorité d'expulser un joueur du tournoi pour inconduite.

13.H.4.a. À la discrétion du directeur du tournoi, si un joueur a été expulsé d'un tournoi, tous les prix et points de classement gagnés lors de ce tournoi peuvent lui être confisqués ou retirés.

13.I. *Interprétation d'une règle.* Un joueur peut contester l'interprétation d'une règle faite par l'arbitre. Par contre, si l'interprétation de l'arbitre est juste, le joueur ou l'équipe perdra un temps d'arrêt et recevra un avertissement technique. Si aucun temps d'arrêt n'est disponible, le joueur ou l'équipe se verra imposer une faute technique. [Voir règle 13.G.2.d.]

13.J. *Retrait d'un arbitre ou d'un juge de lignes.* Les joueurs peuvent demander au directeur du tournoi de retirer un arbitre ou un juge de lignes en autant qu'ils soient tous d'accord. Le directeur du tournoi détient l'autorité finale et discrétionnaire à cet effet. Si un membre de l'équipe des officiels est retiré, le directeur du tournoi voit à son remplacement.

13.K. Match non arbitré. Tout joueur peut demander un arbitre ou le directeur de tournoi si :

- 13.K.1. Le joueur croit raisonnablement qu'une règle est constamment et intentionnellement violée par son adversaire.
- 13.K.2. Les joueurs sont face à un différend qu'ils ne sont pas en mesure de résoudre rapidement et facilement.

SECTION 14 – JEU EN FAUTEUIL ROULANT

- 14.A. Règle de base.** Le fauteuil roulant est considéré comme faisant partie du corps du joueur et toutes les règles applicables au corps d'un joueur s'appliquent au fauteuil roulant, à l'exception de celles de la zone de non volée tel que décrites ci-dessous. Toutes les règles applicables à un joueur debout s'appliquent à un joueur en fauteuil roulant, sauf celles mentionnées ci-après.
- 14.B. Deux rebonds.** Le joueur en fauteuil roulant peut laisser la balle rebondir deux fois sur son côté du terrain avant de la frapper. Le deuxième rebond peut être n'importe où à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain.
- 14.C. Service.**
- 14.C.1. Le serveur doit d'abord être en position stationnaire. Il peut ensuite exécuter une poussée avant de frapper la balle.
 - 14.C.2. Au moment où le serveur frappe la balle, aucune des roues de son fauteuil ne doit toucher la surface de jeu à l'extérieur des limites de l'aire de service.
- 14.D. Zone de non volée.** La règle des deux rebonds s'applique aussi à la zone de non volée.
- 14. D.1. Un joueur en fauteuil roulant peut frapper une balle à la volée à partir de la zone de non volée en autant qu'aucune de ses grandes roues ne soit en contact avec la zone de non volée.

14. D.2. Après avoir été en contact avec la zone de non volée, les deux grandes roues du fauteuil doivent retourner à l'extérieur des limites de la zone de non volée avant que le joueur puisse frapper une balle à la volée, sinon il y a faute.

14.E. Fauteuil roulant et joueur accompagnateur debout.

- 14.E.1. Lorsqu'un joueur en fauteuil roulant joue avec ou contre un joueur debout en simple ou en double, les règles pour le joueur debout sont applicables à tous les joueurs debout tandis que les règles pour le joueur en fauteuil roulant sont applicables à tous les joueurs en fauteuil roulant.

14.F. Jeu en fauteuil roulant en simple.

- 14.F.1. **4,0 et niveaux de jeu supérieurs.** Un match de simple joué avec un ou deux joueurs en fauteuil roulant doit être joué sur l'ensemble du terrain. Le service et la réception du service sont régis par la règle 4.B.5.
- 14.F.2. **3,5 et niveaux de jeu inférieurs.** Un match de simple joué avec un ou deux joueurs en fauteuil roulant doit être joué sur la moitié du terrain, en diagonale. Le serveur et le receveur doivent jouer tout l'échange de leur demi-terrain respectif en fonction de leur diagonale au moment du service ou de la réception du service. Le service et la réception du service sont régis par la règle 4.B.5.

14.G. Dimensions de la surface de jeu et règles spécifiques.

14.G.1. Dégagement sur les côtés/Reprise de l'échange.

Un minimum de 1,52 mètre (5 pieds) de dégagement au-delà de chaque ligne de côté est recommandé. En l'absence d'un tel dégagement, tout joueur en fauteuil qui, de l'avis de l'arbitre, ne peut frapper la balle avant son troisième rebond (balle morte) pourra bénéficier d'une reprise de l'échange.

14. G.2. Dégagement aux lignes de fond/Reprise de l'échange.

Un minimum de 2,44 mètres (8 pieds) de dégagement au-delà de chaque ligne de fond est recommandé. En l'absence d'un tel dégagement, l'échange doit être repris si le fauteuil du joueur se tenant entièrement derrière la ligne de fond est frappé par la balle. Exception : Si l'arbitre juge que le joueur en fauteuil s'est délibérément positionné de manière à ce que la balle frappe son fauteuil, il doit appeler une faute contre ce joueur.

INDEX

10 secondes 4.E

- entre les parties 5.B.2
- changement de côté 5.B.6
- avertissement/faute technique 13.G.3.e
- temps d'arrêt 10.A.5

Abandon 3.A.45

- inscription pointage 12.F.4
- tournoi 12.F.2

Amorti à la volée 3.A.10

Appel de ligne section 6

- appel fait avant rebond 6.D.11
- appel fait après rebond 6.D.12
- appel fait rapidement 6.D.8 - 6.D.10
- bénéfice du doute 6.D.3 - 6.D.9
- définition 3.A.19
- opinion de l'adversaire 6.D.6
- point de contact 6.C

Avertissement technique 3.A.43 - 13.G.1

Balle en jeu 3.A.20

Balle

- fissurée/brisée 11.E
- spécifications 2.D

Balles mortes, section 8

- définition 3.A.4

Balle tombante 3.A.9

Blessure durant l'échange 11.F

Changement de côté 5.B

- définition 3.A.40

Choix service, recevoir, côté ou céder choix 5.A

Conseils (*coaching*) 11.N

Contestation d'une règle 13.I

Coup autour du poteau

11.M - 11.L.3

Coup droit ou revers 3.A.14

Coup en touchant (*dink*) 3.A.5

Coup manqué 11.D

Délai

- changement de côté entre les parties 5.B.6
- entre les parties 5.B.2 - 10.E
- entre les matchs 10.F

Dérangement 3.A.16

Deux mains (coup à) 11.C

Deux rebonds page 1 - 7.A

Distractions 11.J

- définition 3.A.6

Double rebond 3.A.7

- jeu en fauteuil roulant 14.B

Double frappe

- définition 3.A.8
- faute 7.P
- permise 11.A

Échange 3.A.29

Équipement

- problème 11.G

Fautes, section 7

- définition 3.A.11
- double rebond 7.E
- double frappe 7.P
- plan du filet 7.N - 11.I
- receveur 4.N
- service 4.M
- zone de non volée 9.B à 9.D

Faute technique 3.A.42 - 13.G.2

Fauteuil roulant, section 14

- dimension de la surface de jeu/règles spéciales 14.G
- deux rebonds 14.B
- service 14.C
- simple 14.F
- zone de non volée 14.D

Filet 2.C

- balle avec effet rétro non frappée 11.L.4
- bas du filet 2.C.7
- divers 11.L
- hauteur 2.C.5
- poteaux du filet 11.K
- spécifications 2.C

Forfait

- définition 3.A.13
- inscription du pointage 12.F.3
- tournoi 12.F.1 - 13.H

Gagner la partie, page 1 - 4.H

Gestion des tournois et arbitrage

- appels 13.F
- devoir de l'arbitre 13.C
- directeur du tournoi 13.A
- faute/avertissement technique 13.G
- forfait de match 13.H
- interprétation des règles 13.I
- juge de lignes 13.E
- responsabilités des joueurs 13.D
- retrait d'un arbitre/juge de lignes 13.J

Let

- appel fait rapidement 6.D.8
- au service 4.0
- définition 3.A.18

Lob 3.A.21

Object permanent 3.A.27 - 7.J

Points 4.G

- annonce 4.D.
- match en simple 4.I
- match en double 4.J
- mauvais pointage annoncé 4.K

Positions des joueurs 4.B

- questions à l'arbitre 4.B.8 - 4.B.9

Position incorrecte des joueurs

4.B.10 - 4.B.11

Raquette

- ajustement de la poignée 3.A.24
- avoir la raquette en main 11.P
- désignation du modèle 2.E.7
- dimension 2.E.3
- homologation 2.F.3
- modifications 2.E.5 - 2.E.6
- modifications interdites 2.E.6
- raquette maison 2.E.8
- spécifications 2.E
- surface 2.E.2
- une seule raquette 11.O
- violation 2.F.3.a

Receveur 3.A.30

Retrait arbitre/juge lignes 13.J

Reprise 3.A.31

- appel de ligne / match arbitré 13.D.3.c
- annonce du mauvais pointage 4.K.1
- Balle brisée/fissurée 11.E

Sélection de côté 5.A

Serveur de départ

- accessoire identification 5.A.4
- changer de serveur de départ 5.A.3
- définition 3.A.41

Service

- aire de service 3.A.39 - 4.A.3
- annonce du pointage 4.I
- barre horizontale avec base centrale 11.L.5
- définition 3.A.35
- deuxième serveur 3.A.34
- deuxième service 3.A.33
- être prêt 4.C
- faute de pied 4.L
- faute de service 4.M
- identification, serveur de départ 5.A.4 - 13.A.2
- jeu en fauteuil roulant 14.C
- mouvement du service 3.A.38 - 4.A.1-7
- premier serveur 3.A.12
- rebond avant service 7.M - 4.A.4

Signal pas prêt 4.C.1

Simple

- annonce du pointage 4.I
- position des joueurs 4.B.5
- jeu en fauteuil roulant 14.F

Surface de jeu 3.A.28

Temps d'arrêt 10

- après début du mouvement de service 10.A.3
- avant le début partie/match 10.H.1
- circonstances exceptionnelles 10.H.2
- équipement 10.D

- médical 10.B
- pause d'hydratation 10.C
- régulier 10.A
- sang 10.B.5

Terrain 3.A.2

- aire de service 3.A.39 - croisé 3.A.3
- ligne de côté 2.B.2
- ligne médiane 2.B.5
- ligne de fond 2.B.1
- objets sur le terrain 11.H
- spécifications 2.A
- zone droite/paire 3.A.32 - 2.B.6
- zone gauche/impaire 3.A.17 - 2.B.7
- zone de non volée 2.B.3
- zone de service 3.A.37 - 2.B.4

Tournoi sanctionné, section 12

- deux rebonds 7.A
- inscrire le pointage 12.F.4
- tournoi 12.F.2
- frapper un objet permanent 7.J
- toucher une balle en jeu 7.H - 7.I
- toucher le filet ou ses poteaux 7.G

Transporter 3.A.1

- transporter volontairement 7.O

Vêtement 2.G

- violation 2.G.4

Volée 3.A.44

Zone de non volée (ZNV)

- définition 3.A.22
- lignes et zones 2.B.3
- momentum de la volée 9.B - 9.C

**Fédération internationale de pickleball (FIP)
USA Pickleball Association (USAPA)**

Tous droits réservés

© 2010, révisé 2020