



LE LIVRE DES RÈGLEMENTS OFFICIELS
de la
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PICKLEBALL (IFP)



Les règles furent traduites en français à partir du Livre Officiel de la Fédération Internationale de Pickleball (IFP) et adaptées au Québec.

Les règles furent révisées le 31 janvier 2018.

RÈGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

La Fédération internationale de Pickleball (IFP) a été organisée pour perpétuer la croissance et l'avancement du pickleball au niveau international et de fixer des objectifs pour le jeu à cet effet. L'IFP s'est engagés à promouvoir la croissance et le développement du pickleball parmi tous les joueurs.

L'IFP est l'instances dirigeantes du pickleball international qui formule et interprète toutes les règles de ce sport de façon à préserver la nature traditionnelle du sport et les compétences traditionnellement nécessaires pour pratiquer le sport. Toutes les décisions de l'IFP sont définitives et non susceptibles d'appel.

Le but du livre des règlements est de fournir aux joueurs de pickleball les règles nécessaires pour les ligues et les tournois organisés. Certains articles de ce livre des règlements sont conçus pour être utilisés seulement pour le jeu lors des tournois sanctionnés. Un tournoi sanctionné permet aux joueurs d'être classés sur une base internationale.

Les tournois non sanctionnés peuvent également utiliser ces sections de lignes directrices. Les directeurs de tournois pour les tournois non sanctionnés peuvent être flexibles dans l'utilisation de ces lignes directrices pour mieux adapter les compétences, les âges et la diversité de leurs joueurs.

L'IFP encourage avec enthousiasme ces tournois non sanctionnés pour promouvoir la connaissance et la croissance du sport, le développement des habiletés tout en favorisant le plaisir de jouer au pickleball.

L'USAPA a publié le premier livre de règles en mars 1984. Le premier livre des règles de l'IFP a été adapté avec la permission de la USAPA le 28 mars 2010.

L'IFP invite les organisations nationales de pickleball de tous les pays à devenir membres de l'IFP et à observer ces règles comme les règles internationales du pickleball.

Ces règles ne seront pas modifiées sans raison valable.

Les commentaires et opinions sont toujours les bienvenus. Si vous avez des questions en ce qui concerne les règlements, s'il vous plaît visitez:

International Federation of Pickleball (IFP)

Website: ipickleball.org

Cover photo courtesy of Pickleball Channel.

© 2010, révisée 2018

TABLE DES MATIÈRES

Section 1 - Le jeu	5
Section 2 - Terrain et équipements	7
Section 3 - Définitions	17
Section 4 - Le service, la séquence, le pointage.....	22
Section 5 - Service et la règle du choix du côté	32
Section 6 - Appels de lignes	34
Section 7 - Règles concernant les fautes	38
Section 8 - Règles concernant les balles mortes	40
Section 9 - Règles concernant la Zone d'action contrôlée.....	41
Section 10 - Règles concernant les temps d'arrêt	43
Section 11 - Autres règles	47
Section 12 - Règles concernant les tournois sanctionnés	52
Section 13 - Gestion de tournois et arbitrage	58
Section 14 - Règles concernant les fauteuils roulants	67

SECTION 1 - LE JEU

Le Pickleball est un sport de raquette, joué avec une balle spécialement perforée sur un terrain de 20 pieds sur 44 pieds, utilisant un filet de type tennis. Le terrain est divisé en 2 côtés de 3 zones, les zones droite (paire) et gauche (impaire) en plus d'une zone, **communément appelée Zone d'action contrôlée (ZAC) au Québec** (non-volley zone). (section 2, figure 2.1)

La balle est servie en diagonale, traversant par-dessus le filet et doit atterrir dans la zone de réception du service en utilisant un mouvement de service qui va du bas vers le haut. La balle est par la suite frappée aller-retour jusqu'à ce qu'un joueur ne parvienne pas à la retourner conformément aux règles.

Les points sont marqués par le côté qui sert, uniquement, et se produisent lorsque l'adversaire commet une faute (ne renvoie pas la balle, frappe la balle hors des limites, etc.).

Le serveur continue à servir, en alternant de côté à chaque service, jusqu'à ce qu'il y ait faute de la part du côté serveur.

Le premier côté marquant 11 points et menant par au moins 2 points de différence obtient la victoire. Par exemple, si les deux parties sont égales à 10 points, le jeu continue jusqu'à ce que l'une des 2 équipes gagne par 2 points de différence.

Le Pickleball peut se jouer en simple, mais le jeu en double est plus populaire.

DES CARACTÉRISTIQUES UNIQUES AU PICKLEBALL

La règle du double bond (ou règle des deux bonds).

Lors du service, la balle doit toucher par terre en diagonale avant que l'adversaire ne puisse la frapper et la même règle s'applique sur le retour du service, la balle doit toucher au sol (peu importe où sur le terrain) avant d'être frappée à nouveau, par la suite, on peut jouer à la volée (c'est ce qu'on appelle la **règle des 2 bonds**).

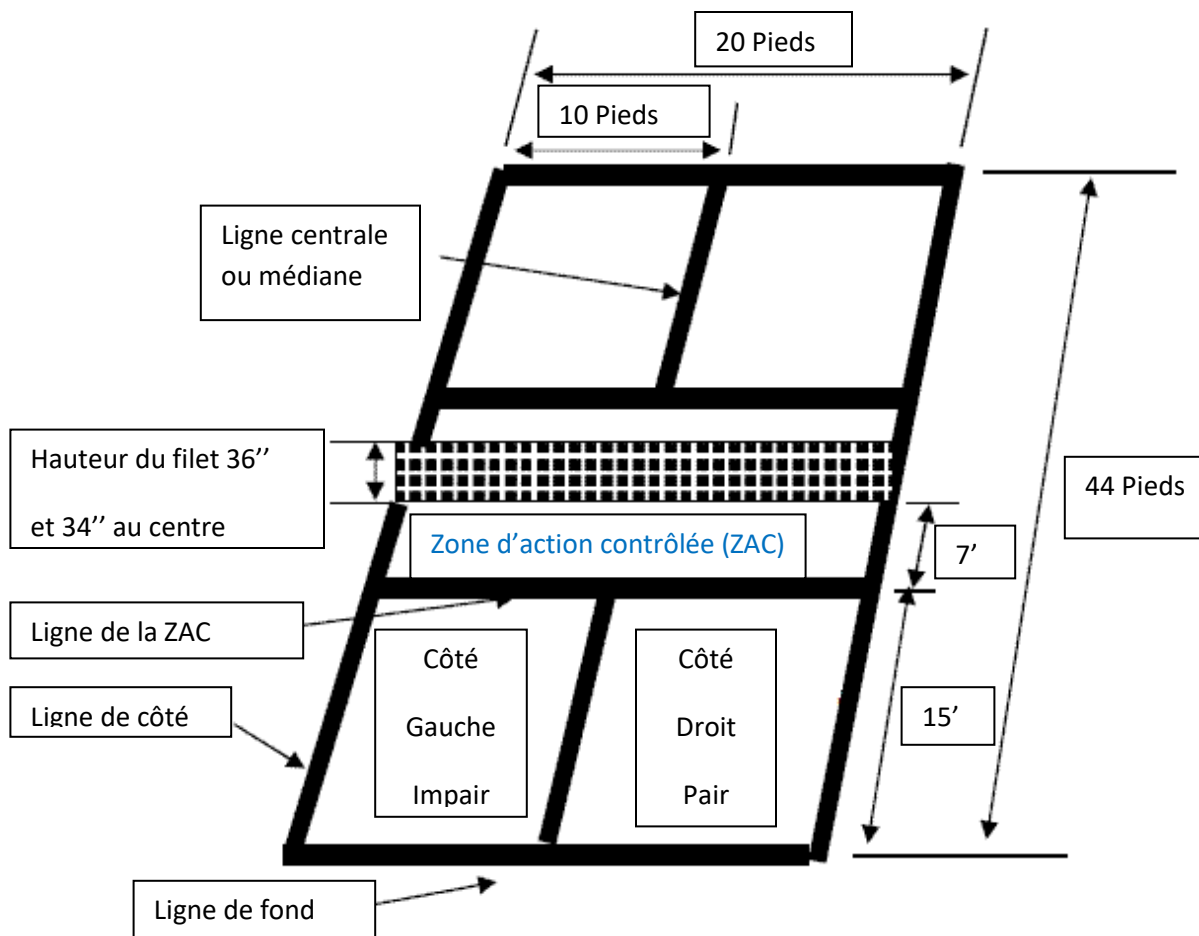
La zone d'action contrôlée (ZAC)

est une zone de 7 pieds de chaque côté du filet, s'étendant sur toute la largeur du terrain, à l'intérieur de laquelle, il n'est pas permis à un joueur qui s'y trouve de frapper la balle avant qu'elle n'est fait un bond au sol dans cette même zone.

SECTION 2 - TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

2. A. Spécifications du terrain.

FIGURE 2-1



Les dimensions et mesures pour le terrain régulier de pickleball sont:

- 2. A.1. Le terrain est un rectangle de 20 pieds (6,10 m) de large et de 44 pieds (13,41 m) de long, à la fois pour les parties en simple et en double. Voir figure 2-1.**
- 2. A.2. Les mesures du terrain sont prises à l'extérieur des lignes. Les lignes doivent être de 2 pouces (5,1 cm) de largeur et de la même couleur et doivent être clairement contrastantes avec la couleur de la surface de jeu.**
- 2. A.3. Une surface totale de 30 pieds (9,14 m) de large et 60 pieds (18,28 m) de long est recommandée pour avoir l'espace nécessaire au bon déroulement du jeu. Un ajout supplémentaire de 10 pieds pour une superficie totale de 40 pieds (10,36 m) sur 64 pieds (19,5 m) est préférable.**

2. B Les lignes et les zones.

**Les lignes et les zones pour un terrain régulier de pickleball sont:
(voir figure 2.1)**

- 2. B.1. Lignes de fond. Les lignes de fond sont les lignes parallèles au filet à chaque extrémité du terrain.**
- 2. B.2. Les lignes de côté. Les lignes de côté sont les lignes perpendiculaires au filet de chaque côté du terrain.**
- 2. B.3. Les 3 lignes délimitant la zone d'action contrôlée (ZAC) sont : les lignes de chaque côté du filet entre les lignes de côté, et celles parallèles au filet. Ces lignes sont situées à 7 pieds (2,13 m) du filet. Toutes les lignes de la zone d'action contrôlée sont incluses dans la zone d'action contrôlée.**

- 2. B.4.** La zone de réception de service inclut la ligne de fond, la ligne centrale et la ligne de côté. Sont exclues les lignes de la zone d'action contrôlée.
- 2. B.5.** La Ligne centrale (ou médiane). C'est la ligne sur chaque côté du filet coupant en deux la zone située entre la ligne d'action contrôlée et la ligne de fond.
- 2. B.6.** Côté droit (pair) du terrain est : le côté droit quand vous êtes face au filet.
- 2. B.7.** Côté gauche (impair) du terrain est : le côté gauche du terrain quand vous êtes face au filet.

2. C. Spécifications du Filet.

- 2. C.1. Matériel.** Le filet peut être constitué de n'importe quel matériau entre- maille à condition que la balle ne puisse passer à travers.
- 2. C.2. Poteaux.** Les poteaux devraient être installés de façon à ce qu'il y ait 22' entre eux et avoir un diamètre maximum de 3 pouces.
- 2. C.3. Grandeur du filet.** La longueur du filet devrait être d'au moins 21'9" (6.63m) s'étendant d'un poteau à l'autre. La hauteur du filet doit être d'au moins 30" (0,76m) du haut jusqu'au bas.
- 2. C.4. Bord du Filet.** La partie supérieure du filet doit être légèrement recouverte avec une bordure de 2 pouces (5,1 cm) blanche sur un cordon ou un câble qui soutient le filet.
- 2. C.4. Hauteur.** Le filet doit être suspendu au centre du terrain, soit à 36 pouces (0,914 m) de haut sur les côtés et de 34 pouces (0,86 m) de haut au centre du terrain.

2. C.6. La tige centrale. Une tige centrale peut-être placée au centre du filet afin de permettre un réglage facile à 34 po (0,86m) ce qui est exigé au centre.

2. D. Spécifications des balles.



Figure 2-2.

Les balles de droite sur la photo de la figure 2-2 sont habituellement utilisées pour le jeu à l'intérieur et les balles de gauche sur la photo sont habituellement utilisées pour le jeu à l'extérieur. Cependant, toutes les balles, qui sont approuvées, sont acceptées pour jouer tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. La liste complète des balles agréées est sur le site de l'IFP.

2. D.1. Construction. La balle standard doit être faite d'une matière moulée et durable avec une surface lisse et sans texture. La balle doit être d'une seule couleur, sauf pour les marques d'identification. La balle peut avoir une légère crête à la couture aussi longtemps que cela ne modifie pas significativement les caractéristiques de vol en ligne droite.

- 2. D.2. Grosseur.** La balle doit être 2.87 pouces (7,3cm) à 2.97 pouces (7,5cm) de diamètre. Le maximum de variation du diamètre ne doit pas être supérieure à +/- 0,020 pouce (0,50 mm).
- 2. D.3. Poids.** La balle doit peser entre 0,78 et 0.935 once (22 et 26,5 grammes).
- 2. D.4. Rebond.** La balle doit avoir un rebond de 30 à 34 pouces (76,2 à 86,4 cm) dans un test de chute d'une hauteur de 78 pouces de haut. La balle est laissée tomber sur une plaque de surface en granite qui a un minimum de 12 "x 12" x 4 ". Le test doit être effectué à une température ambiante de 75 à 80 degrés F (24 à 27 degrés C).
- 2. D.5. Dureté.** La balle doit avoir une dureté de 40 à 50 sur une échelle de Duromètre D à une température de 75 à 80 degrés F (24 à 27 degrés C).
- 2. D.6. Conception.** La balle doit avoir un minimum de 26 jusqu'à un maximum de 40 trous circulaires, avec un espacement des trous et de la conception globale de la balle conforme aux caractéristiques de vol en ligne droite. La balle doit avoir le nom ou le logo imprimé ou en relief de son fabricant ou d'un fournisseur.
- 2. D.7. Approbation.** Le Directeur du tournoi va choisir la balle du tournoi. Les balles sélectionnées pour jouer dans les tournois sanctionnés doivent être incluses sur la liste officielle des balles approuvées par l'IFP.

2. E. Spécifications des raquettes.

2. E.1. Matériel. La raquette peut être faite en tout matériel jugé sécuritaire et qui n'est pas interdit dans les règlements. La raquette doit être faite relativement rigide, d'un matériel non compressible selon les critères de l'IFP.

2. E.2. Surface. La surface de frappe de la raquette ne doit pas contenir de trous, entailles, de texturation rugueuse, bande ou tout objet ou caractéristique permettant à un joueur de donner un effet supplémentaire ou une amélioration sur la trajectoire de la balle.

La rugosité de la raquette est déterminée en utilisant un testeur de rugosité de surface StarrettSR160 (ou équivalent). Les limites admissibles pour la rugosité ne doivent pas dépasser 30 micromètres (μm) sur la lecture Rz (hauteur maximale moyenne), et pas plus de 40 micromètres sur la lecture Rt (moyenne hauteur maximale). Toutes les lectures seront 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 façon à avoir le potentiel de nuire à la vision des joueurs adverses. Les raquettes ne doivent avoir aucune mesure dépassant 80 GU. La mesure est la mesure universelle à un angle de 60 degrés avec un testeur de surface ETB-0833 ayant un auto étalonnage de 20 ° 60 ° 85 ° avec une brillance de 0-200 GU ou un équivalent.

2. E.2.c Représentation. Toutes écritures ou images sur la raquette doivent être de bon goût.

- 2. E.3. Taille.** La longueur et la largeur totale y compris tous capuchons, protecteur de bord et autre ne doivent pas dépasser 24 pouces (60,96 cm) au total. La longueur de la raquette ne peut pas dépasser 17 pouces (43,18 cm). 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 seules modifications qui peuvent être apportées à une raquette commerciale concernent la lanière de la poignée soit la grosseur ou le ruban, l'addition d'une bordure, l'addition d'un ruban plombé ou de décalque et / ou toute autre identification marquant la face de la raquette. Ces décalques ou identifications ne peuvent s'étendre plus loin que 1 "(25,4 mm) au-dessus de la partie supérieure de la poignée ni plus de 1/2 "(12,7 mm) à partir du bord extérieur d'une raquette, ou du garde de bord de la raquette en place. Les raquettes modifiées doivent répondre à toutes les spécifications.
- 2. E.6. Caractéristiques de la surface interdites et caractéristiques mécaniques :**
- 2. E.6.a.** Peinture antidérapante ou de la peinture texturée avec du sable, des particules de caoutchouc, ou tout autre matériel qui provoque des effets plus performants.
- 2. E.6.b.** Caoutchouc et caoutchouc synthétique.
- 2. E.6.c.** Papier de verre (sablé).
- 2. E.6.d.** Des pièces en mouvement qui peuvent augmenter l'élan de la raquette.

- 2. E.6.e. Pièces amovibles.** Pas de pièces amovibles sauf pour les ajustements de poignée de la raquette et / ou des bandages adhésifs et du ruban adhésif sur le bord de la raquette.
- 2.E.6.f Ressorts** ou tout matériel agissant comme un ressort.
- 2. E.6.g. Membranes souples** ou de tous autres matériaux compressibles qui peuvent créer un effet de trampoline.
- 2. E.6.h. Assistance électrique, électronique, ou mécanique** de toute sorte
- 2. E.7. Désignation de Modèle.** Le fabricant doit avoir une marque et un nom de modèle clairement identifié ou le numéro de modèle sur la raquette. Les raquettes avec un centre fait de matériaux différents, ou une surface faite de matériaux différents, ou d'autres différences significatives doivent avoir un nom ou numéro unique.
- 2. E.8. Raquettes maisons.** Les raquettes maison ne sont pas permises.

2. F. Approbation et autorisation de l'équipement

L'approbation de l'équipement autorisé lors de tournois sanctionnés doit être effectuée par le conseil d'administration de l'USAPA, les administrateurs agissant sur recommandation du Comité d'évaluation de l'équipement (CEE). Au Canada, le guide des Directeurs de tournois préparé par Pickleball Canada (PCO) est la référence pour les tournois sanctionnés.

- 2. F.1. Approbation et autorisation d'un modèle, marque, version, conception ou type de matériel** peut être révoqué par les administrateurs avec un préavis de 18 mois en l'indiquant sur les pages d'accueil du site Web de l'IFP, ainsi que les publications de bulletins officiels, nationaux ou autres moyen de communication

acceptable, si l'équipement spécifié a subi des changements de la part du fabricant ou si l'équipement se dégrade matériellement ou si une telle dégradation ou changement modifie de façon significative la nature du sport.

2. F.2. Les fabricants sont soumis à des contrôles annuels ou à des tests à l'aveugle pour s'assurer que les produits qui sont vendus sont conformes à toutes les exigences. Les listes des équipements approuvés sont affichées sur le site de l'IFP : ipickleball.com.

2. F.3. Liste des raquettes approuvée par la IFP. Les joueurs sont responsables de s'assurer que la raquette qu'ils utilisent pour jouer est répertoriée comme conforme dans la liste des raquettes approuvée IFP. La liste des raquettes approuvées est affichée sur les sites internet de l'IFP: ipickleball.com.

2. F.3.a. Violation. Si à un moment quelconque au cours du tournoi, il est déterminé qu'un joueur utilise une raquette qui viole l'une des spécifications ou qu'elle n'est pas inscrite sur la liste des raquettes approuvées par l'IFP, les pénalités suivantes s'appliqueront :

- si la violation est identifiée avant le début du match, le joueur peut changer de raquette pour une raquette répertoriée comme conforme dans la liste des raquettes approuvées de IIFP sans pénalité.

▪ Si la violation est découverte après que le match a commencé, le joueur ou l'équipe perd le match. (Note du traducteur : perdre un match ne signifie pas perdre une partie, si vous êtes à jouer un deux de trois, vous perdez ce deux de trois).

2.G. Vêtements

- 2. G.1. Sécurité / distraction.** Un joueur peut changer de vêtements s'ils sont inappropriés.
- 2. G.2. Représentations.** Graphiques, insignes, photos et écrits 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.** Si les vêtements d'un joueur violent les règles, le directeur du tournoi a l'autorité pour faire appliquer des changements de vêtements. Si le joueur refuse, le directeur du tournoi peut déclarer un forfait de match.

SECTION 3 – DÉFINITIONS

- 3. A.1. Transporter** – Frapper la balle de telle manière que ce n'est pas le rebond de la raquette qui retourne la balle, mais plutôt la tendance à faire rouler la balle sur la raquette sur une courte période de temps.
- 3. A.2. Terrain** – Le terrain est défini comme la zone à l'intérieur des dimensions extérieures des lignes de base et des lignes de côté.
- 3. A.3. Cross court** – La partie du terrain située en diagonale de l'autre côté du filet.
- 3. A.4. Balle morte** – Une balle est déclarée morte après une faute.
- 3. A.5. Dink shot** – Un coup en arc qui est destiné à faire tomber la balle de l'autre côté du filet dans la zone d'action contrôlée (ZAC).
- 3. A.6. Double bond** – Une balle qui rebondit plus d'une fois, d'un côté, avant d'être renvoyée.
- 3. A.7. Double frappe** – Action de frapper la balle 2 fois avant de la retourner à l'adversaire, soit par le même joueur ou par 2 joueurs lorsque l'on joue en équipe.
- 3. A.8. Balle tombante** – Un coup de fond de terrain qui tombera rapidement après avoir traversé le filet.
- 3. A.9. Amorti à la volée** – Un retour de balle frappée à la volée qui est conçu pour " Tuer " la vitesse de la balle et la renvoyer à court, à proximité du filet, à un adversaire positionné à ou près de la ligne de fond. Ce coup est particulièrement efficace lorsque fait près de la ligne de la zone d'action contrôlée.

- 3. A.10. Faute** – Une faute est une action qui interrompt le jeu en raison d'une violation des règles.
- 3. A.11. Premier serveur** – En simple, le joueur qui sert en premier. En double, de chaque côté, le joueur qui est correctement positionné sur le terrain du côté service à droite (pair) lorsque le service est attribué à l'équipe, il devient le premier serveur.
- 3. A.12. Premier service** – Pour une équipe jouant en double, le joueur désigné pour servir en premier au début de l'échange et qui est donc positionné à droite (pair) exécute le premier service. En double, lors d'un tournoi, le premier serveur doit porter une forme visible d'identification déterminée par le directeur du tournoi.
- 3. A.13. Groundstroke** – Frapper la balle après un rebond (après qu'elle ait touché le sol).
- 3. A.14. Demi-volée** – Un coup où la raquette est en contact avec la balle immédiatement après qu'elle rebondisse du terrain et avant que la balle n'atteigne sa hauteur potentielle.
- 3. A.15. Dérangement** – Tout élément ou événement qui affecte la lecture du jeu.
- Exemples: une balle perdue qui entre sur le terrain ou des personnes qui perturbent le jeu en marchant à travers le terrain.
- 3. A.16. Côté gauche (impair)** – La zone de service sur le côté gauche du terrain quand vous êtes face au filet. Le premier serveur de départ ou le serveur en simple devrait être positionné sur le côté gauche (impair) du terrain lorsque son pointage est impair.
- 3. A.17. Let** – Une balle de service ou un échange qui doit être rejoué pour différentes raisons.

- 3. A.18. Lob** – Un coup haut et profond qui oblige l'équipe adverse à revenir à la ligne de fond.
- 3. A.19. Zone d'action contrôlée (ZAC)** – La section du terrain mesurant 7' par 20' adjacent au filet dans laquelle vous ne pouvez pas jouer la balle à la volée. Elle comprend toutes les lignes entourant cette zone. (La ZAC est seulement à deux dimensions et ne monte pas au-dessus de la surface du terrain.)
- 3. A.20. Smash** – Une forte frappe sur le retour d'une balle haute.
- 3. A.21. Tête de la raquette** – La raquette, excluant la poignée.
- 3. A.22. Passing-shot** – Une volée ou un coup en direction du sol qui est envoyé à une distance éloignée du joueur et qui a pour but d'empêcher le retour de la balle (par exemple, un coup le long de la ligne de côté).
- 3. A.23. Objet permanent** – Tout objet près du terrain ou qui interfère avec la trajectoire de la balle. Les objets permanents comprennent le plafond, les murs, clôtures, éclairages, poteaux, les tribunes et siège pour les spectateurs, l'arbitre, les juges de lignes, les spectateurs (quand ils sont dans leurs positions reconnues) et tous les autres objets autour et au-dessus du terrain.
- 3. A.24. Échange** – Frappe en continu qui se produit après le service et avant une faute.
- 3. A.25. Receveur** – Le receveur est le joueur en diagonale du serveur de l'autre côté du terrain.
- 3. A.26. Rejouer** – Tout échange qui est rejoué pour une raison quelconque sans l'attribution d'un point ou d'un changement de serveur.

- 3. A.27. Côté droit (pair)** – La zone de service sur le côté droit du terrain quand vous êtes face au filet. Le premier serveur en double ou le serveur en simple, devrait être positionné à droite lorsque le pointage de son équipe est pair et de même en simple lorsque son pointage est pair.
- 3. A.28. Deuxième Service** – Un terme utilisé pour décrire l'état d'une équipe, soit au commencement de la partie ou la suite.
- 3. A.29. Deuxième serveur** – En double, le partenaire du premier serveur. Le deuxième serveur sert après que le premier serveur perd son service.
- 3. A.30. La zone de réception de service** – inclus la ligne centrale et la ligne de côté ainsi que la ligne de base, excluant la zone d'action contrôlée
- 3. A.31. Mouvement du service** – Commence lorsque le bras du joueur se déplace pour lancer la raquette vers l'arrière ou vers l'avant pour frapper la balle.
- 3. A.32. Aire de service** – La zone située derrière la ligne de base et sur ou entre les lignes imaginaires prolongées de la ligne centrale et de la ligne de côté.
- 3. A.33. Side out/Service transféré à l'autre équipe** – Quand un joueur de simple ou une équipe de double perd son ou ses service(s).
- 3. A.34. Faute technique** – L'arbitre est habilité à appeler les fautes techniques. Quand une faute technique est signalée, 1 point doit être ajouté au pointage de l'équipe/joueur adverse.
- 3. A.35. Avertissement technique** – Si le comportement d'un joueur n'est pas suffisamment grave pour justifier une faute technique,

un avertissement technique peut être émis. Dans la plupart des situations, l'arbitre devrait donner un avertissement technique avant d'imposer une faute technique. Aucun point ne doit être attribué à l'adversaire sur un avertissement technique. Un deuxième avertissement technique à l'intérieur d'un match amène une faute technique. Voir 13.G.3.

3. A.36. Mouvement de bas en haut – Le bras du joueur doit se déplacer dans un arc vers l'avant et vers le haut avec la paume tournée vers le haut ou vers le bas.

3. A.37 Volée – Frappe de la balle dans les airs, lors d'un échange, avant que la balle n'ait une chance de rebondir sur le terrain.

SECTION 4 - RÈGLES DU SERVICE, SÉQUENCE ET RÈGLES DE POINTAGE

4. A. Le Service.

- 4. A.1. Le pointage complet doit être annoncé avant que le serveur ne débute son mouvement.**
- 4. A.2. Le mouvement du service commence avec le bras du serveur initiant un mouvement de balançoire, vers l'arrière ou vers l'avant, pour entrer en contact avec la balle.**
- 4. A.3. Au début du mouvement, les deux pieds doivent être derrière la ligne de base. Au moment où la balle est frappée, au moins un pied doit être au sol derrière la ligne de base, et les pieds du serveur ne peuvent pas toucher la surface de jeu dans une zone en dehors des limites permises.**
- 4. A.4. La balle doit être frappée sans la faire rebondir. Une personne avec un handicap, comme avoir l'usage d'un seul bras, peut faire rebondir la balle avant de la frapper.**
- 4. A.5. Le service doit être fait avec un mouvement du bas vers le haut et se déplacer dans un arc vers le haut (voir la figure 4-1).**

Figure 4-1



- 4. A.6. La tête de la raquette doit être en dessous du poignet du serveur quand il frappe la balle. Le point le plus haut de la tête de la raquette ne peut pas être au-dessus du poignet (où le poignet se plie) (voir la figure 4-1).
- 4. A.7. Le contact avec la balle doit se faire au-dessous du niveau de la taille (la taille est définie comme le niveau du nombril). Voir figure 4.1
- 4. A.8. Placement. Le service doit passer au-dessus du filet et de la ligne d'action contrôlée et tomber dans la zone adverse de réception du service. Le service peut atterrir sur n'importe quelle ligne de la zone de réception de service, sauf pour la ligne d'action contrôlée, ce qui serait considéré comme une faute.
- 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. Leurs positions sont déterminées par le pointage et les positions de départ des joueurs en début de partie.

- 4. B.2. Au début de chaque partie, le serveur commence le service du côté droit / pair du terrain.**
- 4. B.3. Chaque joueur servira jusqu'à ce que l'échange soit perdu ou qu'une faute soit déclarée contre un joueur ou une équipe.**
- 4. B.4. Tant que le serveur conservera son service, après chaque point, le serveur alternera pour effectuer le prochain service soit du côté droit / pair ou gauche / impair du terrain.**

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 du côté droit et envoyer en diagonal dans la zone de réception droite de l'adversaire.**
- 4. B.5.b. Si le pointage du joueur est impair (1, 3, 5 ...), le service doit être fait à partir du côté gauche / impair et être reçu dans la zone de réception gauche / impair de l'adversaire.**
- 4. B.5.c. Après que le serveur a perdu l'échange ou qu'une faute ce soit produit de son côté, le service est attribué à l'adversaire.**

4. B.6. En double.

Les deux joueurs d'une équipe serviront avant que le service ne soit attribué à l'autre équipe, sauf au départ de chaque partie. Le premier serveur sera désigné comme "Serveur numéro 2 "à des fins de notation, cette équipe ne pourra servir qu'une seule fois, à la perte de l'échange le service sera attribué à l'équipe adverse.

- 4. B.6.a. Au début de chaque côté, le service commence dans la zone de service à droite / paire.**
- 4. B.6.b. Quand le pointage de l'équipe est pair (0, 2, 4...), le premier serveur de l'équipe doit servir du côté droit / pair du terrain. Quand le pointage de l'équipe est impair (1, 3, 5 ...), le premier**

serveur (celui du départ de la partie pour cette équipe) doit servir à partir du côté gauche / impair du terrain.

- 4. B.6.c. Après chaque échange, les joueurs doivent se positionner correctement sur le terrain et ainsi le service doit être fait selon la position correcte des joueurs sur le terrain. Ainsi le premier serveur sera désigné comme 1 pour cet échange et son partenaire comme 2.
- 4. B.6.d. Le serveur 1 servira, en alternant de chaque côté après chaque point gagné, jusqu'à ce que l'échange soit perdu ou qu'une faute soit appelée à l'équipe au service.
- 4. B.6.e. Lorsque que l'équipe a perdu l'échange, le serveur 2 servira à partir de sa position (correcte) et alternera pour servir aussi longtemps qu'il 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. Les joueurs de l'équipe de réception peuvent changer de position après le retour du service, mais après que l'échange est terminé, le receveur doit retourner à la bonne position, qui correspond au pointage de l'équipe.
- 4. B.7. Positions des partenaires. En double, il n'y a pas de restriction de position concernant le partenaire du serveur et du receveur tant qu'ils sont sur leur côté de terrain, ne traversant pas la ligne imaginaire du filet. Ils peuvent être positionnés sur ou hors du terrain.
- 4. B.8. Avant le début du mouvement du service, *le serveur doit déterminer s'il est en bonne position, l'équipe au service peut demander à l'arbitre le pointage et "Suis-je le bon serveur? Mais ne peuvent pas demander s'ils sont dans la bonne position*

- 4. B.9.** Avant le début du mouvement du service, le receveur doit déterminer s'il est en bonne position, l'équipe qui reçoit peut demander à l'arbitre le pointage. Les joueurs ne peuvent pas demander s'ils sont dans la bonne position.
- 4. B.10.** L'arbitre ne corrigera pas la position des joueurs. Quand un joueur sert ou reçoit, d'une position incorrecte l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu et appellera une faute.
- 4. B.11.** Position incorrecte du serveur ou du receveur. Quand une position incorrecte est découverte, après un échange, l'équipe fautive peut être blâmée jusqu'à ce que le prochain service se produise. Un point marqué pendant cet échange ne comptera pas. Tous précédents points marqués par le serveur en position incorrecte ou avec le receveur dans la position incorrecte seront conservés.

4. C. Préparation

Le mouvement de service ne doit pas commencer avant que le pointage n'ait été appelé dans son intégralité.

- 4. C.1. Signaux pas prêts.** Le serveur et le receveur doivent utiliser l'un des signaux suivants pour indiquer qu'il n'est pas prêt à servir ou recevoir le service, respectivement:

- 1) élever la raquette au-dessus de sa tête**
- 2) élever la main qui ne tient pas la raquette au-dessus de sa tête**
- 3) tourner complètement son dos au serveur.**

Ces signaux ne sont pas valides s'ils sont utilisés par le partenaire du serveur ou du receveur.

- 4. C.2.** Une fois le pointage mentionné, le receveur ne peut pas mentionner qu'il "n'est pas prêt" sauf s'il y a une situation valide.

4. D. Appel du pointage.

L'arbitre doit appeler le pointage quand il ou elle détermine que le receveur est en position ou devrait être prêt à jouer. En double, en appelant le pointage, l'arbitre n'a pas à attendre que le partenaire du receveur ou le partenaire du serveur soit prêt.

4. D.1. S'il apparaît que le serveur ou le receveur retarde le jeu, l'arbitre appellera le pointage pour commencer l'échange et la règle des 10 secondes commenceront. Voir 4.E.

4. D.2. Tout joueur peut appeler un temps d'arrêt une fois le pointage annoncé, mais pas après que le mouvement du service ait été commencé. Voir 4. A.2.

4. E. La règle des 10 secondes

Une fois que l'arbitre a déterminé que le receveur est en position et prêt ou devrait être en position et prêt, le pointage doit être appelé, le serveur a maintenant 10 secondes pour servir.

4. E.1. Si le serveur dépasse les 10 secondes, une faute sera déclarée.

4. E.2. Une faute sera appelée contre un receveur qui signale "pas prêt" après que le pointage a été appelé, sauf s'il y a une raison valide. Un joueur ou une équipe hors position n'est pas considérée comme une raison valide.

4. E.3. Un receveur qui tente de retourner un service, sera considéré comme prêt, qu'il y ait contact ou non avec la balle.

4. E.3.a. Si aucune tentative n'a été faite, l'arbitre pourra déterminer si le receveur avait une raison valable.

4. E.3.b. Une raison valable entraînera la reprise du service.

Exemples de raisons valables : un problème de sécurité sur le terrain ou une balle qui entre sur le terrain, etc.

- 4. F. Pointage - Un joueur de simple ou une équipe de double marque des points seulement au moment où ils sont au service.**
- 4. G. Points. Un point est marqué lorsque l'équipe au service gagne l'échange. Des points peuvent également être marqués lorsque des fautes techniques sont appelées contre l'équipe adverse.**
- 4. H. Gagner l'échange. Le premier côté marquant le point gagne l'échange.**
- 4. I. Appel du pointage en match de simple. La bonne séquence pour appeler le pointage est le pointage du serveur, puis le pointage du receveur sous la forme de deux chiffres; par exemple, "un - zéro".**
- 4. J. Appel du pointage en matchs en doubles. Le pointage est appelé avec trois chiffres dans les matchs de double. La bonne séquence pour appeler le pointage est: le pointage de l'équipe au service, le pointage de l'équipe qui reçoit et le numéro du serveur (un ou deux) (par exemple "zéro-un-un"). Au début de chaque nouvelle partie, le pointage sera annoncé comme suit : zéro-zéro-deux.**

4. K. Mauvais pointage appelé.

Si le serveur ou l'arbitre appelle 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 appellera le pointage correctement et la balle sera resservie sans pénalité.**
- 4. K.2. Un joueur qui arrête le jeu après le service et qu'il n'y a pas d'erreur dans la mention du pointage aura commis une faute et perd l'échange.**

- 4. K.3. Un joueur qui arrête de jouer après le retour du service aura commis une faute et perdra l'échange.**

4. L. Faute de pied au service.

Lors du service, quand la balle est frappée (*lorsque le contact se produit entre la raquette et la balle*), les pieds du serveur :

- 4. L.1. Ne doivent pas toucher la zone en dehors de l'extension imaginaire de la ligne de côté.**
- 4. L.2. Ne doivent pas toucher la zone en dehors de l'extension imaginaire de la ligne centrale.**
- 4. L.3. Ne doivent pas toucher le terrain, y compris la ligne de base.**

4. M. Fautes au serveur lors du service.

Pendant le service, s'il y a faute contre le serveur cela entraîne la perte du service si:

- 4. M.1. Le serveur sert en étant du mauvais côté du terrain.**
- 4. M.2. En double, le mauvais joueur sert la balle.**
- 4. M.3. Si le serveur manque la balle en essayant de la frapper. Si la balle atterrit sur le sol et que le serveur ne fait aucun mouvement pour tenter de la frapper, il n'y a pas faute.**
- 4. M.4. Si la balle servie touche n'importe quel objet permanent autre que le filet, le receveur ou son partenaire avant qu'il ne touche le sol.**
- 4. M.5. La balle servie touche le serveur ou son partenaire, ou quoi que ce soit que le serveur ou son partenaire porte ou transporte.**
- 4. M.6. Si la balle servie atterrit dans la zone d'action contrôlée.**
- 4. M.7. Si la balle servie atterrit à l'extérieur du terrain.**

- 4. M.8. Si la balle servie frappe le filet et atterrit à l'intérieur de la zone d'action contrôlée.**
- 4. M.9. Si la balle servie frappe le filet et atterrit à l'extérieur de la zone de réception du service.**
- 4. M.10. Si le serveur commence le mouvement du service avant que le pointage en entier ait été appelé.**
- 4. M.11. Si le serveur utilise un mouvement de service illégal.**
- 4. M.12. Si le serveur ou son partenaire appelle un temps d'arrêt après que le pointage a été appelé et que le serveur est commencé le mouvement du service.**
- 4. M.13. Si l'équipe au service demande à l'arbitre de confirmer le bon serveur et / ou le pointage de l'équipe après que le pointage a été appelé et que le serveur a commencé le mouvement du service.**

4. N. Faute au receveur lors du service.

Lorsqu'il y a une faute contre l'équipe qui reçoit un point est accordé à l'équipe au service.

Il y a faute :

- 4. N.1. Si le joueur est à la mauvaise position pour recevoir le service.**
- 4. N.2. Si le receveur ou son partenaire est touché ou interfère avec le vol de la balle avant qu'elle ne rebondisse.**
- 4. N.3. Si le receveur appelle un temps d'arrêt après que le pointage a été appelé et que le serveur a commencé le mouvement du service.**
- 4. N.4. Le receveur signale "pas prêt" après que le pointage a été annoncé.**

- 4. N.5. Si l'équipe qui reçoit demande à l'arbitre de confirmer le pointage après que le pointage a été annoncé et que le serveur a commencé le mouvement du service.**

4. O. Let au service.

Il n'y a pas de limite au nombre de let.

Le service est un let et sera rejoué si:

- 4. O.1. Le service touche le filet, la sangle ou la bande et que la balle tombe dans la zone de service réglementaire.**
- 4. O.2. L'arbitre appelle un let.**
- 4. O.3. Tout joueur peut appeler un let au service. Si l'arbitre détermine qu'un let appelé par un joueur n'a pas sa raison d'être, une faute sera déclarée contre le joueur fautif.**

SECTION 5 - SERVICE ET SÉLECTION DE CÔTÉ - RÈGLES

5. A. Sélection du côté, du service ou de la réception

- 5. A.1.** Toute méthode équitable peut être utilisée pour déterminer quel joueur ou équipe a le premier choix entre le côté, servir ou recevoir. (Exemple: écrire un 1 ou 2 sur le dos de la feuille de pointage.) Si le gagnant choisit de servir ou de recevoir en premier, les perdants choisissent de quel côté ils désirent débiter la partie. Si le gagnant choisit un côté, le perdant choisit de servir ou de recevoir.
- 5. A.2.** Une fois qu'une sélection a été faite, elle ne peut pas être modifiée.
- 5. A.3.** En double, le premier serveur de départ peut être changé avant le début de toute partie, avec avis donné à l'arbitre. (Cela s'applique dans les matchs de 2 de 3).
- 5. A.4.** Le premier serveur de départ pour chaque équipe de double doit porter visiblement une forme d'identification déterminée par le directeur du tournoi.

5. B. Changement de côtés

- 5. B.1.** Les côtés et le service initial seront alternés la fin de chaque partie. (s'applique au 2 de 3).

- 5 .B.2. Un maximum de 2 minutes est autorisé entre les parties (2 de 3).
L'arbitre annoncera 15 secondes à l'avance la fin du 2 minutes réglementaire, puis appellera le pointage après que le 2 minutes soit écoulé et appliquera la règle des 10 secondes et ce même si tous les joueurs ne sont pas sur le terrain et / ou pas prêt à jouer. Voir l'article 4.E.**
- 5 .B.3. Dans un match de 2 de 3 à 11 points, lors de la troisième partie, les équipes changeront de côté lorsque le pointage atteindra 6. Le joueur au service demeure au service.**
- 5. B.4. Dans une partie de 15 points, le changement de côté se fera lorsque le pointage aura atteint 8. Le service demeure au même joueur.**
- 5. B.5. Dans une partie 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 une partie est de 60 secondes. L'arbitre fait l'annonce aux joueurs lorsqu'il reste 15 secondes, puis appellera le pointage après que les 60 secondes soient écoulées et appliquera la règle des 10 secondes même si tous les joueurs ne sont pas sur le terrain et / ou pas prêt à jouer. Voir l'article 4.E.**

SECTION 6- RÈGLES CONCERNANT LES APPELS DE LIGNES

- 6. A. Lors du service, la balle peut toucher toutes les lignes et le service sera considéré comme bon, sauf la ligne d'action contrôlée, ce qui sera considéré comme une faute et le serveur perdra son service.
- 6. B. Une balle est considérée en jeu (à l'exception du service, voir 6.A) peu importe la ligne qu'elle touche.
- 6. C. Une balle en contact avec le sol à l'extérieur de la surface de jeu ,soit la ligne de fond ou les lignes de côté, même si le bord de la balle chevauche la ligne, la balle sera considérée comme hors limite (c'est donc le centre sous la balle qui est considéré pour le point de contact avec le sol). Voir figure 6-1

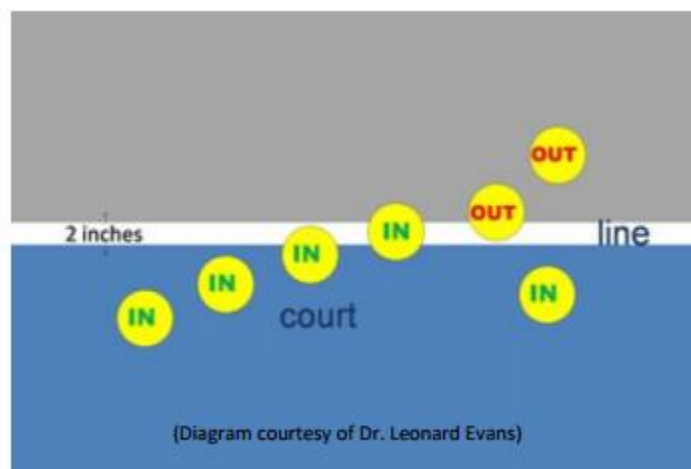


Figure 6-1

6. D. Code d'Éthique pour l'Appel des Lignes

Le pickleball est joué selon des règles spécifiques. Elle exige également un code d'éthique pour les appels de lignes, responsabilité qui incombe aux joueurs.

La responsabilité des joueurs à appeler les lignes est différente de celle attribuée aux arbitres ou juges de lignes. L'arbitre doit être impartial dans son jugement et avoir à l'esprit l'intérêt de tous les joueurs.

Lorsqu'un joueur fait un appel de faute concernant une ligne et que l'appel est considéré comme douteux, le principe suivant s'applique : dans le doute, l'avantage de la décision doit toujours être donné à l'adversaire.

Les éléments de base sont les suivants:

- 6. D.1. Les joueurs pourront appeler les lignes de leur côté du terrain (à l'exception de la ligne d'action contrôlée, et la ligne de fond sur le service, s'il y a un arbitre).**
- 6. D.2. Seule la ligne centrale peut être appelée lors du service par un joueur, lorsqu'il y a des juges de lignes.**
- 6. D.3. L'adversaire obtient le bénéfice du doute sur les appels de ligne effectués. Toute balle qui ne peut pas être appelée "Out" sera considérée comme "in". Un joueur ne peut pas réclamer un "let" parce que la balle n'a pas été vue ou qu'il y a de l'incertitude. Un joueur peut faire appel à l'arbitre pour faire l'appel s'il ou elle n'a pas vu clairement la balle lorsqu'elle a touché le sol. Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, la balle est "IN".**
- 6. D.4. Les spectateurs ne doivent pas être consultés concernant les 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 faire appel à l'arbitre concernant un appel de ligne.**
- 6. D.6. Demander l'aide de l'adversaire. Un joueur peut demander l'opinion de l'adversaire si l'adversaire était dans une meilleure position pour voir un appel de ligne sur le côté du joueur. La vision d'un joueur regardant vers le bas de la ligne est plus susceptible d'être précise que celui regardant de l'autre côté de la ligne. La décision l'adversaire, sur votre demande, doit être acceptée.**
- 6. D.7. N'appellez pas une balle «out» quand vous regardez la ligne de côté, sauf si vous pouvez clairement voir l'espace entre la ligne et la balle au moment où elle touche le sol. Un joueur placé au fond du terrain, selon la loi des axes parallèles, empêche un jugement précis.**
- 6. D.8. Tous les appels de LET ou de balle OUT doivent être effectués «instantanément» ; sinon la balle est présumée bonne et encore en jeu; « instantanément » est défini comme suit : le "let" ou "Out" doit être mentionné avant que la balle ne soit touchée par l'adversaire ou avant qu'elle ne soit sortie du jeu.**
- 6. D.9. En double, si un joueur appelle la balle "Out" et le partenaire l'appelle "IN", puisqu'un doute existe la balle sera considérée comme "IN" (sauf que tout joueur peut faire appel à l'arbitre).**
- 6. D.10. Les appels de ligne « OUT » doivent être rapidement signalés par signaux vocaux et / ou avec la main (voir 13. E.2.), peu importe qu'ils soient évidents ou pas.**
- 6. D.11. Alors que la balle est dans les airs et qu'un joueur crie « non », « bonne », « OUT » ou tout autre mot nécessaire afin d'indiquer à son partenaire la position de la balle , cela doit être considéré comme une communication entre les joueurs et ne sera pas considéré comme un appel de ligne.**

6. D.12. Si un appel «OUT» est fait après le rebond de la balle, cela sera considéré comme un appel de ligne. La balle sera considérée comme morte et le jeu doit s'arrêter. Si un joueur de l'équipe de réception de cette balle ou l'arbitre sur un appel des adversaires indique que la balle était "IN", alors une faute sera émise à l'équipe de réception. Exception: si lors d'un match, des juges de ligne sont utilisés, les juges de lignes étant responsables des appels. Voir 13. E.

SECTION 7 - RÈGLES CONCERNANT LES FAUTES

Une faute est une action qui interrompt le jeu en raison d'une violation d'une règle. *Une faute sera déclarée à la suite de ce qui suit:*

- 7. A. Si la balle de service ou la balle au retour de service ne rebondit pas au sol avant d'être frappée (règle des deux bonds).
- 7. B. Frapper la balle dans le filet sur le service ou en retour de service.
- 7. C. Frapper la balle hors des limites.
- 7. D. Incapable de frapper la balle avant qu'elle ne rebondisse deux fois sur le côté du terrain de l'équipe qui la reçoit.
- 7. E. Violation de toute règle de service. Voir l'article 4.
- 7. F. Un joueur, un vêtement du joueur ou si la raquette du joueur touche l'armature du filet lorsque la balle est en jeu.
- 7. G. La balle en jeu frappe un joueur ou quoi que ce soit que le joueur porte ou transporte, à l'exception de la raquette ou la main du joueur sous le poignet. Si le joueur est dans le 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 laquelle des deux mains sous le poignet, la balle demeure en jeu.
- 7. H. Une balle qui touche directement un joueur avant qu'elle ne touche le sol.
- 7. I. Une balle en jeu frappe tout objet permanent avant rebondir sur le terrain.
- 7. J. Si la balle en jeu frappe un objet permanent après qu'elle ait rebondi sur le terrain, le joueur qui a frappé la balle gagne l'échange.

- 7. K. Violation des règles de zone d'action contrôlée. Voir l'article 9.**
- 7. L. Violation des autres règles. Voir les sections 11 et 12.**
- 7. M. Le service est fait en faisant rebondir la balle avant de la frapper.
Exception: Voir 4. A.4.**
- 7. N. Une fois que la balle est en jeu, un joueur frappe la balle avant
qu'elle passe le plan du filet.**

SECTION 8 -RÈGLES DES BALLES MORTES

- 8. A. Une balle est déclarée morte après toute action qui arrête le jeu.**
- 8. B. Une balle n'est pas déclarée morte jusqu'à ce qu'elle ait rebondi deux fois du même côté ou qu'elle ait violé l'une des règles de fautes (voir l'article 7).**
- 8. C. Un dérangement appelé par l'arbitre ou par un joueur se traduira par une balle morte et on reprendra le jeu. Un dérangement qui est appelé par joueur doit être validé par l'arbitre, si c'est le cas la balle sera rejouée.**

SECTION 9 - RÈGLES DE LA ZONE D'ACTION CONTRÔLÉE (ZAC)

- 9. A. Toutes les volées doivent être initiées en dehors de la zone d'action contrôlée.**
- 9. B. Une faute sera déclarée si, dans l'action de jouer à la volée la balle, un joueur ou quoi que ce soit que le joueur porte ou transporte, touche la zone d'action contrôlée ou touche une des lignes de la zone d'action contrôlée.**
- 9. B.1. L'action de jouer à la volée la balle comprend l'élan et le suivi de l'élan, et la séquence complète de l'action.**
- 9. B.2. Si la raquette touche la zone d'action contrôlée pendant l'élan, c'est une faute indépendamment du fait que le contact ait eu lieu avant ou après le contact avec la balle.**
- 9. C. Une faute sera déclarée si, dans l'action de jouer à la volée la balle, soit pendant son élan ou à la suite de son élan, le joueur ou ce qu'il porte ou transporte touche la zone d'action contrôlée. Il s'agit d'une faute si l'élan du joueur l'oblige à toucher la zone d'action contrôlée, incluant son partenaire.**
- (Note du traducteur : il n'est pas permis au joueur qui joue la volée d'entrer en contact avec son propre joueur si ce dernier se trouve dans la zone d'action contrôlée).**
- 9. C.1. C'est une faute, même si la balle est déclarée morte avant que le joueur touche la zone d'action contrôlée.**

- 9. D. Si un joueur a touché la zone d'action contrôlée pour une raison quelconque, ce joueur ne peut pas jouer à la volée le retour de la balle jusqu'à ce que ses deux pieds soient en contact avec la surface de jeu complètement en dehors de la zone d'action contrôlée.**
- 9. E. Un joueur peut marcher sur la ligne d'action contrôlée ou entrer dans la zone d'action contrôlée, à tout moment, sauf si ce joueur frappe la balle à la volée.**
- 9. F. Un joueur peut entrer dans la zone d'action contrôlée avant ou après que la balle y ait rebondi.**
- 9. G. Un joueur peut rester à l'intérieur de la zone d'action contrôlée pour retourner une balle qui a rebondi. Il n'y a pas de violation si un joueur ne quitte pas la zone d'action contrôlée après avoir frappé une balle qui a rebondi.**
- 9. H. Il n'y a pas de violation si un joueur retourne la balle pendant son partenaire se tient dans la zone d'action contrôlée.**
- 9. I. Pour les parties non officielles, les fautes d'action contrôlée peuvent être appelées par n'importe quel joueur de l'une ou l'autre équipe. Dans le doute l'avantage va au joueur qui fait l'appel.**
-

SECTION 10 – Règles concernant les temps d'arrêt

10. A. Les temps d'arrêt réguliers sont de 2 par équipe lors des parties de 11 ou de 15. Lors des parties de 21, chaque équipe a droit à 3 temps d'arrêt réguliers.

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

10. A.2. Le jeu doit être repris à l'intérieur du délai de 1 minute si tous les joueurs semblent prêts à reprendre le jeu (l'arbitre appliquera celui qui survient en premier), si un autre délai d'attente est appelé par l'un ou l'autre des côtés, à ce moment l'arbitre continuera à appliquer les règles des temps d'arrêt réguliers. Voir article 10. A.6.

10. A.3. Les temps d'arrêt ne peuvent pas être appelés une fois que l'arbitre mentionné le pointage et que le serveur a commencé le mouvement du service ou que la balle soit en jeu.

10. A.4. Les temps d'arrêt supplémentaires pour l'hydratation des joueurs sont interdits. Exception: Voir 10.B.4.

10. A.5. Il n'y a pas de pénalité pour appeler un temps d'arrêt même si aucun autre temps d'arrêt n'est disponible lorsque toutes les autres règles concernant l'appel d'un temps d'arrêt sont respectées.

10. A.6. L'arbitre avertira les joueurs lorsqu'il reste 15 secondes. À la fin du temps d'arrêt, l'arbitre appellera au jeu, et annoncera le pointage pour commencer le décompte des 10 secondes, même si tous les joueurs ne sont pas sur le terrain et / ou pas prêts à jouer. Si le serveur ne sert pas dans les 10 secondes après le que

le pointage soit appelé et qu'aucun délai supplémentaire n'est appelé ou disponible, une faute sera appelée.

10. B. Temps d'arrêt médical

Si un joueur est accidentellement blessé pendant un match, ce joueur peut prendre un temps d'arrêt médical. Le personnel médical sur place devrait être appelé pour évaluer la situation et apporter les premiers soins appropriés. Si du sang est présent, le jeu ne peut pas reprendre avant que le saignement n'ait été contrôlé et tout le sang sur les vêtements et le terrain n'ait été nettoyé.

10. B.1. Le personnel médical, ou le directeur du tournoi, s'il n'y a pas de personnel médical de présent, doit être d'accord qu'il y a une raison valable pour qu'un temps d'arrêt médical ait lieu et que le joueur ne soit pas juste en train de profiter de ce temps pour se reposer ou récupérer.

10. B.1.a. Si le personnel médical, ou le directeur du tournoi s'il n'y a pas de personnel médical sur les lieux, détermine qu'il y a aucune condition médicale valide, alors ce joueur ne sera autorisé qu'à seulement 15 minutes pour le temps d'arrêt médical. Si le joueur ne peut pas reprendre le jeu après ce temps d'arrêt médical de 15 minutes, le match sera attribué aux adversaires. Les procédures de l'article 10. A.6 seront suivies pour reprendre le jeu lors d'un temps d'arrêt médical.

10. B.1.b. Si le personnel médical, ou le directeur du tournoi, si aucun personnel médical n'est présent, détermine qu'il n'y a pas de condition valide pour un temps d'arrêt médical, un avertissement technique sera donné. Si un avertissement technique a déjà été émis, alors une faute technique sera

appelée et le temps d'arrêt médical demeurera toujours disponible.

10. B.2. Un joueur peut prendre seulement un temps d'arrêt médical par match.

10. B.3. Le temps utilisé doit être continu et peut être jusqu'à 15 minutes. Si moins de 15 minutes sont utilisées, aucun d'arrêt temps médical supplémentaire n'est disponible au joueur pendant ce match.

10. B.4. Le directeur du tournoi peut autoriser les arbitres pour qu'ils permettent aux joueurs de boire rapidement de l'eau ou une autre boisson hydratante tant que cela ne retarde pas le jeu. Pendant ce temps, la communication avec un partenaire n'est pas autorisée.

10. C. Temps d'arrêt pour équipement

Les joueurs sont tenus de garder tous les vêtements et l'équipement en bon état de jeu et on s'attend à ce que les joueurs utilisent les temps d'arrêt et le temps régulier entre les parties pour le réglage et le remplacement des équipements. Si un joueur ou une équipe n'est pas sur un temps d'arrêt et que l'arbitre détermine qu'un changement d'équipement ou un réglage est nécessaire pour la poursuite juste et sécuritaire de la partie, l'arbitre peut accorder un temps d'arrêt qui ne doit pas dépasser 2 minutes. La procédure de l'article 10.A.6 sera suivie pour reprendre le jeu après cet arrêt.

10. D. Temps entre les parties. La période entre chaque partie dans un match ne doit pas dépasser 2 minutes. Les procédures de l'article 10. A.6. seront suivies pour reprendre le jeu.

10. E. Temps entre les matchs

Le temps minimum entre les matchs doit être de 10 minutes. Si tous les joueurs sont prêts à jouer avant 10 minutes, le match peut être appelé et débiter.

10. E.1. Dans un match de finale avec une partie de bris d'égalité: si le gagnant du groupe des perdants l'emporte sur le vainqueur de la tranche des gagnants, une partie de bris d'égalité de 15 points doit être jouée. Le temps maximum entre le match de championnat et la partie de bris d'égalité est de 10 minutes. Les procédures de l'article 10. A.6 seront suivies pour commencer à jouer pour la partie de bris d'égalité.

10. F. Partie suspendue. Une partie suspendue en raison de circonstances atténuantes doit être reprise avec le même serveur, pointage et temps d'arrêt restant, lorsqu'elle fut interrompue.

10. G. Autres règles concernant les temps d'arrêt:

Aucun temps d'arrêt ne peut être pris avant le début d'un match. Un match commence quand tous les joueurs sont présents et que le pointage de départ est appelé. Le défaut d'être présent à temps donnera lieu à un forfait de match. Voir 13. H.2.

SECTION 11 - AUTRES RÈGLES

- 11. A. Transporter la balle et coups doubles.** Les balles peuvent être frappées involontairement deux fois ou «transportées», mais cela doit être fait au cours d'un geste continu, à sens unique dans le mouvement. Si la course n'est pas continue, dans une seule direction, ou s'il s'agit d'une deuxième poussée, le coup est illégal.
- 11. B. Changement de main.** Une raquette peut être jouée à partir de n'importe quelle main à tout moment.
- 11. C. Les coups à deux mains sont également légaux.**
- 11. D. Tentative de retour.** Un coup de retour complètement raté (si vous essayez de frapper la balle et que vous la ratez) n'est pas synonyme d'une balle morte. La balle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle rebondisse deux fois du même côté de terrain ou jusqu'à ce que toute autre erreur se produise.
- 11. E. Balles fissurées ou brisées.** Le jeu se poursuit jusqu'à la fin de l'échange. Si par contre, de l'avis de l'arbitre, une brisure ou une fissure sur la balle peut influencer sur l'issue de l'échange, l'arbitre effectuera un changement de balle et on reprendra l'échange. Lors de partie non officielle, s'il y désaccord entre les équipes, la fin de l'échange reste la même.
- 11. F. Blessure lors d'une partie.** 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 en cours ne doit pas être arrêté si un joueur perd ou brise sa raquette ou perd un objet personnel, à moins que cela ne devienne une faute.

- 11. H. Articles sur le Terrain.** Si quoi que ce soit qu'un joueur porte tombe sur le terrain, cela fait maintenant partie du terrain. Par conséquent, si une balle en jeu touche ce point sur le terrain, la balle reste en jeu. Lorsque l'objet tombe dans la zone d'action contrôlée, à l'intérieur d'un mouvement sur une frappe à la volée, il y a une faute.
- 11. I. Plan du filet.** Après avoir frappé la balle, un joueur ou tout ce que le joueur porte ou transporte peut traverser le plan du filet ou l'extension imaginaire de la ligne du filet au-delà des poteaux, mais ne peut toucher aucune partie du système du filet ou du terrain de l'adversaire.
- 11. I.1.** Si la balle rebondit dans la zone d'action contrôlée (ZAC) du joueur adverse avec suffisamment d'effet rétro (back spin) pour la ramener de l'autre côté du filet, ce joueur peut aller jouer la balle en passant sa raquette par-dessus le filet pour la frapper avant qu'elle ne touche le sol, mais ne peut pas toucher le filet. Le joueur peut également faire le tour du poteau et traverser le prolongement imaginaire du filet aussi longtemps qu'il ou elle ne touche pas le terrain de l'adversaire.
- 11. J. Distractions.** Les joueurs ne peuvent pas distraire un adversaire quand l'adversaire est sur le point de jouer la balle (Exemple: faire des bruits forts, pieds qui piétinent, agitant intentionnellement la raquette dans les airs d'une manière distrayante).
- 11. J.1.** Un joueur peut demander à l'arbitre de déterminer si une distraction s'est produite au moment où le joueur était sur le point de frapper la balle. Si, dans le jugement de l'arbitre, une distraction s'est produite, une faute sera déclarée contre le joueur fautif ou l'équipe et entraînera une perte de l'échange. En partie non sanctionnée, si les joueurs ne sont pas d'accord qu'une distraction

s'est produite, tout joueur peut demander qu'une décision soit rendue par un arbitre ou le directeur du tournoi Voir 13.A.1.

11. J.2. En double, la communication de l'équipe adverse, avant de frapper notre balle, ne doit pas être considérée une distraction.

11. K Les poteaux du filet. Les poteaux sont positionnés à l'extérieur du terrain. Si une balle frappe le poteau du filet ou quoi que ce soit qui est attaché aux poteaux, c'est une faute et une balle morte est déclarée.

11.K.1 Une balle en contact avec le filet, le câble ou la corde entre les poteaux reste en jeu.

11. L. Le filet

11. L.1. Le filet et les fils ou cordes retenant le filet sont positionnés (principalement) sur le terrain. Par conséquent, si la balle frappe le haut du filet ou frappe le fil ou la corde dans la partie supérieure et retombe de l'autre côté à l'intérieur des limites légales, elle demeure en jeu.

11. L.2. Une balle ne peut passer entre le filet et le poteau. Cela devient une faute comme si la balle avait été frappée dans le filet.

11. L.3. Le joueur est autorisé à faire le tour du filet et à traverser la ligne d'extension imaginaire du filet après que la balle ait été frappée, tant que le joueur ou tout objet qu'il porte ou transporte ne touche pas le terrain de l'adversaire. Si le joueur fait le tour du filet et traverse la ligne d'extension imaginaire du filet, mais n'entre pas en contact avec la balle, une faute sera déclarée.

11.L.4. Si un joueur frappe la balle du côté de l'adversaire, puis que la balle rebondit à cause de l'effet rétro ou autre dans le filet sans avoir été touchée par l'adversaire, le joueur qui a frappé ce coup remporte l'échange.

11. L.5 Lorsque les systèmes de filets ont une barre horizontale qui peut inclure un pied au centre: si la balle touche la barre horizontale ou le pied central avant de traverser le filet, c'est une faute. Si la balle passe par-dessus le filet, puis frappe la barre horizontale, le pied ou se coince dans le filet, cela devient un Let et le jeu sera repris.

11. M. Coups autour des poteaux.

Si une balle est frappée dans un angle qui la fait rebondir sur le sol et qu'elle voyage au-delà des lignes de côté, un joueur peut retourner la balle en la jouant à l'extérieur du poteau.

11. M.1 La balle n'a pas besoin de voyager entre les 2 poteaux qui tiennent le filet.

11. M.2 Il n'y a aucune restriction sur la hauteur du retour. Par exemple, un joueur peut retourner la balle par l'extérieur du poteau en dessous de la hauteur du filet.

11. N. Fournir des Conseils (Coaching). Les joueurs peuvent consulter les entraîneurs ou toute autre personne pendant les temps d'arrêt et entre les parties. Une fois que la partie est commencée, sauf pendant les temps d'arrêt, toute communication entre un joueur et une personne qui n'est pas sur le terrain n'est pas permise, si l'arbitre détermine qu'il y a eu coaching (qu'on lui a fourni un conseil), cela donne lieu à un avertissement technique au joueur fautif ou à l'équipe et un avertissement verbal aux spectateurs. Si la communication se

reproduit une deuxième fois, cela donne lieu à une faute technique et un point sera attribué à l'adversaire.

- 11. O. Raquette.** Un joueur ne doit pas utiliser ou transporter plus d'une raquette lors d'un échange.
- 11. P. Possession de Raquette.** Un joueur doit avoir la raquette dans sa main quand il entre en contact avec la balle.

SECTION 12 –TOURNOI SANCTIONNÉ – RÈGLES

Au Canada, le Guide des Directeurs de tournois (janvier2018) préparé par Pickleball Canada (PCO) est la référence pour les tournois sanctionnés.

12. A. Catégories d'événements

- Hommes: simples et doubles
- Femmes: simples et doubles
- Mixte: Doubles

12. A.1. Dans les événements décrits par sexe, seuls les membres de ce genre doivent être autorisés à jouer dans ces événements.

12. A.2. Double mixte - Une équipe de double mixte doit se composer d'un joueur et d'une joueuse.

12. B. Options de partie de tournoi

L'option recommandée est un 2 de 3 parties de 11 points, gagnées par 2 points.

Autres options permises:

- Une partie de 15
- Une partie de 21

Tous les formats choisis doivent se gagner par 2 points.

12. C. Formats de tournoi.

Il existe quatre formats de tournois pouvant être utilisés.

Le format est généralement le choix de l'organisateur du tournoi ou le 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 2 points gagne.

Les perdants de toutes les rondes initiales entrent dans une ronde de consolation en jouant pour la médaille de bronze / troisième place et sont éliminés après une deuxième défaite. Les deux derniers joueurs ou équipes du groupe des vainqueurs 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 2 points gagne. Les perdants de chaque tour, se voit relayés dans la section des perdants que l'on peut aussi appeler de consolation.

Le gagnant de la section consolation va affronter le gagnant de la section des gagnants. Ce qui veut dire que lors de la dernière partie de la section consolation, le perdant gagne le Bronze.

Si le gagnant de la section des perdants bat le vainqueur de la section des gagnants une partie de bris d'égalité devra être jouée à 15 points avec 2 points de différence. Le gagnant se verra discerner la médaille d'Or et le perdant la médaille d'Argent.

12. C.3. Tournoi à la ronde

Tous les joueurs ou équipes jouent contre chacun des autres joueurs ou équipes. Les parties utilisées peuvent être sous n'importe quelle forme approuvée (voir 12. B.).

Le gagnant est déterminé en fonction du nombre de matchs (si c'est un 2 de 3) ou de parties gagnées. Si deux ou plusieurs équipes sont à égalité:

- Premier bris d'égalité – Dans un groupe s'il y a égalité, l'équipe ayant remporté sa partie ou son match face à l'adversaire, gagne le bris.
- Deuxième bris d'égalité au besoin – le différentiel de toutes les parties jouées

Exemple: l'équipe A a gagné le match no 1 (11-8, 11-4), de sorte qu'ils auraient un écart de +10 ($11+11=22$ points marqués, moins les points accordés, $8+4=12$, la différence est de +10 points) l'équipe a donc un écart de +10 pour ce premier match.

Lors du deuxième match (11-9, 2-11, 11-6). Total des points fait 24 moins les points accordés 26 = un écart de -2.

Pour un total de +8 d'écart. L'écart le plus haut l'emporte.

12. C.4. Pool Système.

Les participants sont divisés en deux ou plusieurs groupes de joueurs. Chaque groupe joue un tournoi à la ronde pour déterminer les joueurs qui se qualifieront pour la ronde suivante. Les joueurs qualifiés s'affronteront dans un format de simple élimination ou de double élimination.

- 12. D. Un comité de tirage et de distribution doit être nommé par le directeur du tournoi, afin de classer les joueurs et les équipes et**

mettre en place un système de tirage équitable pour chaque événement.

- 12. E. Horaire des matchs. C'est la responsabilité de chaque joueur pour vérifier les horaires affichés pour déterminer l'heure et lieu de chaque match. Si un changement est fait dans l'horaire après l'affichage initial, le directeur du tournoi ou son représentant désigné informera les joueurs des changements.**
- 12. F. Match gagné par forfait. Un forfait est une défaite par défaut. Il se produit généralement en raison qu'un joueur ou une équipe ne se présente pas à l'heure, en raison de blessure à un joueur, ou pour toute autre raison. Un joueur ou une équipe qui perd le match pour une raison quelconque doit perdre le match comme si ce joueur ou l'équipe aurait perdu toutes les parties de ce match. Par conséquent, l'autre joueur ou l'équipe remportera le match comme si ce joueur ou l'équipe aurait remporté toutes les parties de ce match. Le joueur ou l'équipe gagnant recevra le nombre de points approprié pour passer au niveau suivant.**
- 12. G. Minimum de deux matchs. Dans tous les USAPA- / IFP- tournois sanctionnés, chaque participant aura le droit de participer dans au moins deux matchs par événement.**

Un match peut-être une partie de 15 ou 21 ou bien un 2 de 3 a 11 points.

- 12. H. Programmation des matchs. Un joueur n'est pas autorisé à s'inscrire dans plusieurs événements programmés le même jour durant la même période de temps ou qui ont des périodes de temps qui se chevauchent.**

Exemple : double homme le matin et le même matin il y a double mixte.

12. I. Jeu en Double.

Une équipe en double est composée de 2 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 supérieur détermine le classement. (Autrement dit, on ne peut jamais jouer dans un classement inférieur au nôtre, par contre l'inverse est correct). Dans le cas des adultes (19 ans et plus) sur la base du classement par groupe d'âge, l'âge le plus bas de l'un des membres de l'équipe détermine le classement de l'équipe. Les joueurs peuvent jouer dans une division plus jeune, sauf s'il y a interdiction de l'association nationale des séniors.

12. I.2 Junior - Le même principe s'applique chez les juniors (18 ans et moins) ils peuvent entrer dans toutes les catégories d'âge à l'intérieur de la division junior. Si dans un événement la catégorie junior n'est pas disponible ou ne reçoit pas suffisamment de participants lors des inscriptions, le directeur du tournoi peut accorder la permission aux joueurs de catégorie junior de jouer avec les adultes dans la catégorie 19 ans et plus.

12. J Changement de partenaire

Un changement de partenaire peut être fait avant le premier tour de la rencontre si, de l'avis du directeur du tournoi, 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 première partie de la rencontre.

12. K. Changements de Terrain. Dans les tournois sanctionnés par l'IFP ou l'USAPA, le directeur du tournoi peut décider d'un changement de terrain après l'achèvement de toute rencontre lors du tournoi si de tels changements accommodent mieux les spectateurs ou les conditions de jeux.

SECTION 13 - GESTION DE TOURNOIS ET OFFICIELS

13. A. Directeur du tournoi

Un directeur de tournoi doit gérer le tournoi. C'est le directeur du tournoi qui a la responsabilité de désigner les responsables et leurs responsabilités.

13. A.1. Sauf indication contraire dans les règlements, la décision d'un arbitre impliquant une interprétation des règles, suite à une contestation, peut être rendue par le directeur du tournoi. La décision du directeur du tournoi sera finale.

13. A.2. Dans tous les tournois sanctionnés par l'IFP, le directeur du tournoi fournira une méthode d'identification du serveur de chaque équipe pour chaque rencontre. Cette identification doit être visible à tous sur le terrain pendant la partie. Le refus de porter cette identification entraînera un forfait de match.

13. A.3. Le directeur du tournoi s'assurer d'avoir un soutien planifié (ex. premiers soins, bénévoles, etc.) est disponible.

13 .A.4. Le directeur du tournoi a le pouvoir d'expulser un joueur du tournoi pour inconduite.

13. B. Information sur les Règles. Avant le tournoi, tous les responsables et les joueurs doivent être informés des règles concernant le jeu sur le terrain. Cette information devrait être mise par écrit dès que possible. Lors des tournois, les règles de la USAPA/l'IFP s'appliqueront et seront mises à la disposition de tous pour consultation. Le directeur du tournoi ne peut imposer aucune règle locale ou utiliser toute interprétation d'une règle non écrite

dans le livre des règlements de l'IFP. Toute exception aux règles que l'on souhaite imposer ou modifier en raison des limites physiques du terrain ou d'autres conditions locales doivent être approuvées à l'avance par USAPA/l'IFP.

13. C. Responsabilités de l'arbitre

L'arbitre est responsable de toutes les décisions relatives à la procédure et au jugement d'appel pendant le match.

- 13. C.1. L'arbitre appelle les fautes à la zone d'action contrôlée, du service et les fautes de pied au service.**
- 13. C.2 Si les joueurs ou les juges de ligne font des appels de lignes et qu'il y a motif à contester un appel de ligne, les joueurs peuvent demander à l'arbitre de rendre une décision sur l'appel de ligne. L'appel de l'arbitre sera une décision non contestable et finale. Si l'arbitre ne peut pas prendre de décision, alors l'appel du joueur ou du juge de ligne est maintenu. Si lors de partie en double, les joueurs d'une même équipe sont en désaccord sur l'appelle à savoir si la balle est IN ou OUT, l'arbitre ne peut pas intervenir et la balle sera considérée comme IN.**
 - 13. C.2.a Les spectateurs ne peuvent être consultés sur les appels de ligne.**
- 13. C.3 Avant le début de chaque partie, l'arbitre doit:**
 - 13. C.3.a Vérifier si la préparation du terrain à l'égard de la propreté, l'éclairage, la hauteur du filet, les lignes, et les dangers sur et autour du terrain.**
 - 13. C.3.b Vérifier la disponibilité et la pertinence des outils nécessaires pour la rencontre tels que les balles, cartes de pointage, crayons, et l'emplacement de l'horloge.**
- 13. C.4. Avant le début de chaque partie, l'arbitre doit rencontrer les joueurs sur du terrain pour :**

- 13. C.4.a. Inspecter les raquettes pour voir si elles ne comportent aucune irrégularité.**
- 13. C.4.b. 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 l'appel des 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 les premiers serveurs de départ pour chaque équipe portent l'identification obligatoire. Le refus de porter le l'identification entraînera un forfait de match.**
- 13. C.5. Durant le match, l'arbitre doit:**
 - 13. C.5.a. Revérifier la hauteur du filet si le filet a été dérangé.**
 - 13. C.5.b. Appeler le pointage pour commencer chaque échange. L'appel du pointage indique à chaque côté que le jeu est prêt à reprendre.**
 - 13. C.5.c. Appeler "point" après chaque attribution.**
 - 13. C.5.d. Noter de manière appropriée le pointage sur une feuille après que chaque échange est terminé ou qu'un temps d'arrêt est appelé.**
 - 13. C.5.e. En match de double, appeler "deuxième serveur "après que le premier serveur est perdu l'échange.**
 - 13. C.5.f. Appeler "side out / changement de côté" lorsque l'équipe a perdu ses 2 services.**
 - 13. C.5.g. Appliquer les procédures des temps d'arrêt. Voir Section 10.**
 - 13. C.5.h. Maintenir la conduite des joueurs. Lors d'un tournoi sanctionné par la USAPA/ l'IFP, l'arbitre est habilité à appeler des**

avertissements techniques, fautes techniques et à faire perdre une rencontre, si le comportement d'un joueur individuel ou une équipe est préjudiciable au tournoi.

13. D. Responsabilités des joueurs concernant les appels de lignes

13. D.1. Partie non sanctionnée.

13. D.1.a. Les joueurs appellent toutes les lignes de leur côté du terrain, y compris ZAC et les fautes de pied au service.

13. D.1.b. Les joueurs peuvent appeler les fautes dans la ZAC et les fautes de pied sur le côté du terrain de l'adversaire.

13. D.2. Partie sanctionnée.

13. D.2.a. Les joueurs appellent la ligne de base, les lignes de côté et la ligne centrale, de leur côté de leur côté du terrain.

13. D.3. Partie sanctionnée avec les juges de ligne.

13. D.3.a. Les joueurs appellent la ligne centrale de leur côté lors du service.

13. D.3.b. Les appels de ligne des joueurs ne sont pas valides s'il ne concorde pas avec celle des juges de lignes. Les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre sur appel de ligne fait par un juge de ligne. Voir 13.F.

13. D.3.c. Si ni le juge de ligne ni l'arbitre n'est en mesure de faire un appel de ligne, sauf si les quatre joueurs acceptent de rejouer le point, la balle sera considérée IN.

13. E. Juges de ligne

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

13. E.2. Les juges de ligne appellent toutes les fautes de ligne dans leur juridiction et signalera la faute à haute voix "out" ainsi qu'un signal de main acceptée.

Les signaux de main acceptés sont:

13. E.2.a. Balle "Out" - bras tendu pointant dans la direction de la direction de la balle.

13. E.2.b. Balle "In" étendre les deux bras parallèlement avec les paumes vers le bas.

13. E.2.c. Bloqué / aveuglé - utiliser les mains pour couvrir les yeux.

13. F. Appels

Appels à l'arbitre concernant le jugement

Les appels (appels de ligne, double rebond, etc.) seront décidés par l'arbitre. L'arbitre peut consulter les joueurs ou le juge de ligne pour décider du résultat de l'appel.

13.F.1. Un joueur peut faire appel d'une procédure ou d'un jugement d'appel à l'arbitre. L'arbitre considérera les procédures et fournira une décision.

13. F.2. La décision d'un arbitre donnera lieu, soit à un point, une perte de service ou une reprise.

13. G. Avertissements techniques et fautes techniques

13. G.1. Avertissement technique

Un arbitre imposera un avertissement technique lorsqu'un joueur refuse de respecter la décision de l'arbitre ou s'engage dans une conduite antisportive. Une fois qu'un avertissement technique a été émis, un deuxième avertissement pour une raison quelconque, donné à la même personne ou à la même équipe pendant le match, entraînera une faute technique envers le joueur ou l'équipe.

13. G.2. Fautes techniques.

L'arbitre est habilité à appeler des fautes techniques. Quand une faute technique est appelée, un point doit être ajouté au pointage de l'équipe adverse. Une deuxième faute technique entraînera un forfait de match.

13. G.3. Actions ou comportements qui entraîneront un avertissement technique / faute technique

13. G.3.a. Un joueur utilisant des termes répréhensibles ou un langage dégradant visant une autre personne subira un avertissement technique ou une faute technique, en fonction de sa gravité. Blasphème excessif utilisé pour toute raison entraînera une action similaire. L'arbitre déterminera la gravité de toute violation.

13. G.3.b. Argumenter de façon excessive.

13. G.3.c. Menaces de toute nature à toute personne.

- 13. G.3.d. Briser volontairement la balle ou frapper la balle entre les échanges.**
- 13. G.3.e. Lancer intentionnellement une raquette entraîne une faute technique et un point est attribué à l'adversaire.**
- 13. G.3.f. Retarder le jeu, soit sous la forme de prendre trop de temps pendant les temps d'arrêt ou entre les échanges durant la partie.**
- 13. G.3.g. Interrogation excessive à l'arbitre sur les règles.**
- 13. G.3.h. Appels excessifs ou inutiles.**
- 13. G.3.i. Contester l'interprétation de l'arbitre concernant une règle et de perdre la contestation (c.-à-d., la décision de l'arbitre était correct).**
- 13. G.3.j. Demander un temps mort médical sans condition médicale valide.**
- 13. G.3.k. Toutes les autres actions considérées comme étant un comportement antisportif.**

13. G.4. Effet des fautes techniques et des avertissements techniques

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

- 13. G.4.a. Un avertissement technique ne doit pas entraîner dans une perte de l'échange ou d'un point accordé à l'adversaire.**
- 13. G.4.b. Une fois qu'un avertissement technique a été émis, un deuxième avertissement technique pour une raison quelconque, donnée au même joueur ou à la même équipe pendant le**

match, entraînera une faute technique émise au joueur ou à l'équipe.

- 13. G.4.c. Si un arbitre émet une faute technique, un point doit être ajouté à l'équipe adverse. Après l'attribution du point, le joueur ou l'équipe ayant obtenu le point doit transférer à la bonne position reflétant le pointage.
- 13. G.4.d. Un avertissement technique appelé ou une faute technique ne doit avoir aucun effet sur le changement de serveur ou de côté de l'équipe qui reçoit cette réprimande.
- 13. G.4.e. Après avoir donné un avertissement technique ou une faute technique, l'arbitre appellera un avertissement de 15 secondes pour les joueurs à être prêts à reprendre le jeu. À la fin des 15 secondes, l'arbitre annoncera le pointage pour commencer le décompte des 10 secondes même si le serveur et le receveur ne sont pas sur le terrain et / ou pas prêt à jouer. Voir l'article 4.E.
- 13. G.4.f. L'arbitre appellera un forfait de match si un joueur ou une équipe reçoit deux fautes techniques pendant le match.

13. H. Forfait de Match

- 13. H.1. Le directeur du tournoi peut imposer un forfait pour défaut de se conformer à la compétition ou d'accepter les règles des installations locales, ou pour mauvaise conduite dans les locaux entre les rencontres, ou d'abus de l'hospitalité, du vestiaire, ou d'autres règles et procédures.
- 13. H.2. Un arbitre peut imposer un forfait lorsqu'un joueur ne se présente pas pour jouer 10 minutes après que le match a été appelé. Le directeur du tournoi peut permettre un délai plus long si les circonstances justifient une telle décision.

- 13. H.3. Un joueur ou une équipe recevant deux fautes techniques dans un match doit automatiquement renoncer à cette rencontre.**
- 13. H.4. Le directeur du tournoi a le pouvoir 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 du tournoi peuvent être confisqués.**
- 13. I. Interprétations de règles. Si un joueur pense que l'arbitre a mal interprété une règle, ce joueur peut demander que l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi lui montre la règle applicable dans le livre de règlements. Si la décision de l'arbitre est correcte, le joueur ou l'équipe va perdre un temps d'arrêt et recevoir un avertissement technique. Si aucun temps d'arrêt n'est disponible et que la décision de l'arbitre était correcte, le joueur ou l'équipe recevra une faute technique.**
- 13. J. Révocation d'un arbitre ou d'un juge de ligne.**
- Un arbitre ou un juge de ligne peut être retiré lorsque tous les joueurs sont d'accord avec sa suppression. Un arbitre ou un juge de ligne peut également être retiré à la discrétion du directeur du tournoi. Si un arbitre ou un juge de ligne est retiré, le directeur du tournoi nommera le nouvel arbitre ou le juge de ligne.**

13. K. Partie non sanctionnée

Tout joueur peut demander un arbitre ou à un 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. Une situation se présente où les joueurs ne sont pas en mesure de résoudre rapidement et facilement un différend.**

SECTION 14 – RÈGLES 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, sauf dans la zone d'action contrôlée tel qu'indiqué ci-dessous. Toutes les règles applicables aux joueurs debout s'appliquent aux personnes en fauteuil roulant, sauf comme indiqué ci-dessous.

14. B. Règle des deux bonds. Il est permis au joueur de pickleball en fauteuil roulant d'avoir deux rebonds de la balle sur son côté du filet. 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 être en position stationnaire, et ensuite il lui est permis de faire une poussée avant de frapper la balle.

14. C.2. Au moment où le serveur frappe la balle, le serveur ne doit pas toucher avec l'une de ses roues: la ligne de fond, de côté, la ligne du centre ou le prolongement imaginaire de ces lignes.

14. D. Zone d'action contrôlée (ZAC)

(La règle des deux bonds s'applique)

- 14. D.1.** Quand un joueur en fauteuil roulant frappe une balle dans la ZAC, sur une reprise de volée, il n'y a faute que si les roues arrière sont en contact avec la ZAC.
- 14. D.2.** En sortant de la ZAC, après avoir frappé la balle sur un rebond, les roues arrières du joueur doivent retourner à l'extérieur des limites de la ZAC (donc aucun contact avec l'une des roues arrière ne doit être fait dans la ZAC) avant de frapper une balle à la volée à nouveau, sinon il y a faute.

14. E. Fauteuil roulant et joueur accompagnateur debout

- 14. E.1.** Quand un joueur en fauteuil roulant de pickleball joue avec ou contre une personne debout en simple ou en double, les règles de pickleball pour les joueurs debout sont applicables à tous les joueurs debout tandis que les règles de Pickleball en fauteuil roulant sont applicables à tous les joueurs en fauteuil roulant.

14. F. Jeu en Simple en Fauteuil Roulant

14. F.1. Le jeu en simple se joue avec un ou deux joueurs dans un fauteuil roulant et doit se jouer sur un demi-terrain. Le serveur et le receveur doivent servir, recevoir et jouer le point entier sur le même demi-terrain.

ipickleball.org

for the most current rules and information

© 2010, revised 2018