



RÈGLEMENT OFFICIEL 2021

La
FÉDÉRATION
INTERNATIONALE
DE PICKLEBALL
préserve
l'héritage des
fondateurs du
pickleball et de
tous ceux qui
supportent
l'essor du
pickleball à
travers le
monde!



*Le Règlement officiel utilisé à
travers le monde pour la pratique
du pickleball.*



**INTERNATIONAL
FEDERATION OF
PICKLEBALL**

La IFP est l'organisme mondial de gouvernance du pickleball qui établit
le *Règlement officiel* reconnu au niveau international.

Le « *Règlement officiel – 2021* » est une traduction faite avec l'autorisation de *USA Pickleball*, en collaboration avec *Pickleball Canada*, de la version originale anglaise du « *2021 – Official Rulebook* » publiée par *USA Pickleball* et la *Fédération internationale de pickleball (IFP)*.

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.

Traduction Isabelle Gauthier, révision René Lord.

AVANT-PROPOS

La *Fédération internationale de pickleball (IFP)* 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 IFP s'est engagée à favoriser la croissance et le développement du pickleball auprès de tous les joueurs et dans tous les pays.

La IFP est l'organisme mondial de gouvernance du pickleball, tandis que USA Pickleball est l'âme dirigeante du pickleball aux États-Unis. Ces organisations définissent et interprètent toutes les règles du sport de façon à préserver sa nature et ses caractéristiques ainsi que les habiletés nécessaires à sa pratique. Toutes leurs décisions 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. De plus, certaines sections sont conçues pour favoriser le bon déroulement des tournois sanctionnés. D'ailleurs, un joueur qui participe à un tel tournoi se verra attribué un classement national et/ou international.

Le présent règlement peut aussi servir de ligne directrice pour les 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 IFP 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 le premier règlement 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.

Le *Règlement officiel* ne sera pas modifié sans raison valable. Les commentaires et opinions sont toujours les bienvenus. Si vous avez des questions à propos des règles, s'il vous plaît visitez :

Fédération internationale de pickleball (IFP)

<https://www.ifpickleball.org>

USA Pickleball Association (USA Pickleball)

<https://www.usapickleball.org>



La Fédération internationale de pickleball dédie la page couverture de la présente édition à tous les passionnés et à tous les joueurs qui ont contribué à faire du pickleball le sport en plein essor que nous connaissons aujourd'hui.

CÉLÉBRONS LE PICKLEBALL ET 55 ANS DE PLAISIR !



**INTERNATIONAL
FEDERATION OF
PICKLEBALL**

PAYS MEMBRES
Janvier 2021



대한피클볼협회
KOREA PICKLEBALL ASSOCIATION

中華民國匹克球協會
Chinese Taipei Pickleball Association

Pickleball
ENGLAND



*Le Règlement officiel utilisé à
travers le monde pour la pratique
du pickleball.*

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	3
TABLE DES MATIÈRES	5
SECTION 1 – DESCRIPTION DU SPORT	8
SECTION 2 – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT	10
SECTION 3 – DÉFINITIONS ET LEXIQUE	19
SECTION 4 – SERVICE, SÉQUENCE DU SERVICE ET POINTAGE	27
SECTION 5 – SERVICE ET SÉLECTION DU CÔTÉ	38
SECTION 6 – APPEL DE LIGNE	40
SECTION 7 – FAUTES	44
SECTION 8 – BALLES MORTES	46
SECTION 9 – ZONE DE NON-VOLÉE (ZNV)	47
SECTION 10 – TEMPS D'ARRÊT	49
SECTION 11 – AUTRES RÈGLES	55
SECTION 12 – TOURNOIS SANCTIONNÉS	60
SECTION 13 – GESTION DES TOURNOIS ET ARBITRAGE	67
INDEX	82
NOTES	87

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/impair 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 conforme au présent règlement. Elle est ensuite frappée de part et d'autre du filet jusqu'à ce qu'aucun joueur ne soit capable de la retourner en respectant 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.

LES JOUEURS

Le pickleball est un sport qui exige complicité et courtoisie. Faire preuve d'un excellent esprit sportif, entre autres en donnant à l'adversaire le bénéfice du doute, est aussi une valeur essentielle pour maintenir les principes fondamentaux du jeu que sont le plaisir et la saine compétition.

- Chacun des échanges est important, que ce soit le premier ou le dernier point du match.
- Chacun des joueurs d'une équipe peut faire un appel, incluant un appel de ligne. Aucune raison ne justifie qu'un joueur interpelle son partenaire pour lui dire: « C'était mon appel, pas le tien. »

- Les joueurs doivent faire leurs appels rapidement afin d'éliminer toute ambiguïté. À titre d'exemple, un joueur ne peut pas prétendre qu'il a subi un dérangement (ex.: une balle qui a roulé sur le terrain) après avoir frappé la balle hors des limites du terrain. En effet, en choisissant de poursuivre le jeu, il a renoncé à la possibilité d'invoquer le dérangement.
- Les joueurs s'efforcent de coopérer lorsqu'ils sont confrontés à une situation litigieuse ou non couverte par le présent règlement. Quelques options s'offrent à eux: reprendre l'échange, maintenir l'échange ou dans les cas extrêmes, demander à ce qu'un arbitre intervienne pour résoudre le litige.
- Dans la mesure du possible, les règles ont été conçues pour répondre aux besoins des joueurs présentant certains handicaps physiques.

CARACTÉRISTIQUES UNIQUES

La règle des deux rebonds. Au début de chaque échange l'équipe à la réception du service doit attendre le rebond de la balle de service avant de la frapper. Suite au retour du service, l'équipe au service devra aussi laisser la balle rebondir avant de la retourner. Après ces deux coups avec rebond obligatoire, les joueurs peuvent frapper la balle à la volée.

La zone de non-volée. Elle 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 est en contact avec celle-ci de frapper la balle à la volée.

Fauteuil roulant. Le joueur en fauteuil roulant peut laisser rebondir la balle deux fois avant de la frapper. Le deuxième rebond peut être à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.

SECTION 2 – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

2.A. Spécifications du terrain. Les dimensions et mesures pour un terrain de pickleball sont : [Voir figure 2-1]

- 2.A.1. **Dimensions.** 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.
- 2.A.2. **Mesures.** 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. **Surface de jeu.** La surface de jeu minimale recommandée est de 9,14 mètres (30 pi) de large sur 18,29 mètres (60 pi) de long. Une bande de 3,05 mètres (10 po) tout autour du terrain donne une superficie totale de 12,19 mètres (40 pi) sur 19,51 mètres (64 pi). Le tableau suivant présente les recommandations en fonction des différents usages.

<i>Usage</i>	<i>Largeur – mètres (pi)</i>	<i>Longueur – mètres (pi)</i>
Nouvelle construction	10,36 m (34')	19,5 m (64')
Tournoi	10,36 m (34')	19,5 m (64')
Fauteuil roulant	13,41 m (44')	22,56 m (74')
Terrain de championnat	15,24 m (50')	24,38 m (80')

- 2.A.4. **Surface de jeu pour fauteuil roulant.** La surface de jeu minimale recommandée pour jouer en fauteuil roulant est de 13,41 mètres (44 pi) de large sur 22,55 mètres (74 pi) de long. À l'intérieur, la surface de jeu devrait être de 15,24 mètres (50 pi) sur 24,38 mètres (80 pi).

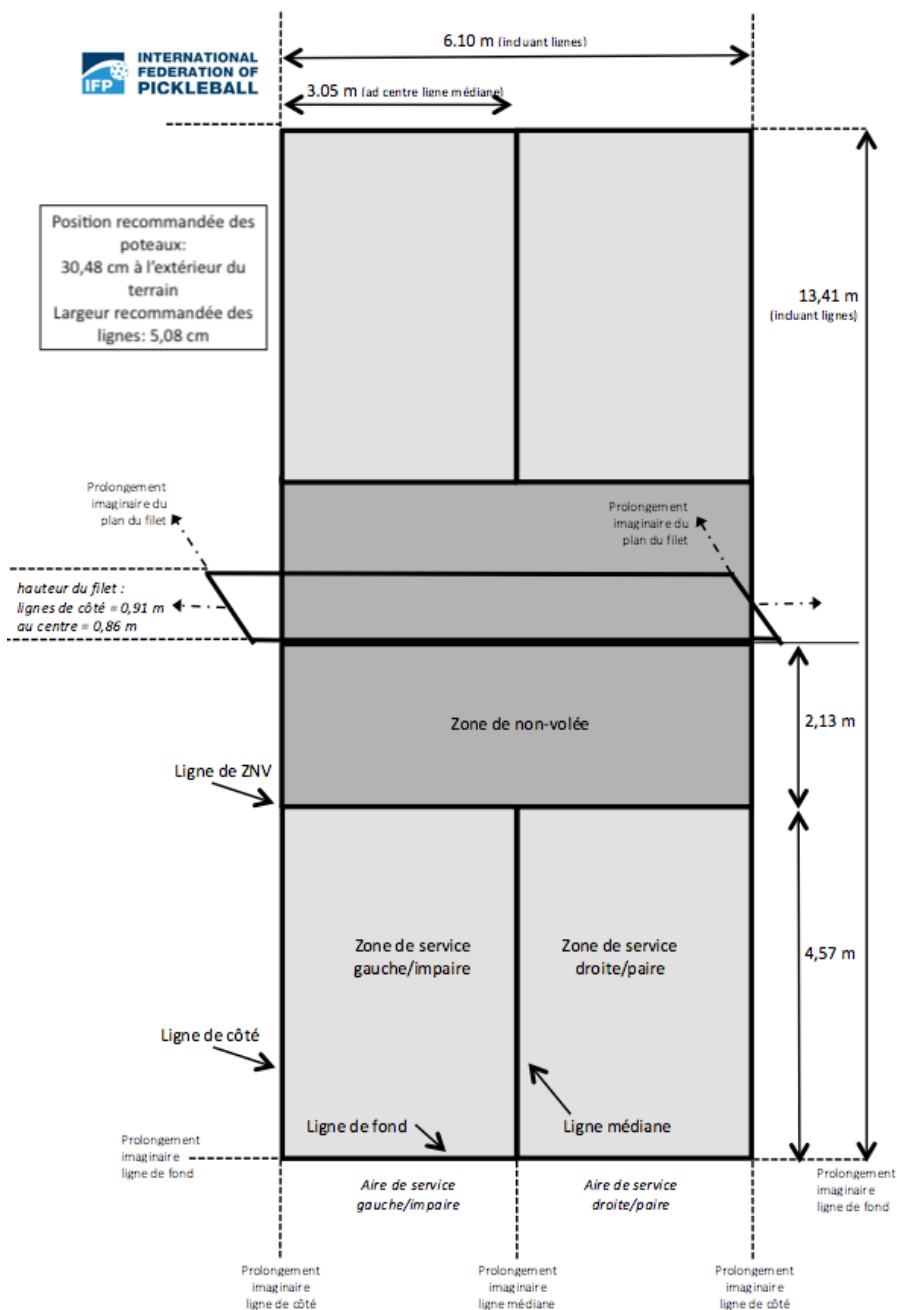


Figure 2-1

- 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 pour soutenir le filet.
- 2.C.5. **Ruban central et hauteur.** 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). Le haut du filet doit être à 91,44 centimètres (36 po) vis à vis les lignes de côtés.
- 2.C.6. **Bas du filet.** Si le bas du filet s'étend sur le terrain sans que la situation soit corrigée par les organisateurs du tournoi, l'échange sera repris si l'arbitre juge que le mouvement de la balle a été dérangé par cette portion du filet.

2.D. Spécifications des balles.

- 2.D.1. **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 sa surface.
- 2.D.2. **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 IFP/USA Pickleball doit être utilisée lors d'un tournoi sanctionné par une organisation membre de la IFP. [Liste disponible sur le site internet de la IFP et de USA Pickleball.]

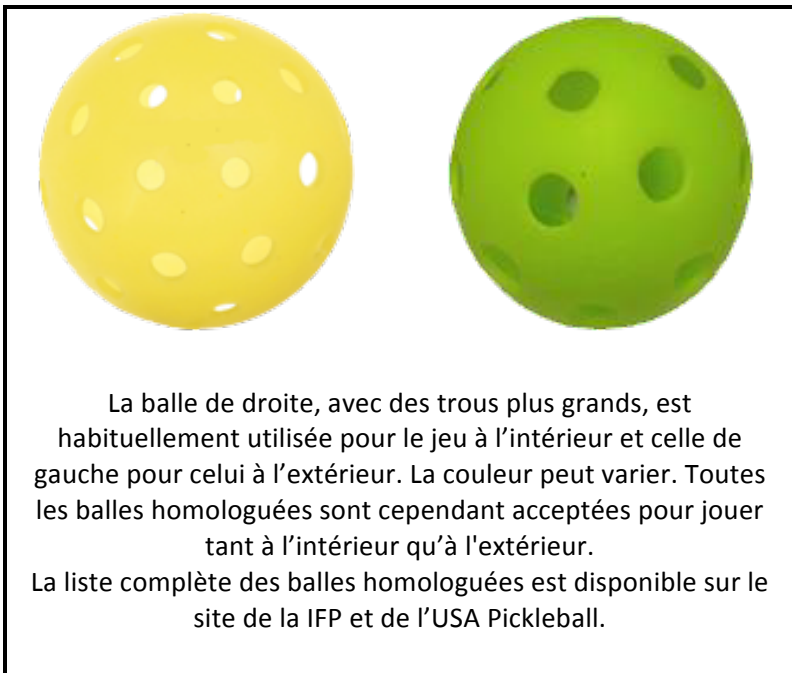


Figure 2-2

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 IFP.
- 2.E.2. **Surface.** La surface de frappe de la raquette ne doit pas présenter de délamination, de trous, d'échancrures ou de fissures qui altèrent sa texture ou sa membrane de finition.

- 2.E.2.a. **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.
- 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. **Étiquettes et rubans.** 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 (dessin ou écriture) 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 des 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. Matériau dont les caractéristiques s'apparentent à celles du 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.7. **Marque et 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 fabricant.

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

2.F.1. **Liste des raquettes homologuées par l'IFP et USA Pickleball.** 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 IFP et USA Pickleball. [Liste disponible sur le site internet de la IFP et de USA Pickleball.]

2.F.1.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 IFP/USA Pickleball, les pénalités suivantes s'appliquent :

2.F.1.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.1.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.1.a.3. Si la violation est découverte après la fin du match, le résultat demeure inchangé.

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 afin de faciliter, au besoin, la comparaison avec la version. 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. **Coaching (*coaching*)** – Communication de toute information – verbale, non-verbale, électronique ou autres – provenant de quelqu'un d'autre que du partenaire d'un joueur et susceptible d'être utilisée pour en tirer un avantage ou éviter de violer une règle.
- 3.A.3. **Terrain (*court*)** – Surface à l'intérieur des limites extérieures des lignes de fond et des lignes de côté.
- 3.A.4. **Croisé (*cross-court*)** – Partie du terrain adverse située en diagonale de l'endroit d'où la balle vient d'être frappée.
- 3.A.5. **Balle morte (*dead ball*)** – Balle qui n'est plus en jeu.
- 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. **Disqualification (*ejection*)** – Survient suite à un écart de conduite inacceptable qui permet au directeur du tournoi de disqualifier un joueur. Le joueur peut demeurer sur le site, mais il n'est plus autorisé à jouer aucun match.
- 3.A.10. **Expulsion (*expel*)** – Survient suite à un comportement totalement inacceptable qui permet au directeur du tournoi d'interdire à un joueur de jouer dans toutes les catégories en cours et à venir du tournoi. De plus, le joueur doit quitter immédiatement le site et ne plus s'y présenter pour toute la durée du tournoi.
- 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*)** – Attribution de la victoire d'une partie ou d'un match à l'adversaire suite au comportement inacceptable d'un joueur ou à un cumul d'avertissements techniques et/ou de fautes techniques.

- 3.A.14. **Coup droit ou revers (*groundstroke*)** – Coup frappé après le rebond de la balle.
- 3.A.15. **Dérangement (*hinder*)** – Tout élément ou événement ponctuel non causé par un joueur qui a un impact indésirable sur le jeu, à l'exclusion des objets permanents. 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.16. **Prolongement imaginaire (*imaginary extension*)** – Terme utilisé pour définir la trajectoire d'une ligne qui se prolongerait au-delà de son extrémité actuelle. Les joueurs et officiels doivent visualiser le prolongement d'une ligne comme si cette dernière ne s'arrêtait pas aux limites du terrain.
- 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. **Appel de ligne (*line call*)** – Mot(s) prononcé(s) à voix haute par un joueur ou un juge de ligne 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.19. **Jeu/balle en jeu (*live ball/in play*)** – Moment qui coïncide avec l’instant précis où l’arbitre, le serveur ou le partenaire du serveur (en vertu de la règle 4.D.1.), commence l’annonce du pointage.
- 3.A.20. **Momentum (*momentum*)** – Le momentum est la séquence complète des actions générées par un corps en mouvement (comme le fait qu’un joueur continue de bouger après avoir frappé la balle). L’action de frapper une volée engendre un momentum qui prend fin lorsque le joueur retrouve l’équilibre et le contrôle de son mouvement ou qu’il cesse de se déplacer vers la zone de non-volée.
- 3.A.21. **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) adjacente à chacun des côtés du filet. Seule une faute associée à la ZNV commise dans la ZNV située de son propre côté du terrain peut être imputée à un joueur. La ZNV comprend toutes les lignes qui la bornent. Elle 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.22. **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.23. **Tête de la raquette (*paddle head*)** – La raquette, excluant la poignée.
- 3.A.24. **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 ligne, les spectateurs (quand ils sont aux endroits désignés pour eux) et tous les autres objets autour et au-dessus du terrain.

- 3.A.25. **Plan du filet (*plane of the net*)** – Les prolongements imaginaires du plan vertical et de tous les autres plans du filet au delà de son armature.
- 3.A.26. **Surface de jeu (*playing surface*)** – Surface désignée pour jouer qui comprend le terrain et l'espace qui entoure celui-ci.
- 3.A.27. **Échange (*rally*)** – Retours multiples de la balle en continu qui se produisent après le service et avant une faute.
- 3.A.28. **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.29. **Reprise (*replay*)** – Échange qui est recommencé pour une raison quelconque sans l'attribution d'un point ou un changement de serveur.
- 3.A.30. **Abandon (*retirement*)** – Décision d'un joueur/équipe d'arrêter le match et de concéder la victoire à l'adversaire.
- 3.A.31. **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.32. **Deuxième service (*second serve*)** – En double, terme utilisé pour identifier la perte du premier des deux services octroyés à une équipe.
- 3.A.33. **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.34. **Service (*serve*)** – Première frappe sur la balle pour débiter l'échange.
- 3.A.35. **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.36. **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.37. **Aire de service (*servicing 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.38. **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.39. **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.40. **Faute technique (*technical foul*)** – Sanction de l'arbitre suite à la violation d'une règle ou à un comportement inacceptable. La faute technique entraîne le retrait d'un point au joueur/équipe fautif à moins que son pointage soit à zéro, auquel cas un point sera octroyé à l'adversaire. Une faute technique doit être imposée lorsqu'un deuxième avertissement technique est donné au même joueur/équipe pendant le match ou que, selon le jugement de l'arbitre, le comportement d'un joueur/équipe le justifie.
- 3.A.41. **Avertissement technique (*technical warning*)** – Première sanction donnée 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.42. **Volée (*volley*)** – Pendant un échange, frapper la balle au vol, avant son rebond.
- 3.A.43. **Retrait (*withdrawal*)** – Demande d'un joueur/équipe d'être retiré de tous les matchs prévus d'une catégorie spécifique.
- 3.A.44. **Blasphème/juron/vulgarité (*profanity*)** – Mot, phrase ou geste, courant ou non, qui est normalement considéré inapproprié en bonne société ou devant des enfants. (**Note du traducteur:** *À titre d'exemple, en anglais, toute déclinaison du*

mot de quatre lettres connu sous le vocable de « F Word ».)

- 3.A.45. **Avertissement verbal (AV) (*verbal warning*)** – Un avertissement verbal est un rappel non punitif qui peut être utilisé par l'arbitre dans le cadre de ses fonctions. Il est spécifique au blasphème/juron/vulgarité qui ne justifie pas un avertissement ou une faute technique. Lorsqu'il est utilisé, l'avertissement verbal est adressé simultanément à tous les joueurs sur le terrain. L'arbitre ne peut utiliser qu'un seul avertissement verbal par match.
- 3.A.46. **Troisième coup (*third shot*)** – Moment qui coïncide avec l'instant précis où un joueur de l'équipe au service touche la balle de service qui vient d'être retournée par le receveur.
- 3.A.47. **Joueur en fauteuil roulant (*wheelchair player*)** – Tout joueur, avec ou sans handicap, qui joue assis dans un fauteuil roulant. Le fauteuil est considéré comme faisant partie du corps du joueur.

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 frappe la balle pour servir.
- 4.A.2. Au moment précis où le serveur frappe la balle de service:
 - 4.A.2.a. Au moins un de ses pieds doit toucher à la surface de jeu derrière la ligne de fond.
 - 4.A.2.b. Aucun de ses pieds ne doit toucher le terrain ou la ligne de fond.
 - 4.A.2.c. Aucun de ses pieds ne doit toucher à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté.
 - 4.A.2.d. **Fauteuil roulant.** Les deux roues arrière du fauteuil doivent être sur la surface de jeu derrière la ligne de fond. De plus, elles ne peuvent pas toucher le terrain ou l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté.
- 4.A.3. 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.4. Le point le plus haut de la tête 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.5. Le contact avec la balle ne doit pas se faire au-dessus du niveau de la taille. [Voir figures 4-1 et 4-3]

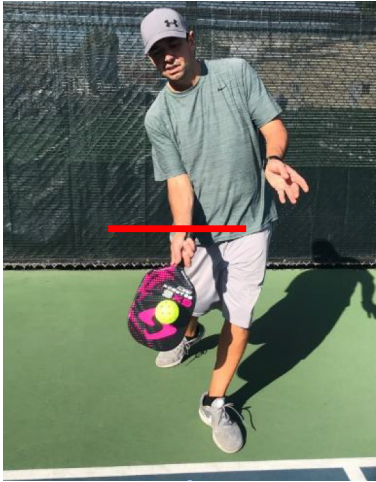


Figure 4-1 (service légal)

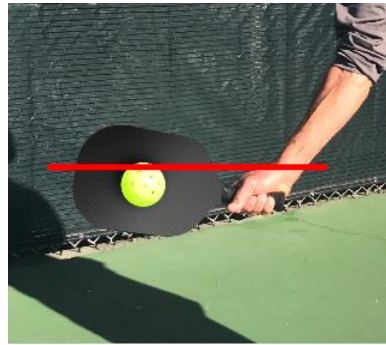


Figure 4-2 (service illégal)



Figure 4-3 (service légal)

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

- 4.A.6. **Placement.** Le serveur doit envoyer la balle à l'intérieur de la bonne zone de service, soit celle de l'adversaire située en diagonale de sa position. La balle de service doit passer au-dessus du filet, ou peut toucher au filet, et survoler ensuite la zone de non-volée (incluant ses lignes). Elle peut atterrir sur n'importe quelle ligne de la zone de service réglementaire.
- 4.A.7. Si la balle de service passe au-dessus du filet, ou touche le filet, et frappe ensuite le receveur ou son partenaire c'est un point pour l'équipe au service.
- 4.A.8. **Service avec rebond provisoire (*provisional drop serve*):** En plus du service régulier, dont les exigences spécifiques sont décrites aux règles 4.A.1. à 4.A.7., tout joueur peut choisir d'utiliser une technique alternative de service, soit le service avec rebond (*drop serve*).
- 4.A.8.a. Le serveur doit laisser tomber la balle d'une de ses mains ou de la surface de sa raquette à partir de n'importe quelle hauteur (sans aide) et la frapper après qu'elle a rebondi sur la surface de jeu. L'arbitre et le receveur doivent être en mesure de voir la balle au moment où le serveur la laisse tomber. Dans un match non arbitré, le receveur doit aussi être en mesure de voir la balle au moment où le serveur la laisse tomber. Une reprise doit être demandée avant le retour du service si le lâcher de balle n'a pas été visible. Les règles 4.A.2. et 4.L. qui encadrent la position des pieds s'appliquent.

- 4.A.8.b. La balle ne doit pas être projetée vers le bas, lancée ou frappée vers le haut avec la main ou la raquette avant de rebondir au sol. Ne pas laisser tomber la balle selon les règles entraîne une faute. Il n'y a aucune restriction quant à l'endroit où la balle peut atterrir sur la surface de jeu (à condition que la règle 4.A.2. soit respectée) ni sur le nombre de fois où le serveur peut laisser tomber la balle avant de la frapper au cours du décompte des 10 secondes qui suit la fin de l'annonce du pointage.
- 4.A.8.c. Si le service avec rebond est utilisé, la balle peut être frappée avec un coup droit ou un revers sans aucune autre restriction (i.e. que les contraintes concernant la balle et la raquette définies aux règles 4.A.3., 4.A.4. et 4.A.5. ne s'appliquent pas).

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 exécute son service à partir de l'aire de service qui correspond au pointage de son équipe.
- 4.B.3. Chaque joueur conserve le service 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 gagné.

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 service, l'équipe au service peut demander à l'arbitre quel est le pointage, qui est le bon serveur, quelle est la bonne position et peut aussi contester/valider le pointage annoncé. N'importe quel joueur de l'équipe peut poser une ou plusieurs de ces questions.
- 4.B.9. Avant le service, l'équipe à la réception du service peut demander à l'arbitre quel est le pointage, qui est le bon receveur, quelle est la bonne position et peut aussi contester/valider le pointage annoncé. N'importe quel joueur de l'équipe peut poser une ou plusieurs de ces questions.
- 4.B.10. Lorsque le mauvais joueur reçoit ou sert, ou que le joueur sert d'une mauvaise position (aire de service), l'arbitre arrête immédiatement le jeu et identifie la ou les faute(s).
- 4.B.11. **Mauvais joueur ou mauvaise position.** Quand une faute de mauvais serveur ou de mauvaise position (serveur ou receveur) est découverte après un échange, une partie ou un match, l'équipe en défaut peut être mise en faute jusqu'au prochain service ou avant que la feuille de pointage ait été retournée au bureau des opérations. Un point marqué par l'équipe fautive pendant cet échange ne sera pas comptabilisé. Les points gagnés durant les échanges précédents seront conservés malgré l'erreur de serveur ou de position. Après la fin d'un match, une

faute reliée à un mauvais joueur ou à une mauvaise position ne peut pas être imposée après que la feuille de pointage a été retournée au bureau des opérations.

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. *Annnonce du pointage.* L'annonce du pointage doit débiter 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. Dans un match non arbitré, c'est au serveur à annoncer le pointage. Par contre, son partenaire peut l'annoncer à sa place si le serveur est incapable de le faire. Le même joueur devra cependant annoncer le pointage durant toute la partie.

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

- 4.E.1. Une faute sera appelée contre le serveur si celui-ci excède le délai de 10 secondes avant de servir.
- 4.E.2. Si l'équipe au service change d'aire de service après l'annonce du pointage, l'arbitre doit annoncer « Pause », laisser le temps à tous les joueurs de se repositionner puis réannoncer le pointage et recommencer le décompte des 10 secondes. Lors d'un match non arbitré, le serveur doit accorder le même privilège à l'adversaire et doit lui aussi annoncer de nouveau le pointage et redémarrer le décompte des 10 secondes.
- 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 l'adversaire dont le pointage est à zéro.
- 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 (habituellement avec deux points d'écart).
- 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 troisième coup 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. Après le service, tout joueur qui arrête le jeu pour contester le pointage alors qu'il n'y a pas d'erreur commet une faute.
 - 4.K.3. Après le « troisième coup », un joueur qui arrête le jeu 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 du 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 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 ou sur une des lignes de la zone de non-volée.
 - 4.M.6. La balle de service atterrit à l'extérieur de la zone de service règlementaire.
 - 4.M.7. La balle de service touche le filet et atterrit dans la zone de non-volée ou sur une des lignes de la zone de non-volée.
 - 4.M.8. La balle de service touche le filet et atterrit à l'extérieur de la zone de service règlementaire.
 - 4.M.9. Le serveur fait un mouvement du service illégal [Voir règles 4.A.3., 4.A.4. et 4.A.5.] lorsqu'il n'utilise pas le service avec rebond. [Voir règle 4.A.8.]
 - 4.M.10. Le serveur ou son partenaire demande un temps d'arrêt après le service.
 - 4.M.11. Le serveur frappe la balle pour servir pendant l'annonce du pointage.
- 4.N. Fautes du receveur.** Lorsqu'il y a une faute contre l'équipe à la réception du 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 le service.

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. Une fois que le choix a été fait, il ne peut pas être modifié.
- 5.A.2. En double, une équipe peut changer de serveur de départ entre les parties et doit en informer l'arbitre, ou l'équipe adverse quand il n'y a pas d'arbitre. Le serveur de départ de la partie est celui qui porte l'accessoire d'identification. Il n'y a pas de pénalité ou de faute si l'équipe omet de le faire. Si l'arbitre constate qu'il y a eu un changement de serveur de départ après le début de la partie, il corrigera sa feuille de pointage après la fin de l'échange.
- 5.A.3. 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. Le premier service de chacune des parties est alterné d'une équipe à l'autre.

- 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 [Voir règle 4.E.]. L'arbitre annoncera le pointage même si tous les joueurs ne sont pas sur le terrain et/ou ne sont pas prêts à jouer. 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 6. 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 8. 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. **Temps d'arrêt pour changement de côté.** Le temps maximal autorisé pour changer de côté pendant un match est d'une minute. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour reprendre le jeu.
- 5.B.7. Il n'y a aucune incidence sur le changement de côté une fois qu'il a été fait même si l'équipe au service perd un point suite à une faute technique.

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 règlementaire ou sur une des lignes de la zone de service règlementaire.
- 6.B. À l'exception de la balle de service, une balle est considérée « *in* » en autant qu'elle touche le terrain ou n'importe quelle ligne du terrain. [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 ligne. 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 service trop court, des fautes de pied au service et de celles de la zone de non-volée). Si un joueur fait un appel de ligne, mais demande ensuite l'avis de l'arbitre ou de l'adversaire et que l'un d'eux peut, hors de tout doute, déclarer la balle « *in* » ou « *out* », c'est cet appel qui sera valide. Si ni l'arbitre, ni l'adversaire ne peut faire l'appel avec certitude,

c'est alors l'appel initial du joueur qui est pris en compte. Un appel fait par l'adversaire peut toujours être contesté auprès de l'arbitre pour obtenir une décision finale. Si ce dernier ne peut se prononcer, la décision de l'adversaire sera maintenue.

- 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 ligne.
- 6.D.3. Le bénéfice du doute est en faveur de l'adversaire en matière d'appel de ligne. Toute balle qui ne peut pas être appelée « *out* » sera considérée « *in* ». Un joueur ne peut pas réclamer une reprise de l'échange 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 cet échange.
- 6.D.4. Les spectateurs ne doivent jamais être consultés à propos des appels de lignes.
- 6.D.5. Un joueur ne doit pas remettre en question un appel fait par l'adversaire. Par contre tout joueur peut, avant le prochain service, demander à l'arbitre de se prononcer sur le dit appel.
- 6.D.6. Le joueur/équipe qui a reçu la balle peut demander à l'adversaire de faire l'appel de ligne à sa place. 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 cet échange. Il peut également demander à l'arbitre de faire l'appel. Si l'arbitre n'est pas en mesure de le faire avec certitude, la décision de l'adversaire détermine l'issue de l'appel.

- 6.D.7. Un joueur ne doit pas appeler une balle « *out* » sauf s'il voit clairement un espace entre la ligne et la balle au moment où elle touche le sol.
- 6.D.8. Tous les appels de balle « *out* » doivent être faits rapidement sinon la balle est présumée être encore en jeu. Rapidement signifie que la balle « *out* » doit être appelée avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle 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 et/ou d'un signal de la main.
[Voir règle 13.E.2.]
- 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 ligne, ceux-ci sont responsables des appels concernant la ligne de fond et les lignes de côté. [Voir règle 13.E.]
- 6.D.13. Après la fin de l'échange, un joueur peut renverser à son désavantage l'appel de ligne « *in* » fait par son partenaire, par l'adversaire ou par un membre de l'équipe des officiels.

SECTION 7 – FAUTES

Une faute (donc une balle morte) survient 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** : La balle est morte 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.** Un joueur debout ne frappe pas la balle avant qu'elle ait touché le sol deux fois de son côté du terrain. Le joueur en fauteuil roulant doit frapper la balle avant son troisième rebond.
- 7.F.** Une violation d'une des règles de service. [Voir section 4]
- 7.G.** Un joueur, ce qu'il porte/transporte, ou sa raquette touche l'armature du filet, les poteaux du filet ou le terrain du côté de l'adversaire lorsque la balle est en jeu.
- 7.H.** Après le service, une 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. La balle demeure en jeu si le joueur est dans un processus de changement de main ou qu'il tente un coup à deux mains et que la balle touche une des mains (sous le poignet) à condition que celle-ci soit en contact avec la raquette.

- 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 d'une des règles de la zone de non-volée.
[Voir section 9]
- 7.L.** Une violation d'une des autres règles. [Voir section 11]
- 7.M.** Un joueur frappe la balle en jeu avant qu'elle traverse le plan du filet.
- 7.N.** Après le service, un joueur transporte ou saisit délibérément la balle en jeu avec sa raquette.
- 7.O.** Un joueur appelle un dérangement qui est déclaré non valide par l'arbitre.

SECTION 8 – BALLE MORTES

- 8.A. Balle morte.** 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 ou dès qu'un joueur commet 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 elle touche un objet permanent après avoir rebondi sur le terrain du côté de l'adversaire. Le joueur qui a frappé la balle gagne l'échange.
- 8.E.** À l'exception des fautes en lien avec la zone de non-volée, une faute n'est commise que lorsque la balle est en jeu. Certaines fautes peuvent être sanctionnées après la fin de l'échange (ex. : ZNV, mauvais joueur/position, etc.). Note : Une faute technique ou un avertissement technique peut être imposé à tout moment durant un match, que la balle soit morte ou non.

SECTION 9 – ZONE DE NON-VOLÉE (ZNV)

- 9.A.** Toutes les volées doivent être initiées en dehors de la zone de non-volée. Les roues avant (petites) du fauteuil d'un joueur en fauteuil roulant peuvent être en contact avec la zone de non-volée au moment où il initie sa volée.
- 9.B.** C'est une faute si un joueur ou quoi que ce soit qui est en contact avec lui ou transporte, touche à la zone de non-volée pendant qu'il joue une volée. Les roues avant (petites) du fauteuil d'un joueur en fauteuil roulant peuvent être en contact avec la zone de non-volée pendant qu'il joue sa 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 un joueur qui joue une volée, ou ce qu'il porte/transporte, touche à quoi que ce soit qui est en contact avec la zone de non-volée, incluant son partenaire, et ce, à tout moment pendant la séquence complète de l'action (*momentum*) en lien avec sa volée. Les roues avant (petites) du fauteuil d'un joueur en fauteuil roulant peuvent être en contact avec la zone de non-volée.
- 9.C.1. C'est une faute même si la balle est morte avant que le joueur ait touché la zone de non-volée.
- 9.D.** C'est une faute si un joueur qui a touché la zone de non-volée pour une raison quelconque, joue une balle à la volée avant que ses deux pieds aient été complètement en contact avec la surface de jeu à l'extérieur de la zone de non-volée. Une

manoeuvre 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. C'est une faute si une des roues arrière (grandes) – ou les deux – du fauteuil du joueur en fauteuil roulant a touché la zone de non-volée et qu'il joue une volée avant que les deux roues arrière soient en contact avec la surface de jeu à l'extérieur de la zone de non-volée.

- 9.E.** Un joueur peut entrer dans la zone de non-volée à tout moment, sauf si ce joueur joue 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, sans pénalité, 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. Si une équipe dispose de temps d'arrêt, tout joueur de cette équipe peut en faire la demande avant le prochain service.
- 10.A.4. Il n'y a pas de pénalité si un joueur demande un temps d'arrêt alors qu'il n'en a plus, en autant qu'il le fasse avant le service.
- 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. C'est considéré comme un abandon 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 peut demander lui-même qu'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. La procédure décrite à la règle 10.A.5. sera suivie pour reprendre le jeu.

10.C. Rythme du jeu. Le déroulement du jeu doit être continu, mais les joueurs sont autorisés à boire ou à s'éponger rapidement entre les échanges en autant que, de l'avis de l'arbitre, le rythme 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.E.1. Les joueurs peuvent utiliser un ou les deux temps d'arrêt de la prochaine partie pour prolonger le délai entre les parties d'un match de deux de trois. Ils doivent en informer l'arbitre ou leur adversaire quand il n'y a pas d'arbitre. Si le joueur/équipe est prêt à jouer avant qu'un (ou les deux) temps d'arrêt mis en réserve ait débuté, le ou les temps d'arrêt seront à nouveau disponibles pour la partie. Le délai de deux minutes prévu entre les parties doit être écoulé avant l'utilisation d'un temps d'arrêt. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. 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.

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 un match ou entre les parties.** Aucun temps d'arrêt régulier ou médical ne peut être utilisé avant le début d'un match. Un match ne peut commencer avant que tous les joueurs soient présents et que le pointage de départ ait été annoncé. 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. Après le service, 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 frappe.*** 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.*** Lorsque le match est arbitré, un joueur peut demander à l'arbitre, avant le service, de vérifier si la balle est fissurée ou brisée. Si la requête à l'arbitre est faite avant le service, celui-ci annoncera « Pause », inspectera la balle et la remplacera au besoin, puis réannoncera le pointage. Quand il n'y a pas d'arbitre, un joueur peut remplacer la balle brisée avant le service. Après le service, le jeu doit se poursuivre jusqu'à la fin de l'échange même si un joueur suspecte que la balle est fissurée ou brisée. Si l'arbitre juge que le bris a eu un impact sur l'issue de l'échange, il annoncera une reprise de l'échange avec une nouvelle balle. Lors d'un match non arbitré, l'issue de l'échange demeure inchangée lorsque les joueurs ne sont pas du même avis à propos de l'impact de la balle brisée.
- 11.F. *Blessure durant un échange.*** 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.*** C'est une faute de traverser le plan du filet avant de frapper la balle. Un joueur (ou tout ce qu'il porte ou transporte) peut cependant traverser le plan du filet après avoir légalement frappé la balle. Le joueur ne peut toucher aucune partie du système d'armature du filet, le terrain du côté de l'adversaire ou l'adversaire avant que la balle soit morte.
- 11.I.1. ***Exception.*** Si la balle rebondit sur le terrain du côté de l'adversaire et qu'elle a assez d'effet de rotation (ou est poussée par le vent) pour retraverser le plan du filet, le joueur qui vient de recevoir la balle peut lui aussi traverser le plan du filet (au-dessus/sous le filet ou autour du poteau) pour frapper la balle. Cependant, c'est une faute si ce joueur (ou tout ce qu'il porte ou transporte) traverse le plan du filet avant la balle. Ce joueur ne peut toucher aucune partie du système d'armature du filet, le terrain du côté de l'adversaire ou l'adversaire avant que la balle soit morte.
- 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.K. Poteaux du filet. Les poteaux (incluant les roues, bras ou autres structures) sont positionnés à l'extérieur du terrain. C'est une faute si un joueur frappe un poteau pendant que la balle est 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 règlementaires du terrain.

11.L.2. C'est une faute si la balle passe entre le filet et le poteau du filet.

11.L.3. Après avoir frappé la balle, le joueur est autorisé à faire le tour du filet et à traverser la ligne du prolongement imaginaire du plan du filet, en autant que le joueur ou tout objet qu'il porte ou transporte ne touche pas le terrain du côté adverse. C'est une faute si le joueur fait le tour du filet et traverse la ligne du prolongement imaginaire du plan du filet, sans avoir frappé la balle.

11.L.4. Une balle est morte si elle passe au-dessus du filet et qu'après avoir rebondi sur le terrain du côté adverse, elle retransverse à nouveau le plan du filet et rebondit une deuxième fois avant d'avoir été touchée par l'adversaire. Le joueur qui a frappé cette balle 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, l'échange sera repris si la balle passe au-dessus du filet et qu'elle frappe ensuite le pied central ou toute partie de la barre horizontale, ou qu'elle reste coincée entre le filet et la barre horizontale, et ce, qu'elle ait rebondi ou non sur le terrain du côté de l'adversaire.

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. *Une seule raquette.* C'est une faute si un joueur utilise ou transporte plus d'une raquette pendant un échange.

11.O. *Avoir la raquette en main.* C'est une faute si un joueur n'a pas sa raquette en main au moment où il touche la balle.

SECTION 12 – TOURNOIS SANCTIONNÉS

12.A. *Catégories d'événements :*

- Homme : simple et double
- Femme : simple et double
- Mixte : double
- Fauteuil roulant : simple et 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.A.3. **Fauteuil roulant.** Un joueur en fauteuil roulant peut jouer dans le double (masculin ou féminin en fonction son sexe) ou le mixte avec un partenaire debout ou en fauteuil roulant.

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. Un tournoi à la ronde peut utiliser des matchs de 11 points, avec écart de deux points, en autant que la catégorie compte au moins six joueurs/équipes ou plus.

12.C. *Formats de tournois.* Il existe cinq 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 de la finale du tableau de consolation.

12.C.3. **Tournoi à la ronde.** Tous les joueurs/équipes jouent contre tous les autres joueurs/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 cumule un pointage différentiel 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/équipes joué contre le joueur/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 pour les finales dans un format de simple élimination ou de double élimination.
- 12.C.5. **Système hybride.** Les joueurs sont classés en fonction des résultats d'un tournoi à la ronde et jouent ensuite une ronde de médailles en simple ou double élimination dans des matchs de deux de trois parties de 11 points ou des matchs de 15 points ou

de 21 points. Chaque match devant être remporté par un écart de deux points.

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. Abandon et retrait.

12.F.1. **Abandon.** 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 l'abandon.

12.F.2. Durant un match, un joueur/équipe se verra imposer un abandon lorsqu'il ne peut pas reprendre immédiatement le jeu après un temps d'arrêt médical de 15 minutes.

12.F.3. Pendant le match, le joueur/équipe doit signaler son abandon auprès de l'arbitre ou du joueur/équipe adverse

12.F.4. Un joueur/équipe qui a abandonné 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.6.

12.F.4.a. Si applicable, un joueur/équipe est toujours éligible au prochain match de la même

catégorie après avoir abandonner un match précédent.

12.F.4.b. Un joueur/équipe peut abandonner tous les matchs subséquents de la catégorie.

12.F.5. **Retrait.**

12.F.5.a. Un joueur/équipe peut retirer 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.5.b. Un joueur/équipe peut retirer sa participation à **tous** les matchs subséquents d'une catégorie s'il a déjà complété un match de cette catégorie.

12.F.5.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.5.d. Le joueur/équipe devra être retirée de tous les matchs subséquents de la catégorie visée par le retrait.

12.f.5.e. Un joueur/équipe verra son pointage final inscrit selon la procédure de la règle 12.F.7.

12.F.6. **Procédure d'inscription du pointage suite à un forfait, un abandon ou une disqualification.**

- 12.F.6.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 un joueur/équipe a choisi d'abandonner ou qu'un forfait lui a été imposé pour un match, il peut continuer à jouer dans les matchs subséquents de la catégorie.

12.F.3.c. Les pointages de tous les matchs déjà complétés avant le forfait, l'abandon ou la disqualification seront maintenus.

12.F.7. Procédure d'inscription du pointage suite à un retrait.

12.F.7.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.7.b. Les pointages de tous les matchs complétés la demande de retrait 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 au niveau le plus élevé 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 séniors 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. Un joueur peut faire appel au directeur du tournoi, ou à son représentant, pour contester une décision prise par un officiel. Le directeur du tournoi détient l'autorité finale pour appliquer la règle en conformité avec le présent *Règlement officiel*.
- 13.A.2. Le directeur du tournoi doit fournir un accessoire d'identification au serveur de départ de chaque équipe pour chacun des matchs. 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. Informations d'avant-tournoi.** Avant le tournoi, le directeur du tournoi doit informer les joueurs et les arbitres de toute particularité, condition locale anormale ou danger associés au site. L'information peut inclure, sans s'y limiter, le dégagement autour des terrains qui n'est pas uniforme (comme la distance entre la ligne de fond et la clôture), les plafonds bas, la présence d'obstacles, les réparations ou les dommages aux terrains qui pourraient affecter le jeu ou la balle. Dans la mesure du possible, les joueurs devraient recevoir ces informations par écrit en même temps que les autres

renseignements d'avant-tournoi. Les arbitres doivent être informés à leur arrivée sur le site par le directeur du tournoi ou son représentant.

13.B.1. Le directeur du tournoi ne peut adopter ou imposer aucune règle qui n'apparaît pas dans le *Règlement officiel* de la IFP. 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 le directeur des officiels de la IFP.

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. Un joueur peut faire appel au directeur du tournoi, ou à son représentant, pour contester toute décision prise par l'arbitre.

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. Les joueurs peuvent demander à l'arbitre de se prononcer sur un appel de ligne fait par un joueur ou un juge de ligne. Si l'arbitre ne peut pas trancher, alors l'appel du joueur ou du juge de ligne est maintenu. Si les partenaires de double sont en désaccord entre eux et que l'arbitre ne peut trancher, la balle est déclarée « *in* ». Note: Un joueur peut choisir de renverser un appel de ligne si c'est à son désavantage. [Voir règle 6.D.13.]

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. Présenter les modifications approuvées au présent règlement et signaler toutes les conditions particulières relatives au terrain. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : les éléments qui ont un impact sur la sécurité, les réparations ou fissures, le dégagement inhabituel des limites du terrain par rapport à la clôture, l'emplacement des spectateurs et de leurs sièges.
 - 13.C.4.c. Informer les joueurs sur le rôle des juges de ligne, de l'arbitre et des joueurs en matière d'appels de lignes.
 - 13.C.4.d. Utiliser une méthode équitable pour déterminer la sélection initiale pour servir, recevoir, choisir le côté ou céder le choix à l'adversaire.
 - 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. Révérer 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, l'arbitre a l'autorité pour émettre des avertissements techniques, des fautes techniques et d'imposer un forfait de partie ou de match suite à de multiples avertissements techniques et/ou fautes techniques. L'arbitre peut aussi recommander au directeur du tournoi la disqualification d'un joueur.

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.1.c. Dans un souci de préserver un bon esprit sportif, le joueur est tenu d'appeler sa propre faute dès qu'il la commet ou aussitôt qu'il réalise avoir commis une faute. La faute doit être appelée avant le prochain service. Lors d'un match non arbitré, si un joueur croit que l'adversaire a commis une faute, il doit lui en faire part, mais il n'a pas l'autorité pour la sanctionner. La décision finale d'imputer la faute appartient au joueur qui est présumé l'avoir commise. Les exceptions qui permettent à un joueur d'imposer une faute à l'adversaire sont prévues à la règle 13.D.1.b.

13.D.2. Match arbitré.

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

13.D.3. **Match arbitré avec des juges de ligne.**

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 ligne (à l'exception de l'appel qui concerne la ligne médiane au moment du service), sauf si celui du joueur renverse l'appel à son désavantage. [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 ligne. [Voir règle 13.F.]

13.D.3.c. Si l'arbitre et les juges de ligne ne sont pas en mesure de faire l'appel de ligne, l'échange sera repris.

13.E. **Juges de ligne.**

13.E.1. Le directeur du tournoi doit déterminer à quels matchs de médailles il assignera des juges de ligne. Les juges de ligne sont recommandés, mais ne sont pas obligatoires.

13.E.2. Les juges de ligne appellent les fautes de pied au service et les fautes de ligne en lien avec les lignes qui sont sous leur juridiction. Ils appellent les fautes d'une voix forte (« Faute de pied » ou « *Out* ») et font aussi le signal « *out* » (bras tendu pointant dans la direction du hors-limite.)

13.E.3. Lorsqu'un juge de ligne fait le signal « aveuglé/vue obstruée » (deux mains qui couvrent les yeux), l'arbitre peut immédiatement faire l'appel s'il a clairement vu l'endroit où la balle a atterri. S'il est incapable de faire l'appel, l'arbitre doit demander

aux autres membres de l'équipe des officiels s'ils sont en mesure de le faire.

- 13.E.4 Si un joueur demande l'avis de l'arbitre et que ce dernier renverse en « *in* » un appel de ligne « *out* » fait par un juge de ligne, l'échange est repris.
- 13.E.5. Si un joueur est en désaccord avec l'appel de ligne « *out* » fait à son avantage par un juge de ligne, il peut renverser cet appel de ligne « *out* » en « *in* » en vertu de la règle 6.D.13. L'échange sera repris.

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 ligne avant de rendre sa décision.

- 13.F.1. Lors d'un match sans juge de ligne, si un joueur fait appel à l'arbitre à propos d'un appel de ligne, ce dernier doit faire l'appel uniquement s'il a clairement vu la balle « *in* » ou « *out* ». Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, l'appel initial est maintenu. Si aucun appel n'a été fait, la balle sera considérée « *in* ».
- 13.F.2. La décision de l'arbitre donnera lieu, soit à un point, une perte de service ou une reprise.

13.G. *Avertissement verbal, avertissement technique et faute technique.*

- 13.G.1. **Avertissement verbal et avertissement technique.** L'arbitre détient l'autorité pour émettre un seul avertissement verbal pour blasphème/juron/vulgarité dans le but de prévenir une éventuelle violation. L'arbitre a aussi l'autorité pour imposer des avertissements techniques. Les gestes ou

comportements qui peuvent justifier un avertissement technique sont:

- 13.G.1.a. Utiliser un langage injurieux à l'égard d'une autre personne.
- 13.G.1.b. Blasphémer/jurer/être vulgaire de manière excessive (verbalement ou par un geste) pour toute raison. L'arbitre déterminera la gravité de toute violation.
- 13.G.1.c. Argumenter de façon agressive avec l'équipe des officiels, les autres joueurs ou les spectateurs d'une manière qui perturbe le rythme du jeu.
- 13.G.1.d Utiliser la balle de manière abusive (par un geste hostile, en la brisant ou en marchant dessus volontairement) ou frapper la balle avec agressivité entre les échanges.
- 13.G.1.e. Prendre son temps entre les échanges d'une manière qui perturbe le rythme du jeu.
- 13.G.1.f. Faire valider à répétition les appels de lignes d'une manière qui perturbe le rythme du jeu.
- 13.G.1.g. 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.
- 13.G.1.h. Demander un temps d'arrêt médical sans que la condition médicale soit validée par

l'équipe médicale (ou le directeur du tournoi en l'absence de celle-ci) entraîne, en plus de l'avertissement, la perte d'un temps d'arrêt.

13.G.1.i. Poser un geste considéré comme un comportement antisportif mineur, à titre d'exemple, mais sans se limiter à celui-ci, faire des appels de lignes « *out* » litigieux qui, sur appel, sont renversés par l'arbitre.

13.G.1.j. Recevoir des conseils (coaching) de quelqu'un d'autre que de son partenaire, sauf pendant les temps d'arrêt et entre les parties.

13.G.2. **Faute technique.** L'arbitre détient l'autorité pour imposer des fautes techniques. Lorsqu'une faute technique est imposée, un point est retranché au pointage de l'équipe fautive à moins que son pointage ne soit à zéro, auquel cas un point est ajouté au pointage de l'équipe adverse. Les gestes ou comportements qui justifient une faute technique (sans qu'un avertissement technique ne soit émis au préalable) sont :

13.G.2.a. Lancer intentionnellement une raquette de manière agressive ou imprudente, par colère ou frustration, sans aucun égard aux conséquences, et ce, même si personne n'a été blessée ou qu'aucun bien n'a été endommagé.

13.G.2.b. Utiliser un langage extrêmement injurieux ou vulgaire (incluant blasphème ou juron) peu importe à qui ou à quoi il s'adresse.

- 13.G.2.c. Faire des menaces ou des attaques de toute nature à l'encontre de quiconque.
 - 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.
 - 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 (en simple) ou cette équipe.
 - 13.G.2.g. Lancer ou frapper volontairement, sans aucun égard aux conséquences, une balle qui n'est plus en jeu et qui frappe quelqu'un par inadvertance.
- 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 quelque 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. Lorsqu'un arbitre impose une faute technique, un point est retranché au pointage de l'équipe fautive à moins que son pointage ne soit à zéro, auquel cas un point est ajouté au pointage de l'équipe adverse. Après le retrait ou l'attribution du point, le joueur (ou les joueurs de l'équipe) dont le pointage a été modifié, doit se repositionner en fonction de son 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 partie

- 13.H.1. L'arbitre imposera un forfait de partie 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 technique est attribué et ce, peu importe le motif.
 - 13.H.1.c. Pour les matchs à partie unique de 15 ou 21 points, un forfait de partie équivaut à un forfait de match.
- 13.H.2. Lors d'un match de deux de trois parties, l'arbitre peut imposer un forfait de partie à un joueur qui ne se présente pas sur le terrain 10 minutes après l'appel du match. Un forfait de match sera imposé si un joueur ne se présente pas 15 minutes après l'appel du match. Pour les matchs à partie unique de 15 ou de 21 points, le forfait de match est imposé lorsqu'un joueur ne se présente pas 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.I. Forfait de match

- 13.I.1. L'arbitre imposera un forfait de match dans les circonstances suivantes :
- 13 I.1.a. Le cumul de deux avertissements techniques et d'une des fautes techniques énumérées à la règle 13.G.2.

- 13.I.1.b. Lorsqu'une faute technique a déjà été donnée en raison des règles 13.G.3.c. ou 13.G.2. et qu'une autre faute technique est attribuée et ce, peu importe le motif.
- 13.I.2. Comportement qui justifie un forfait de match qui ne résulte pas d'une combinaison d'avertissements techniques ou de fautes techniques :
 - 13.I.2.a. Avoir un contact physique volontairement agressif avec un adversaire, un officiel ou un spectateur.
 - 13.I.2.b. Lancer ou frapper intentionnellement une raquette ou une balle de manière agressive ou imprudente, par colère ou frustration, et qui met en danger un individu ou menace l'intégrité d'un bien.
- 13.I.3. 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.J. *Interprétation d'une règle.* Si un joueur est en désaccord avec l'arbitre sur son interprétation d'une règle, il peut en contester l'interprétation auprès de l'arbitre en chef, du directeur du tournoi ou son représentant. 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.] Par contre, si l'interprétation de l'arbitre est erronée, la décision sera renversée et, si c'est pertinent, il y aura une reprise de l'échange.

13.K. Retrait d'un juge de ligne. L'arbitre peut retirer un juge de ligne pour tout motif raisonnable, sur la base de sa propre observation ou de celle des joueurs. La décision de l'arbitre de remplacer le juge de ligne est finale. Les joueurs peuvent aussi demander à l'arbitre de retirer un juge de ligne en autant qu'ils soient tous d'accord. Si l'arbitre n'est pas du même avis que les joueurs, il doit soumettre la requête au directeur du tournoi qui détient l'autorité finale. Si un juge de ligne est retiré, le directeur du tournoi voit à son remplacement.

13.K.1. **Retrait d'un arbitre.** Les joueurs peuvent demander au directeur du tournoi de retirer un arbitre en autant qu'ils soient tous d'accord. Le directeur du tournoi détient l'autorité finale et discrétionnaire à cet effet. Si un arbitre est retiré, le directeur du tournoi voit à son remplacement.

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

13.L.1. Le joueur croit raisonnablement qu'une règle est constamment et intentionnellement violée par son adversaire.

13.L.2. Les joueurs sont face à un différend qu'ils ne sont pas en mesure de résoudre rapidement et facilement.

13.M. Le directeur du tournoi détient l'autorité pour disqualifier du tournoi un joueur qui a un comportement inacceptable et particulièrement préjudiciable et qui, de son avis, a un impact sur le succès du tournoi. Une disqualification peut survenir suite à des actions commises à tout moment par le joueur sur le site du tournoi et peut inclure, mais sans s'y limiter :

Note : En plus d'avoir l'autorité pour disqualifier un joueur du tournoi, le directeur a aussi l'option de l'expulser du site du tournoi.

- 13.M.1. Proférer des insultes sexistes, religieuses, raciales ou homophobes.
- 13.M.2. Blessier un joueur, un officiel ou un spectateur suite un geste imprudent ou agressif avec un raquette ou une balle.
- 13.M.3. Cracher ou tousser en direction de quelqu'un.
- 13.M.4. Omettre de faire au mieux de ses possibilités. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci: ne pas se présenter, déclarer forfait, ne pas déployer tous les efforts durant les matchs, et ce, que ce soit dans le propre intérêt du joueur ou non.

INDEX

10 secondes 4.E

service avec rebond 4.A.8.b

service régulier 4.D

Abandon 12.F

définition 3.A.30

inscription pointage 12.F.6

temps arrêt médical 10.B.2.b

Aire de service

changer d'aire de service 4.E.2

définition 3.A.37

position des joueurs 4.B

mauvaise position 4.B.11 - 4.M.1

Ajustement de la poignée

définition 3.A.22

modification 2.E.5.a

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.18

espace entre ligne et balle 6.D.7

opinion de l'adversaire 6.D.6

opinion de l'arbitre 6.D.6 - 6.D.9

point de contact 6.C

renverser à son désavantage

6.D.13

Arbitre

responsabilités 13.C

retrait 13.K.1

Avertissement technique 13.G.1

à tout moment 8.E

conséquences 13.G.3

cumul 3.A.40

définition 3.A.41

forfait partie 13.H.

forfait match 13.I

interprétation règle 13.J

Balle en jeu 3.A.19

Balle

fissurée/brisée 11.E

spécifications 2.D

Balle morte - Section 8

définition 3.A.5

Blasphème/juron/vulgarité

définition 3.A.44

avertissement verbal 13.G.1

avertissement technique 13.G.1.b

faute technique 13.G.2.b

Blessure

durant l'échange 11.F

partenaire 12.J

Changement de côté 5.B

définition 3.A.38

temps d'arrêt (à 6-8-11) 5.B.6

Choix service, recevoir, côté ou

céder choix 5.A

Coaching

avertissement technique 13.G.1.j

définition 3.A.2

Contestation d'une règle

avertissement technique 13.G.1.g

faute technique 13.G.2.d

auprès directeur tournoi 13.C - 13.J

Coup autour poteau 11.L.3 - 11.M

Coup droit ou revers 3.A.14

Délai

10 secondes 4.E

changement de côté (à 6-8 ou 11 points) 5.B.6

entre les parties 5.B.2 - 10.E

entre les matchs 10.F - 13.H.2

Dérangement

définition 3.A.15
balle morte 8.C
problème avec filet 11.L.5.d
non valide 7.O

Deux mains (coup à) 11.C

balle en jeu 7.H

Deuxième serveur

définition 3.A.33
quand 4.B.6.e

Deuxième service

définition 3.A.32
quand 4.B.6.e

Disqualification

définition 3.A.9
inscription au pointage 12.F.6
autorité du directeur tournoi 13.M

Distraction 11.J

définition 3.A.6

Double frappe

définition 3.A.8
faute 11.A
permise 11.A

Double rebond

définition 3.A.7
faute 7.E -11.D
fauteuil roulant- page 7
service/retour de service 7.A

Échange 3.A.27

Équipement

problème 11.G
temps d'arrêt 10.D

Expulsion

définition 3.A.10
autorité du directeur tournoi 13.A.4

Fautes, Sections 7 et 11

définition 3.A.11
plan du filet 7.N - 11.I
position des joueurs 4.B

serveur 4.M
service 4.A - 4.E.1 - 4.L
receveur 4.N
zone de non-volée - Section 9
match non arbitré 13.D
mauvais appel ligne 6.D.12

Faute technique 13.G.2

à tout moment 8.E
conséquences 13.G.3
définition 3.A.40

Fauteuil roulant

joueur 3.A.47
surface de jeu 2.A.4
deux rebonds - page 7 - 7.E
service 4.A.2.d
zone de non-volée 9.A à 9.D
tournoi 12.A

Filet

armature 3.B.3
autres règles 11.L
plan du filet 3.A.25
poteaux du filet 11.K
spécifications 2.C

Forfait

accessoire identification 13.A.2
définition 3.A.13
de match 13.I
de partie 13.H
inscription du pointage 12.F.6
raquette 2.F.1.a.1
tournoi 12.F.4 - 13.H
vêtement 2.G.4

Jeu/balle en jeu

définition 3.A.19
fautes - Section 7 et 8

Juge de ligne 13.E

appel à l'arbitre 13.C.2 - 13.F
retrait 13.K

Juron/blasphème/vulgarité

- définition 3.A.44
- avertissement verbal 13.G.1
- avertissement technique 13.G.1.b
- faute technique 13.G.2.b

Momentum

- définition 3.A.20
- faute zone non-volée 9.B.1 - 9.C

Object permanent

- définition 3.A.24
- faute 4.M.3 - 7.J - 8.D

Plan du filet

- définition 3.A.25
- traverser 11.I - 11.L.3

Point

- marquer 4.F - 4.G
- retranché faute technique 13.G.2

Pointage

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

Position des joueurs 4.B

- mauvaise position 4.B.11

Premier serveur

- définition 3.A.12
- après changement côté 4.B.6.c

Prolongement imaginaire

- définition 3.A.16
- filet 11.I - 11.L.3
- service 4.A.2.c - 4.L.1 - 4.L.2

Questions à l'arbitre

- serveur 4.B.8
- receveur 4.B.9

Raquette

- avoir la raquette en main 11.O
- changement de main 11.B
- homologation 2.F
- problème 11.G

- spécifications 2.E
- une seule raquette 11.N
- violation 2.F.1.a

Receveur

- définition 3.A.28
- fautes 4.N
- position 4.B

Reprise

- annonce du mauvais pointage 4.K.1
- appel renversé 13.E.4 - 13.E.5
- arbitre et juges de ligne incapable de faire appel 13.D.3
- balle brisée/fissurée 11.E
- barre horizontale 11.L.5.b
- bas du filet 2.C.6
- définition 3.A.29
- dérangement 8.C
- erreur interprétation règle 13.I
- faute ZNV désaccord si pas d'arbitre 13.D.1.b
- service avec rebond lâcher balle pas vu 4.A.8.a

Retrait 12.F.5

- définition 3.A.43
- inscription pointage 12.F.7

Revers

- définition 3.A.14
- revers au service 4.A.3
- revers service avec rebond 4.A.8.c

Sélection de côté 5.A

Serveur

- définition 3.A.35
- fautes 4.M

Serveur de départ

- accessoire identification 5.A.3
- changer 5.A.3
- début de la partie 4.B.2
- définition 3.A.39
- position 4.B.6

Service 4.A

aire de service 3.A.37 - 4.A.3
annonce du pointage 4.I
balle en jeu 3.A.19
barre horizontale avec base
centrale 11.L.5
définition 3.A.34
deuxième service 3.A.32
en double 4.B.6
en simple 4.B.5
service en jeu 6.A
faute de pied 4.L
faute du serveur 4.M
jeu en fauteuil roulant 4.A.2.d
mauvais joueur/position 4.B.11
placement 4.A.6
service avec rebond 4.A.8
zone de service 2.B.4 - 2.B.6 - 2.B.7

Service avec rebond 4.A.8

Signal pas prêt 4.C.1

Simple

annonce du pointage 4.I
position des joueurs 4.B.5

Surface de jeu

définition 3.A.26
spécifications 2.A.3
jeu en fauteuil roulant 2.A.4

Temps d'arrêt - Section 10

avant le début partie/match 10.H.1
délai entre parties 10.E.1 - 10.H.1
demandé après service 10.A.3
présence de sang 10.B.5
s'hydrater 10.C
situations exceptionnelles 10.H.2
TA Changement côté 5.B.6
TA équipement 10.D
TA médical 10.B
TA régulier 10.A

Tentative de frappe 11.D

Terrain

aire de service 3.A.37
définition 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
toucher au terrain adverse 7.G
spécifications 2.A
zone droite/paire 2.B.6 - 3.A.31
zone gauche/impair 2.B.7 -
3.A.17 zone de non-volée 2.B.3 -
3.A.21
zone de service 2.B.4 - 3.A.36

Tête de la raquette

définition 3.A.23
service 4.A.4

Tournoi sanctionné - Section 12

Transporter

définition 3.A.1
transporter volontairement 7.N

Vêtement 2.G

violation 2.G.4

Volée

action de jouer volée 9.B.1
définition 3.A.42
objet tombe ZNV durant volée 11.H
zone de non-volée - Section 9

Vulgarité/blasphème/juron

définition 3.A.44
avertissement verbal 13.G.1
avertissement technique 13.G.1.b
faute technique 13.G.2.b

Zones

zone droite/paire 2.B.6 - 3.A.31
zone gauche/impair 2.B.7 -
3.A.17 zone de non-volée 2.B.3 -
3.A.21
zone de service 2.B.4 - 3.A.36

Zone de service

définition 3.A.36

Zone non-volée (ZNV) - Section 9

définition 3.A.21

faute match non-arbitré 13.D.1.b

lignes et zones 2.B.3

momentum de la volée 9.B.1- 9.C.



INTERNATIONAL FEDERATION OF PICKLEBALL

Organisme mondial de gouvernance du pickleball

**Fédération internationale de pickleball (IFP)
USA Pickleball Association (USA Pickleball)**

Pour en savoir plus et connaître les plus récentes règles:

usapickleball.org

ipickleball.org

Tous droits réservés

© 2010, révisé 2021