



**2026**

**CHANGEMENTS  
RÈGLEMENT OFFICIEL**



# Changements au Règlement officiel de USA PICKLEBALL 2026

Date de publication : 17 décembre 2025

Mis à jour : 30 janvier 2026

COPYRIGHT® 2026

PAR

USA PICKLEBALL

TOUS DROITS RÉSERVÉS. Le présent document sur les changements au Règlement officiel 2026 de USA Pickleball est une œuvre protégée par des droits d'auteur appartenant à USA Pickleball. Sans autorisation écrite préalable du propriétaire des droits d'auteur, aucune partie ne peut être reproduite, distribuée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, y compris, sans limitation, des moyens électroniques, optiques ou mécaniques (par exemple, et sans limitation, la photocopie ou l'enregistrement par ou dans un système de stockage et de récupération d'informations). Pour obtenir des informations sur l'autorisation de copier du matériel autre que pour une utilisation habituelle (i.e. l'utilisation exclusive par les membres en règle de USA Pickleball et de ses partenaires et la reproduction à des fins de formation et de référence), veuillez contacter : USA Pickleball, 8901 E. Mountain View Rd., Ste. 110, Scottsdale, AZ 85258.

## Changements au Règlement officiel USA Pickleball

### Objectif et explications

#### Objectif :

Le document de changements au Règlement USA Pickleball présente l'ensemble des règles nouvelles et révisées pour 2026, explique les raisons de chaque changement et aide les joueurs et les arbitres à comprendre et à appliquer ces mises à jour. Il sert aussi de référence historique à des fins futures.

Ce document ne doit pas être utilisé comme substitut au Règlement officiel.

#### Explications :

Chaque entrée est numérotée à des fins de référence. Chaque entrée est identifiée avec un numéro à quatre chiffres en bleu qui correspond au numéro d'identification de la base de données des nouvelles règles de USA Pickleball et répertorie toutes les demandes d'amendements ou d'ajouts de règles. Ensuite, figure le numéro de la règle de 2025 faisant l'objet d'une révision. À côté de ce numéro de règle figure la nouvelle règle 2026 qui correspond à la règle 2025. La règle 2026 désormais applicable est indiquée à côté de la règle 2025, après une barre oblique inversée. Les mots-clés décrivant le changement de règle figurent dans la case suivante. Un lien « Voir les détails » redirige ensuite le lecteur vers la page et la règle particulières associées à cette entrée.

Les changements apportés aux règles et indiqués en noir sont de nature purement éditoriale. Certaines règles ont été modifiées à des fins de clarté ou pour des raisons grammaticales. Ces modifications précisent les mesures pouvant être prises en cas d'infraction aux règles. Si les mots-clés apparaissent en rouge, cela signifie que la règle ou un élément de celle-ci est nouveau dans le Règlement officiel USA Pickleball.

Dans certains cas, une section intitulée « Explications complémentaires » a été ajoutée afin de fournir davantage de détails sur le changement. Elle présente un scénario ou une description plus détaillée de la façon dont cette règle sera appliquée.

USA Pickleball souhaite que tous les joueurs, spectateurs et membres du personnel des tournois aient l'occasion de lire le Règlement officiel USA Pickleball 2026. Ce document offre au public un aperçu rapide des changements apportés ainsi que des raisons qui les motivent.

Les membres de USA Pickleball sont encouragés à participer au processus de changements au Règlement pour 2027, décrit à la [page 25](#).

## Table des matières

Numéro	Entrée	Règle 2025 / 2026	Titre de la proposition de changement à la règle	Détails
1	<a href="#">2068</a>	4.M.4 / 7.E.1	Le service doit atterrir dans la bonne zone de service	<a href="#">Voir les détails</a>
2	<a href="#">2070</a>	11.K / 10.C.5	Point accordé après contact avec le poteau du filet	<a href="#">Voir les détails</a>
3	<a href="#">2071</a>	12.C.4.a / 15.B.4.a	Retraits, abandons et forfaits en tournoi à la ronde	<a href="#">Voir les détails</a>
4	<a href="#">2072</a>	9.B.1 / Définition	Action, de volée — Définition	<a href="#">Voir les détails</a>
5	<a href="#">2073</a>	12.C.4 / 15.B.4	<b>Processus de bris d'égalité en tournoi à la ronde</b>	<a href="#">Voir les détails</a>
6	<a href="#">2075</a>	13.C.2.a / 8.J	Les spectateurs ne doivent pas être consultés pour les appels	<a href="#">Voir les détails</a>
7	<a href="#">2080</a>	3.A.5. / supprimée	Mise à jour de la définition « Croisé (cross-court) »	<a href="#">Voir les détails</a>
8	<a href="#">2090</a>	13.M.2 / 22.L, 22.L.2	Disqualification pour acte de violence physique	<a href="#">Voir les détails</a>
9	<a href="#">2091</a>	13.M / 22.L, 22.L.5	Expulsions pour dommages intentionnels causés aux installations	<a href="#">Voir les détails</a>
10	<a href="#">2093</a>	13.G.3.e / 22.A	Pénalités avant le début du match	<a href="#">Voir les détails</a>
11	<a href="#">2106</a>	11.A / 10.D, 10.D.10.D.2	Règle de la double frappe	<a href="#">Voir les détails</a>
12	<a href="#">2108</a>	13.C.4.b / 17.C.2	Rencontre avant le début du match	<a href="#">Voir les détails</a>
13	<a href="#">2131</a>	6.C.8 / 8.H.	Remplacement du terme « doute » par « conflit »	<a href="#">Voir les détails</a>
14	<a href="#">2135</a>	12.B.1.c / 4.B	Partie potentiellement gagnée à la suite d'une faute technique	<a href="#">Voir les détails</a>
15	<a href="#">2156</a>	4.A.5 / 7.B.2	Effet de rotation à la balle par la raquette lors du contact pendant le service	<a href="#">Voir les détails</a>
16	<a href="#">2221</a>	6.C.7, 6.C.7.a, 6.C.7.b / 8.F, 8.F.3	Faire rapidement les appels de ligne	<a href="#">Voir les détails</a>
17	<a href="#">2239</a>	10.B.2.C / 21.C.9	Abandon d'un joueur en double, le partenaire poursuit la partie	<a href="#">Voir les détails</a>
18	<a href="#">2240</a>	13.J / 20.J, 20.J.1	<b>Annulation d'une demande de contestation d'une décision auprès de l'arbitre en chef</b>	<a href="#">Voir les détails</a>
19	<a href="#">2241</a>	10.B / 21.C.4	<b>Annulation d'une demande de temps d'arrêt médical</b>	<a href="#">Voir les détails</a>
20	<a href="#">2242</a>	12.B.1.c / 4.B, 14.A.2	<b>Point gagnant de la partie – Pointage continu</b>	<a href="#">Voir les détails</a>

21	<a href="#">2282</a>	N/A / 25.A	Fautes propres au jeu en fauteuil roulant	<a href="#">Voir les détails</a>
22	<a href="#">2286</a>	N/A / 25.A.4	Le fauteuil roulant est considéré comme une extension du corps	<a href="#">Voir les détails</a>
23	<a href="#">2299</a>	4.A.7.a / 7.C, 7.C.1, 7.C.2, 7.C.3	Service « à plat » sans arc ascendant	<a href="#">Voir les détails</a>
24	<a href="#">2308</a>	4.K / 6.F – 6.F.4	Mauvais pointage annoncé	<a href="#">Voir les détails</a>
25	<a href="#">2335</a>	S.O. / nouvelles règles	Jeu debout adapté	<a href="#">Voir les détails</a>
26	<a href="#">2347</a>	7.N./ 24.B, 24.B.1	Balle supplémentaire visible ou balle tombée	<a href="#">Voir les détails</a>
27	<a href="#">2375</a>	13.G.2.g. , 13. I.2.c.2 / 22.I,22.I.1,22.L,22.L.2	Frapper une personne ou la mettre en danger	<a href="#">Voir les détails</a>
28	<a href="#">2377</a>	13.E.3./ 19.H	Signal du juge de ligne « aveuglé/vue obstruée »	<a href="#">Voir les détails</a>
29	<a href="#">2397</a>	10.A.3 / 21.A.2, 21.A.2.a, 21.A.2.b	Demande de temps d'arrêt	<a href="#">Voir les détails</a>

1. [2068](#) Le service doit atterrir dans la bonne aire de service

Règle 2025 :

4.M. Fautes du serveur. Le serveur commet une faute qui lui fait perdre le service si :

4.M.4. La balle de service atterrit à l'extérieur de la zone de service réglementaire.

Règle 2026 :

7.E Placement du service. La balle de service doit atterrir dans la zone de service de l'adversaire située en diagonale de la bonne aire de service du serveur. (Voir Règle 14.B.3 pour les mini-simples.) La balle de service doit survoler la zone de non-volée de l'adversaire, en touchant ou pas au filet, et atterrir dans la zone de service réglementaire.

7.E.1 Faute – Service à l'extérieur des limites : Quand une balle de service atterrit à l'extérieur de l'aire de service appropriée, c'est une faute contre le serveur.

Justification :

Cela apporte une clarification mineure, mais techniquement exacte, de cette règle.

2. [2070](#) Point accordé après contact avec le poteau du filet

Règle 2025 :

11.K. Poteaux du filet. C'est une faute si un joueur frappe un poteau pendant que la balle est en jeu. La balle est morte au moment où elle frappe le poteau, l'équipe qui l'a frappée perd l'échange.

Règle 2026 :

10.C.5 Faute – Balle frappe un objet permanent après le rebond : Quand le joueur ne parvient pas à retourner une balle qui a rebondi dans le terrain du joueur avant que la balle ne touche un objet permanent, c'est une faute contre le joueur.

Justification :

De nature éditoriale. Cela énonce plus clairement l'intention de cette règle.

Explications complémentaires :

Cela permettrait à une balle de franchir le filet, de rebondir dans le terrain de l'adversaire, puis, en raison de l'effet ou du vent, de toucher le poteau du filet, attribuant ainsi l'échange au joueur qui a frappé la balle.

### 3. [2071](#) Retraits, abandons et forfaits en tournoi à la ronde

#### Règle 2025 :

12.C.4.a. Si un joueur/équipe se retire, abandonne ou se voit imposer un forfait dans un tournoi à la ronde sans ronde éliminatoire, le pointage du match de ce joueur/équipe n'est pas pris en compte dans le classement de ce tournoi à la ronde. Le résultat du match est cependant pris en compte pour le classement. Si un joueur/une équipe se retire, abandonne ou se voit imposer un forfait dans un tournoi à la ronde avec ronde éliminatoire, le pointage du match de ce joueur/équipe n'est pas pris en compte dans le classement de ce tournoi à la ronde. Ce joueur/équipe ne peut pas participer à la ronde éliminatoire. Le résultat du match est cependant pris en compte pour le classement du joueur ou de l'équipe.

#### Règle 2026 :

15.B.4.a Retrait, abandon ou forfait : Quand un joueur en simple ou une équipe en double se retire, abandonne ou est déclaré forfait lors d'un tournoi à la ronde, le joueur ou les résultats des matchs de l'équipe ne seront pas pris en compte dans le classement de cet événement et le joueur ou l'équipe ne sera pas admissible à participer aux éliminatoires ou aux matchs pour les médailles de cet événement. Le résultat du match est cependant pris en compte pour le classement du joueur ou de l'équipe.

#### Justification :

De nature éditoriale. Cela énonce plus clairement l'intention de cette règle.

### 4. [2072](#) Action, de volée — Définition

#### Règle 2025 :

9.B.1. L'action de frapper la balle à la volée commence au moment où la balle est frappée au vol avant de rebondir et se termine à la fin de l'accompagnement de l'élan (follow-through) et des suites engendrées par la séquence complète de l'action (momentum).

#### Règle 2026 = Définition

Volée, action de : L'action de frapper la balle à la volée commence lorsque la balle est frappée en l'air avant de rebondir au sol (c'est-à-dire à la volée) et se termine à la fin de l'accompagnement de l'élan (follow-through) et des suites engendrées par la séquence complète de l'action (momentum).

#### Justification :

Passé d'une règle à une définition.

## 5. [2073](#) Processus de bris d'égalité en tournoi à la ronde

Règle 2025 :

12.C.4. Tournoi à la ronde. Tous les joueurs/équipes jouent contre tous les autres joueurs/équipes de sa ronde. Les matchs peuvent être de n'importe quel type approuvé [Voir règle 12.B.]. Le gagnant est déterminé en fonction du nombre de matchs gagnés. Si deux ou plusieurs joueurs/équipes ont remporté le même nombre de matchs, l'égalité est tranchée en appliquant les règles 12.C.4.a. à 12.C.4.e. Une fois que la première égalité a été brisée, chacune des égalités subséquentes est départagée en utilisant la même règle.

Règle 2026 :

15.B.4 Tournoi à la ronde : Tous les joueurs en simple ou équipes en double s'affrontent entre eux. Le gagnant est déterminé en fonction du plus grand nombre de matchs remportés. Lorsque deux équipes ou plus sont à égalité pour le nombre de matchs gagnés, l'égalité doit être départagée conformément à la séquence des règles 15.B.4.a à 15.B.4.f. La méthode qui permet de départager l'égalité sera utilisée pour classer toutes les équipes à égalité.

15.B.4.f Cinquième bris d'égalité : Le cinquième bris d'égalité est le nombre le plus élevé de points marqués dans tous les matchs du tournoi à la ronde. Ce critère de bris d'égalité ne s'applique pas à plusieurs « pools » où le nombre d'équipes dans chaque « pool » n'est pas égal.

Justification :

Ajout d'un cinquième critère de bris d'égalité dans un tournoi à la ronde afin de déterminer le classement.

Explications complémentaires :

Bien que rare, il est possible que, dans un tournoi à la ronde de petite taille, toutes les équipes ont le même nombre de matchs gagnés. Dans ce cas, le nombre total de points marqués est utilisé comme cinquième critère de bris d'égalité pour déterminer le classement.

Exemple : Les équipes A, B et C s'affrontent. Les pointages sont les suivants : A contre B (11-5), B contre C (11-1), C contre A (11-2). L'équipe A a  $11 + 2 = 13$  points, l'équipe B a  $5 + 11 = 16$  points et l'équipe C a  $1 + 11 = 12$  points. L'équipe B est classée première, suivie de l'équipe A, puis de l'équipe C.

## 6. [2075](#) Les spectateurs ne doivent pas être consultés pour les appels

Règle 2025 :

13.C.2.a. Les spectateurs ne peuvent être consultés en aucun cas.

Règle 2026 :

8.J Intervention des spectateurs : Les spectateurs ne doivent pas être consultés pour aucun appel.

Justification :

Remplacement des termes « ne peuvent » par « ne doivent pas ». La proposition est appropriée. La règle actuelle n'est pas obligatoire, alors qu'elle devrait l'être. La section 13.G.1 énumère les différentes actions pour lesquelles un avertissement verbal ou technique peut être émis; il est donc approprié d'ajouter un sous-alinéa afin d'établir clairement la conséquence potentielle.

Explications complémentaires :

Dans un match sans arbitre, les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre en chef ou au directeur du tournoi si leur adversaire ou leur partenaire a recours aux spectateurs pour effectuer des appels. Dans un match avec arbitre, celui-ci peut émettre un avertissement, verbal ou technique, ou une faute technique en cas d'infraction ou d'infractions répétées à cette règle.

7. [2080](#) Mise à jour de la définition « Croisé (cross-court) »

Règle 2025 :

3.A.5. Croisé (cross-court) – Partie du terrain adverse située en diagonale de l'endroit d'où la balle vient d'être frappée.

Règle 2026 :

Supprimée

Justification :

Il n'est pas nécessaire de définir ou de créer une règle pour le « Croisé (cross-court) ».

8. [2090](#) Disqualification pour acte de violence physique

Règle 2025 :

13.M. Disqualification et expulsion. 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 :

13.M.2. Blesser un joueur, un officiel ou un spectateur suite un geste imprudent ou agressif avec un raquette ou une balle.

Règle 2026 :

22.L Disqualification ou expulsion : À tout moment où un joueur se trouve sur le site du tournoi, le directeur du tournoi est autorisé à disqualifier un joueur du tournoi ou à l'expulser du site pour les raisons suivantes :

22.L.2 Abus de raquette ou de balle causant des blessures : Dommages causés au site ou blessures infligées à un joueur, un officiel ou un spectateur par un abus de raquette ou de balle ou d'autres actes de violence physique.

Justification :

Il est approprié de disqualifier ou d'expulser un joueur pour tout acte de violence physique entraînant une blessure à une personne. L'utilisation d'une balle ou d'une raquette pour causer une blessure est désormais incluse. Cela s'applique avant, pendant ou après le match.

## 9. [2091](#) Expulsions pour dommages intentionnels causés aux installations

### Règle 2025 :

13.M. Disqualification et expulsion. 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 à la suite d'actions commises à tout moment par le joueur sur le site du tournoi et peut inclure, mais sans s'y limiter :

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 capacités. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : s'absenter, déclarer forfait, ne pas déployer tous les efforts durant les matchs, et ce, que ce soit dans le propre intérêt du joueur ou non.

### Règle 2026 :

22.L Disqualification ou expulsion : À tout moment où un joueur se trouve sur le site du tournoi, le directeur du tournoi est autorisé à disqualifier un joueur du tournoi ou à l'expulser du site pour les raisons suivantes :

22.L.5 Autres comportements : Tout autre comportement flagrant, préjudiciable ou grave que le directeur du tournoi juge préjudiciable au tournoi.

### Justification :

Ce changement inclut d'autres comportements pour lesquels le directeur du tournoi juge approprié d'expulser un joueur ou un spectateur. Il est également approprié d'inclure les dommages causés aux installations comme motif d'expulsion ou de disqualification. La modification atteint cet objectif en la combinant avec la règle actuelle 13.M.2, sans utiliser un libellé exigeant de déterminer l'intention du joueur fautif.

## 10. [2093](#) Pénalités avant le début du match

### Règle 2025 :

13.G.3.e. Un avertissement verbal, un avertissement technique ou une faute technique peut être imposé à un joueur à tout moment lorsque les joueurs sont présents dans l'aire de jeu et ce, que le match soit en cours ou non (incluant la période d'échauffement). Le jeu ne sera pas interrompu pour imposer une faute technique, un avertissement technique ou verbal. La pénalité sera imposée après la fin de l'échange. Tout comportement qui justifie l'imposition d'un avertissement (technique ou verbal) ou d'une faute technique survenant une fois que le match est terminé doit être porté à l'attention du directeur du tournoi.

### Règle 2026 :

22.A Autorisation de l'arbitre : L'arbitre est autorisé à donner des avertissements verbaux et à infliger des pénalités à un joueur en simple ou à une équipe en double à tout moment pendant un match, tant que les joueurs se trouvent à proximité du terrain, y compris avant le début du match.

Justification :

Certains joueurs ont démontré un comportement perturbateur avant le début du match, notamment pendant la période d'échauffement et à l'extérieur du terrain. Cette règle rappelle aux joueurs qu'ils sont responsables de leur comportement dès que le match est appelé, ainsi que lorsqu'ils se rendent au terrain et à leur arrivée sur celui-ci.

## 11. [2106](#) Règle de la double frappe

Règle 2025 :

11.A. Double frappe. La balle peut être frappée deux fois, mais cela doit se produire lors d'un élan continu, unidirectionnel et par un seul joueur. C'est une faute si un joueur frappe un coup non continu ou non unidirectionnel ou si la balle est frappée par un deuxième joueur pendant qu'il exécute son coup pour servir ou lors de l'échange.

Règle 2026 :

10.D Double frappe : La balle peut être frappée plus d'une fois, mais cela doit se produire lors d'un élan continu, unidirectionnel et par un seul joueur.

10.D.1 Faute – Double frappe : Quand un joueur frappe une balle plus d'une fois avec un coup non continu ou non unidirectionnel, c'est une faute contre le joueur.

10.D.2 Faute – Frappe par un deuxième joueur : Quand un joueur et son partenaire frappent tous les deux la balle pour la retourner, c'est une faute contre les joueurs.

Justification :

À l'occasion, une triple frappe par un même joueur est possible, comme indiqué à la règle 10.D. Celle-ci sera traitée de la même manière qu'une double frappe.

## 12. [2108](#) Rencontre avant le début du match

Règle 2025 :

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.

Règle 2026 :

17.C.2 Modifications du présent Règlement et conditions particulières : Signaler les modifications approuvées du présent Règlement, les anomalies du terrain et les conditions particulières du terrain qui pourraient constituer des problèmes de sécurité potentiels.

Justification :

Rendre cette règle plus claire.

### 13. [2131](#) Remplacement du terme « doute » par « conflit »

Règle 2025 :

6.C.8. En double, si un joueur appelle la balle « *OUT* » et son partenaire l'appelle « *IN* » la balle est considérée « *IN* » puisqu'il y a un désaccord, créant par le fait même un doute sur sa validité. Tout joueur peut cependant, jusqu'au prochain service, demander à l'arbitre ou à l'adversaire de faire l'appel. Si l'arbitre, ou l'adversaire s'il a été sollicité, n'a pas vu la balle elle est considérée « *IN* ».

Règle 2026 :

8.H. Désaccord entre partenaires (en double) : Lorsque des partenaires ne s'entendent pas sur un appel de ligne, il y a conflit et l'appel de l'équipe sera « *IN* ».

Justification :

Ce changement modifie le terme « doute » afin d'exprimer un désaccord plus marqué entre les joueurs.

### 14. [2135](#) Partie potentiellement gagnée à la suite d'une faute technique

Règle 2025 :

12.B.1.c Marquer le point gagnant de la partie. Le point gagnant de la partie ne peut être marqué que par le joueur ou l'équipe au service. Aucun point n'est marqué quand un joueur ou une équipe est à un (1) point de gagner la partie lorsque l'adversaire est au service et qu'il perd l'échange.

Règle 2026 :

4.B Gagner la partie : Le premier joueur en simple ou la première équipe en double à marquer le point gagnant remporte la partie.

Justification :

Clarifier et raccourcir la règle.

Explications complémentaires :

Une équipe qui n'est pas au service peut remporter la partie si l'équipe au service a zéro point et que l'équipe qui n'est pas au service est à un point de la victoire. Si une faute technique est imposée à l'équipe au service, un point est accordé à l'équipe qui n'est pas au service, ce qui lui donne la victoire.

15. [2156](#) Effet de rotation à la balle par la raquette lors du contact pendant le service

Règle 2025 :

4.A.5. Le lâcher de balle doit se faire d'une seule main ou avec la raquette. Bien qu'une certaine rotation naturelle de la balle soit tolérée, le serveur ne doit utiliser aucune partie de son corps ou de sa raquette pour manipuler la balle dans le but de créer un effet de rotation avant de la frapper pour servir.

Exception : Le serveur peut laisser rouler la balle sur la surface de sa raquette pour la laisser tomber sous l'effet de la gravité.

Règle 2026 :

7.B.2 Aucune manipulation ni effet de rotation lors du lâcher : Bien qu'une certaine rotation naturelle de la balle soit tolérée, le serveur ne doit utiliser aucune partie de son corps ou de sa raquette pour manipuler la balle dans le but de créer un effet de rotation avant de la frapper pour servir. Exception : Le serveur peut laisser rouler la balle sur la surface de sa raquette pour la laisser tomber sous l'effet de la gravité. Il est permis d'appliquer un effet de rotation à la balle lors du contact avec la raquette.

Justification :

Cela signifie qu'un joueur peut légalement appliquer un effet de rotation à la balle avec la raquette lors du service, pourvu que toutes les autres règles de service soient respectées. Autrement dit, il est permis d'appliquer un effet de rotation à la balle au moment du contact avec la raquette.

Explications complémentaires :

Il s'agit de l'une des règles les plus mal comprises. Lors du lâcher de balle, que ce soit pour un service à la volée ou un service avec rebond, aucun effet de rotation ne peut être appliqué par la main. Toutefois, un effet de rotation peut être appliqué par la raquette au moment du contact avec la balle. Autrement dit, les joueurs peuvent appliquer un effet de rotation au service avec leur raquette, mais pas avec la main lors du lâcher.

16. [2221](#) Faire rapidement les appels de ligne

Règle 2025 :

6.C.7. Tous les appels de balle « *OUT* » doivent être rapidement signalés à voix haute et/ou d'un signal de la main.

6.C.7.a. Si un joueur/équipe frappe la balle, l'appel de balle « *OUT* » doit être fait avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle soit morte.

6.C.7.b. Si aucun joueur/équipe ne frappe la balle, un joueur peut, jusqu'au prochain service, faire un appel « *OUT* » ou demander à l'arbitre ou à l'adversaire de faire l'appel.

Règle 2026 :

8.F Appel « *OUT* » et signal : Les joueurs doivent appeler rapidement une balle « *OUT* », soit à voix haute, soit par un geste de la main, ou les deux.

8.F.3 Moment de l'appel « *OUT* » : Si un joueur retourne la balle, son appel « *OUT* » doit être effectué avant que l'adversaire frappe la balle ou avant que la balle devienne morte; sinon, le jeu se poursuit. Si un joueur ne retourne pas la balle, un appel « *OUT* » fait rapidement sera reconnu, même si la balle devient morte avant que l'appel « *OUT* » ne soit fait.

Justification :

Préciser qu'un joueur peut appeler rapidement une balle « *OUT* » même après que la balle soit devenue morte. Il n'existe aucune raison légitime pour qu'un joueur retarde un appel « *OUT* ». La règle actuelle, qui permet de faire un appel « *OUT* » à tout moment avant le prochain service lorsque la balle n'est pas retournée, entraîne un délai inutilement long, ouvre la porte à des comportements opportunistes et crée des complications pour l'arbitre, qui doit déterminer l'issue de l'échange afin d'établir le bon pointage, le serveur, le receveur et les positions des joueurs pour l'échange suivant ou un temps d'arrêt.

Le changement proposé à la règle 6.C.7.b (quand la balle n'est pas retournée) traite des cas particuliers, par exemple lorsque la balle rebondit à l'extérieur puis touche immédiatement un joueur, en permettant qu'un appel soit fait et reconnu après que la balle est devenue morte, à condition qu'il soit effectué rapidement. La règle 6.B.7.a (quand la balle est retournée) demeure inchangée et continue d'exiger que l'appel « *OUT* » soit effectué avant que l'adversaire frappe la balle et avant que la balle devienne morte.

Dans les situations où une balle est clairement et sans aucun doute « *OUT* », au point où aucun joueur ne fait d'appel formel parce que cela semble évident pour tous, le bon jugement doit prévaloir. La balle ne devrait pas être considérée « *IN* » simplement parce qu'aucun appel « *OUT* » n'a été fait, et personne ne devrait insister pour faire un appel « *OUT* » tardif qui pourrait ensuite être jugé non conforme.

17. [2239](#) Abandon d'un joueur en double, le partenaire poursuit la partie

Règle 2025 :

10.B.2.c. Si le joueur ne peut pas recommencer à jouer après la fin du temps d'arrêt médical de 15 minutes, il perd le match par abandon. Il peut cependant utiliser les temps d'arrêt réguliers qui lui sont encore disponibles pour prolonger ce délai avant de se voir imposer un abandon.

Règle 2026 :

21.C.9 Abandon du match : Un abandon du match est imposé lorsqu'un joueur n'est pas en mesure de continuer à jouer après l'expiration du temps d'arrêt médical de 15 minutes. Un joueur peut utiliser ses temps d'arrêt réguliers disponibles pour gagner du temps avant que le match ne soit abandonné (Règle 21.A.4). En double, si le partenaire du joueur qui abandonne décide de continuer, le match reprendra conformément à toutes les règles applicables. Le joueur qui abandonne doit quitter la surface de jeu.

Justification :

Il existe des situations où un joueur d'une équipe de double peut devoir abandonner la partie, tandis que son partenaire est en mesure de continuer à jouer. Le partenaire peut continuer à jouer, à condition que toutes les règles applicables soient respectées. Le joueur qui abandonne n'est pas autorisé à revenir dans la partie ni dans le match. Cela apporte une clarification utile, déjà confirmée dans une entrée du Recueil de cas #1-25. La règle modifiée comprend aussi des améliorations de nature éditoriale.

Explications complémentaires :

Les joueurs restants doivent conserver leurs positions de jeu initiales, soit le serveur de départ et la rotation.

Si le joueur qui a abandonné devait être le serveur ou le receveur, une faute sera commise. Quand l'équipe adverse effectue un service vers le terrain qui aurait été occupé par le joueur ayant abandonné, le service doit néanmoins être légal et dans la bonne aire de service pour que le point soit comptabilisé. Si le joueur ayant abandonné est celui qui devait servir, une faute est immédiatement appelée après l'annonce du pointage. Un délai de 10 secondes pour servir n'est pas requis.

Une fois qu'un joueur a choisi d'abandonner et qu'il a quitté la surface de jeu en toute sécurité, il ne peut pas revenir dans ce match. Il peut toutefois choisir de revenir lors de matchs ultérieurs. Si le joueur n'est pas en mesure de commencer le match suivant, l'équipe peut déclarer forfait ou se retirer du tableau.

Règle 18F Présence au match : Les joueurs doivent se présenter pour disputer un match dans les 10 minutes suivant l'annonce du match. Un match ne peut commencer tant que tous les joueurs ne sont pas présents et que le pointage de départ n'a pas été annoncé.

## 18. 2240 Annulation d'une demande de contestation d'une décision de l'arbitre en chef

Règle 2025 :

13.J. Contester une décision de l'arbitre. Si un joueur est en désaccord avec une décision de l'arbitre, ou sa façon d'appliquer une règle, il peut contester cette décision ou application auprès de l'arbitre en chef, du directeur du tournoi ou son représentant. Si la décision ou l'application de l'arbitre est juste, le joueur/équipe perd un temps d'arrêt et reçoit un avertissement technique [Voir règle 13.G.1.g.]. Si aucun temps d'arrêt n'est disponible, le joueur ou l'équipe se voit imposer une faute technique [Voir règle 13.G.2.d.]. Par contre, si la décision ou l'application de l'arbitre est erronée, elle est renversée et, si c'est pertinent, il y a une reprise de l'échange.

Règle 2026 :

20.J Contestation d'une décision arbitrale. Les joueurs peuvent contester toute décision arbitrale auprès de l'arbitre en chef ou du directeur du tournoi.

20.J.1 Annulation d'une demande de contestation : Une fois que la demande adressée à l'arbitre en chef ou au directeur du tournoi a été acceptée par l'arbitre, le joueur peut annuler sa demande. Toutefois, le joueur ou l'équipe se verra infliger un temps d'arrêt régulier. Quand aucun temps d'arrêt régulier n'est disponible, l'arbitre infligera une faute technique au joueur ou à l'équipe.

Justification :

Les joueurs peuvent demander l'intervention de l'arbitre en chef ou du directeur du tournoi afin de résoudre une situation sur le terrain, même en l'absence d'un arbitre. Cela entraîne souvent un délai dans le jeu. Le changement à la règle fait en sorte qu'il y a pénalité lorsqu'un joueur demande l'intervention de l'arbitre en chef ou du directeur du tournoi, puis annule sa demande après avoir bénéficié du délai.

Pour la raison invoquée par le proposant, l'arbitre ne « consigne » pas les demandes d'intervention de l'arbitre en chef. Le changement précise donc le moment à partir duquel la demande ne peut plus être annulée, soit après que l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi a été officiellement appelé.

Explications complémentaires :

Les joueurs doivent être au courant de la règle 20.J.2 Avertissement technique ou faute technique – Bonne décision de l'arbitre : Quand l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi approuve la décision d'un arbitre, ce dernier inflige un avertissement technique et impose un temps d'arrêt régulier au joueur en simple ou à l'équipe en double qui a contesté la décision. Quand aucun temps d'arrêt régulier n'est disponible, l'arbitre inflige une faute technique au joueur ou à l'équipe.

L'arbitre sur le terrain ne doit pas conseiller au joueur de demander ou d'annuler une demande d'intervention de l'arbitre en chef ou du directeur du tournoi. L'arbitre peut toutefois informer le joueur du nombre de temps d'arrêt régulier qu'il lui reste.

### 19. 2241 Annulation d'une demande de temps d'arrêt médical

Règle 2025 :

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 en l'absence de l'équipe médicale, afin qu'elle évalue la situation et donne les premiers soins.

10.B.1.a. L'arbitre doit démarrer un décompte de 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 en l'absence de l'équipe médicale, confirme qu'il y a bien une condition médicale valide, le joueur bénéficie d'un temps d'arrêt médical d'une durée maximale de 15 minutes.

Règle 2026 :

21.C.4 Annulation d'une demande de temps d'arrêt médical : Si le joueur annule le temps d'arrêt médical après que le personnel médical a été appelé et avant son arrivée, un temps d'arrêt régulier sera comptabilisé et le temps d'arrêt médical ne sera pas comptabilisé. Lorsqu'aucun temps d'arrêt régulier n'est disponible, l'arbitre infligera une faute technique au joueur ou à l'équipe pour avoir retardé la partie.

Justification :

Les joueurs peuvent demander un temps d'arrêt médical, ce qui entraîne généralement une interruption du jeu pendant que le personnel médical se rend au terrain. Si un joueur annule sa demande de temps d'arrêt médical après avoir causé ce délai, un temps d'arrêt régulier lui sera imposé. Si le joueur n'a plus de temps d'arrêt disponible, une faute technique sera attribuée pour avoir retardé la partie.

Ce changement précise les conditions selon lesquelles une demande de temps d'arrêt médical peut être annulée. Il n'est pas approprié d'imposer un temps d'arrêt médical avant l'arrivée du personnel médical, puisque ce délai échappe au contrôle du joueur. La règle modifiée permet également à un joueur d'annuler sa demande, généralement peu de temps après l'avoir faite, sans perdre son temps d'arrêt médical.

Explications complémentaires :

Les joueurs ayant besoin de soins médicaux sont encouragés à interrompre le match et à demander une assistance médicale. Toutefois, certains joueurs constatent qu'après une minute, ils ne sont pas blessés et peuvent reprendre le jeu. Si l'arbitre ou le surveillant de terrain a appelé l'équipe médicale, le joueur a deux choix : utiliser un temps d'arrêt régulier ou poursuivre avec le temps d'arrêt médical et recevoir des soins.

S'il choisit d'annuler son temps d'arrêt médical et qu'il n'a plus de temps d'arrêt régulier disponible, cela entraînera une faute technique pour avoir retardé la partie. L'arbitre sur le terrain ne doit pas conseiller au joueur de poursuivre ou d'annuler le temps d'arrêt médical. L'arbitre peut toutefois informer le joueur du nombre de temps d'arrêt régulier qu'il lui reste.

## 20. 2242 Point gagnant de la partie – Pointage continu

Règle 2025 : 30. 2378 : Point gagnant de la partie – Marquer un point – Pointage continu

Règle 2025 : 4.F.1 (Règle provisoire) Pointage continu. Un joueur ou une équipe marque un point à chacun des échanges à l'exception du point gagnant de la partie qui n'est marqué que lorsque le joueur ou l'équipe est au service.

Règle 2026 :

14.A.2 Comptabilisation des points : Un point est marqué par le joueur en simple ou l'équipe en double qui gagne chaque échange.

15.C.2 (Règle provisoire) Formats de match avec pointage continu : Le directeur du tournoi a la possibilité d'utiliser l'option de pointage continu, sauf pour les tournois en double à double élimination, tous les tournois USA Pickleball Golden Ticket 2026 et les tournois USA Pickleball National Championship 2026. Les options de pointage continu du tournoi sont les suivantes :

15.C.2.a Les parties peuvent être de 11, 15 ou 21 points.

15.C.2.b Deux de trois parties à 11 points, 15 points ou 21 points.

15.C.2.c Trois de cinq parties à 11 points, 15 points ou 21 points.

15.C.2.d Pour des raisons exceptionnelles liées à la météo, le directeur du tournoi peut approuver un pointage de 7 points, avec un changement de côté de mi-partie à 4 points dans un match à partie unique ou dans la dernière partie (3e ou 5e selon le cas) d'un match comptant plus d'une partie.

Justification :

USA Pickleball a mené une analyse approfondie du pointage continu à l'aide d'une firme externe. Cette firme a analysé plusieurs heures de matchs enregistrés en pointage continu et a observé des joueurs de différents niveaux évoluer dans divers formats de matchs dans une installation privée. À la suite de cette analyse, USA Pickleball a choisi de maintenir le pointage continu comme format provisoire pour 2026. Les tournois peuvent utiliser le pointage continu selon les conditions énoncées à la règle 15.C.2.

Des recherches et des sondages menés par USA Pickleball, le circuit de l'APP et dans le cadre d'autres tournois ont démontré que la majorité des joueurs et des spectateurs préfèrent qu'un point soit attribué à chaque service, y compris quand le joueur qui retourne le service est à un point de la victoire. Selon les

règles 2025, un joueur qui retourne le service ne pouvait pas obtenir un point si celui-ci mettait fin à la partie. Cette règle a été modifiée pour 2026.

Explications complémentaires :

En 2026, quand l'équipe qui retourne le service est à un point de la victoire, elle peut gagner l'échange et ainsi remporter la partie ou le match, puisqu'un point est désormais attribué à chaque échange. Ce changement a été demandé par une majorité de joueurs. USA Pickleball continuera d'analyser le pointage continu et déterminera en 2027 s'il convient de prolonger la période provisoire, de rendre ce format permanent ou d'en cesser l'utilisation dans les tournois sanctionnés.

## 21. 2282 Fautes spécifiques au jeu en fauteuil roulant

Règle 2025 :

Dans les éditions précédentes du Règlement, les règles pour le jeu en fauteuil roulant étaient intégrées aux autres règles. Pour 2026, USA Pickleball a ajouté une section spécifique au jeu en fauteuil roulant afin de faciliter la consultation et l'application de ces règles par les joueurs et les tournois.

Règle 2026 :

### 25.A Section Jeu en fauteuil roulant

25.A La section 25.A s'applique aux joueurs en fauteuil roulant et aux épreuves qui comprennent un ou plusieurs joueurs en fauteuil roulant. Les joueurs en fauteuil roulant doivent se conformer aux règles 25.A.1 à 25.A.12.

25.A.1 Admissibilité des joueurs : Un joueur en fauteuil roulant admissible est toute personne, ayant un handicap ou non, qui joue en fauteuil roulant.

25.A.2 En double : Les joueurs en double qui utilisent un fauteuil roulant peuvent jouer avec un partenaire debout, un partenaire debout adapté ou un partenaire qui utilise un fauteuil roulant, sauf dans les cas prévus par la Règle 25.A.12 pour les tournois.

25.A.3 Fauteuils roulants électriques : Les joueurs incapables de propulser un fauteuil roulant manuel pendant toute la durée d'un match sont autorisés à utiliser des fauteuils roulants électriques. Les fauteuils roulants électriques doivent être contrôlés uniquement par le joueur et ne peuvent dépasser une vitesse de 16 km (10 mi) / heure.

25.A.4 Partie du corps : Le fauteuil roulant d'un joueur est considéré comme faisant partie du corps du joueur. Les grandes roues arrière sont traitées comme les jambes d'un joueur debout pour le positionnement.

25.A.5 Contact avec le siège : Un joueur en fauteuil roulant doit avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant lorsqu'il frappe la balle.

25.A.5.a Faute – Absence de contact avec le siège : Quand un joueur en fauteuil roulant n'a pas au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant au moment où il frappe la balle, c'est une faute contre le joueur.

25.A.6 Aucun contact au sol avec les membres inférieurs : Sauf dans les cas prévus à la Règle 25.A.7, les membres inférieurs d'un joueur en fauteuil roulant, à savoir les fesses, les hanches, les cuisses, les genoux, les mollets, les chevilles et les pieds, ne doivent pas entrer en contact avec le sol ou avec une roue du fauteuil roulant lorsque la balle est en jeu, quelle que soit l'intention.

25.A.6.a Faute – Contact avec le sol ou une roue : Quand un membre inférieur d'un joueur en fauteuil roulant touche le sol ou une roue du fauteuil roulant alors que la balle est en jeu, c'est une faute contre le joueur.

**25.A.7 Fauteuil roulant à propulsion avec le pied :** Un joueur qui est incapable de propulser son fauteuil roulant avec un ou ses deux membres supérieurs (bras) pendant toute la durée d'un match est autorisé à propulser son fauteuil roulant en appuyant un seul pied contre le sol. Le joueur est alors soumis aux restrictions suivantes pendant toute la durée du match :

1. Le joueur ne doit pas utiliser ses membres supérieurs pour se propulser.
2. Le pied du joueur ne doit pas être en contact avec le sol lorsqu'il frappe la balle pour effectuer une frappe.
3. Les membres inférieurs du joueur ne doivent pas entrer en contact avec les roues du fauteuil roulant.

**25.A.7.a Faute – Actions interdites :** Pour un joueur en fauteuil roulant autorisé à utiliser un seul pied contre le sol pour se propulser, lorsque l'un de ses membres supérieurs touche une roue du fauteuil roulant, que son pied est en contact avec le sol lorsqu'il frappe la balle ou que l'un de ses membres inférieurs touche une roue du fauteuil roulant, c'est une faute contre le joueur.

**25.A.8 Service :** Au moment où la balle est servie, les deux grandes roues arrière doivent se trouver sur la surface de jeu derrière la ligne de fond et ne doivent toucher aucun endroit à l'extérieur de la bonne aire de service. Les roues avant (plus petites) peuvent dépasser dans le terrain lorsque le service est effectué.

**25.A.8.a Faute – Roue non au sol :** Si l'une ou les deux grandes roues arrière du fauteuil roulant du serveur ne sont pas en contact avec la surface de jeu au moment où le service est effectué, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 7.A.1.a)

**25.A.8.b Faute – Roue en contact avec le terrain :** Si une grande roue arrière du fauteuil roulant du serveur est en contact avec le terrain au moment où le service est effectué, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 7.A.2.a)

**25.A.8.c Faute – Roue à l'extérieur de l'aire de service :** Si une grande roue arrière du fauteuil roulant du serveur est en contact avec la surface de jeu à l'extérieur de la bonne aire de service au moment où le service est effectué, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 7.A.3.a)

**25.A.9 Deux rebonds autorisés :** Un joueur en fauteuil roulant peut laisser la balle rebondir deux fois avant de la retourner. Le deuxième rebond peut avoir lieu n'importe où sur la surface de jeu. (Modifie la Règle 10.B)

**25.A.9.a Faute – Défaut de retourner la balle avant le troisième rebond :** Quand un joueur en fauteuil roulant ne retourne pas la balle avant qu'elle ne rebondisse trois fois, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 10.B.1)

**25.A.10 Volée :** Les roues avant (plus petites) et les roues stabilisatrices arrière peuvent entrer en contact avec la zone de non-volée à tout moment. (Modifie la Règle 11.A)

**25.A.10.a Faute – Contact avec la zone de non-volée pendant la volée :** Quand la grande roue arrière du fauteuil roulant du joueur, ou tout autre élément en contact avec le joueur effectuant la volée (y compris son partenaire), touche la zone de non-volée, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 11.A.1)

**25.A.10.b Faute – Momentum dans la zone de non-volée :** Quand le momentum d'un joueur effectuant une volée fait que la grande roue arrière de son fauteuil roulant entre en contact avec quoi que ce soit (y compris son partenaire) qui est en contact avec la zone de non-volée, même après que la balle soit devenue morte, c'est une faute contre le joueur effectuant la volée. (Modifie la Règle 11.A.2)

**25.A.10.c Faute – Ne pas avoir quitté la zone de non-volée avant de frapper la balle :** Après avoir touché la zone de non-volée, lorsqu'un joueur frappe la balle avant que les deux grandes roues arrière de son fauteuil roulant ne touchent complètement la surface de jeu à l'extérieur de la zone de non-volée, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 11.A.3)

**25.A.11 Dimensions de la surface de jeu :** La surface de jeu recommandée pour le jeu en fauteuil roulant est de 13,41 m (44 pi) de large et 22,56 m (74 pi) de long. La surface de jeu recommandée pour le jeu en fauteuil roulant sur un terrain de championnat est de 15,24 mètres (50 pi) de large et 24,38 mètres (80 pi) de long.

(Modifie la Règle 3.A.3)

25.A.12 Épreuves du tournoi : Les joueurs en fauteuil roulant peuvent participer à toutes les épreuves du tournoi, à l'exception des épreuves réservées aux joueurs debout adaptés, et peuvent faire équipe avec ou affronter des joueurs debout, des joueurs debout adaptés ou des joueurs en fauteuil roulant. Seuls les joueurs en fauteuil roulant sont autorisés à participer aux épreuves réservées aux joueurs en fauteuil roulant. Dans tous les cas, les règles spécifiques régissant les joueurs en fauteuil roulant s'appliquent à tout joueur utilisant un fauteuil roulant, quel que soit le format de l'épreuve ou la classification de ses adversaires ou partenaires.

**25.A.12.a Transition entre la position debout et assise :** Quand il participe à une épreuve non réservée aux joueurs en fauteuil roulant, un joueur est autorisé à passer de la position debout à la position assise en fauteuil roulant, ou de la position assise en fauteuil roulant à la position debout, entre deux échanges, mais une seule fois par match. La transition sera considérée comme un temps d'arrêt pour équipement.

**25.A.12.b Reprise – Contact douteux des roues avec l'aire de service :** Quand il existe un doute quant au fait que les deux roues du fauteuil roulant du serveur étaient en contact avec l'aire de service au moment où le service a été effectué, l'arbitre peut demander une reprise. (Modifie la Règle 20.E.2.d)

**25.A.12.c Reprise – Contact douteux des roues à l'extérieur de l'aire de service :** Quand il existe un doute quant au fait que la grande roue arrière du fauteuil roulant du serveur était en contact avec la surface de jeu à l'extérieur de l'aire de service au moment où le service a été effectué, l'arbitre peut demander une reprise. (Modifie la Règle 20.E.2.e)

Justification :

USA Pickleball a collaboré avec des membres de la communauté du jeu en fauteuil roulant afin d'élaborer de nouvelles règles particulières pour le Règlement officiel USA Pickleball 2026. Ces règles s'appliquent aux tournois sanctionnés. USA Pickleball encourage tous les joueurs, et pas seulement les athlètes en fauteuil roulant, à s'y familiariser afin de favoriser des occasions de jeu inclusif pour tous.

## 22. 2286 Le fauteuil roulant est considéré comme une extension du corps

Règle 2025 :

Aucune

Règle 2026 :

**25.A.4 Partie du corps :** Le fauteuil roulant d'un joueur est considéré comme faisant partie du corps du joueur. Les grandes roues arrière sont traitées comme les jambes d'un joueur debout pour le positionnement.

Justification :

Ajout d'une règle spécifique au Règlement qui n'était pas couverte dans les années précédentes.

## 23. 2299 Service « à plat » Sans arc ascendant

Règle 2025 :

4.A.7. Service à la cuillère (volley serve). Le service à la cuillère est exécuté en frappant la balle au vol, avant qu'elle rebondisse sur la surface de jeu. Il peut être fait en frappant un coup droit ou un revers. Pour être légal il doit répondre aux exigences suivantes :

4.A.7.a. Le bras du serveur doit se déplacer dans un mouvement d'arc ascendant (du bas vers le haut) au moment où sa raquette touche la balle.

Règle 2026 :

- 7.C Service à la cuillère (volley serve) : Le mouvement de service pour un service à la cuillère doit respecter les règles 7.C.1 à 7.C.4.
- 7.C.1 Arc ascendant : La raquette du serveur doit clairement se déplacer dans un arc ascendant au moment sa raquette touche la balle.
- 7.C.2 Tête de la raquette : Le point le plus haut de la tête de la raquette ne doit clairement pas être au-dessus de la partie la plus haute de l'articulation du poignet du serveur lorsque la raquette frappe la balle.
- 7.C.3 Hauteur de la balle : La balle ne doit clairement pas être plus haute que la taille du serveur lorsque la raquette entre en contact avec la balle.

Justification :

L'ajout du mot « clairement » rend la règle plus ferme et plus facile à appliquer.

#### 24. [2308](#) Mauvais pointage annoncé

Règle 2025 :

4.K. Mauvais pointage annoncé. Si le mauvais pointage a été annoncé, l'arbitre, ou n'importe quel joueur, peut arrêter le jeu avant le retour du service pour demander une correction. L'échange est repris après l'annonce du bon pointage. Après le retour du service, l'échange doit se poursuivre jusqu'à la fin malgré l'erreur. La correction du pointage sera faite avant le prochain service. Après le retour du service, un joueur qui arrête le jeu pour notifier une erreur et/ou demander une correction commet une faute et perd l'échange. Un joueur qui arrête le jeu après le service pour notifier une erreur et/ou demander une correction alors qu'il n'y a pas eu d'erreur dans l'annonce du pointage commet une faute et perd l'échange.

Règle 2026 :

- 6.F Correction du pointage : Un joueur peut arrêter un échange pour demander une correction du pointage avant que le retour de service ne soit effectué et avant que la balle devienne morte.
- 6.F.1 Reprise du jeu – Mauvais pointage annoncé : Si le mauvais pointage a été annoncé et que l'échange est arrêté avant que le retour de service ne soit frappé et avant que la balle devienne morte, l'échange doit être repris après l'annonce du bon pointage.
- 6.F.2 Faute – Bon pointage annoncé : Quand un joueur arrête un échange pour corriger un pointage annoncé, c'est une faute contre le joueur qui a arrêté l'échange.
- 6.F.3 Faute – Correction tardive du pointage : Quand un joueur arrête un échange pour demander une correction du pointage après que le retour de service a été frappé, c'est une faute contre le joueur qui a arrêté l'échange.
- 6.F.4 Mauvais pointage identifié après l'échange : Si le mauvais pointage a été annoncé et que l'échange est terminé, le résultat de l'échange reste valable, et le pointage doit être corrigé avant le service suivant.

Justification :

Ce changement précise davantage les actions qu'un joueur peut entreprendre quand un mauvais pointage a été annoncé.

## 25. 2335 Jeu debout adapté

Règle 2025 : S.O.

Règle 2026 :

25.B Jeu debout adapté : Les joueurs debout adaptés doivent se conformer aux règles 25.B.1 à 25.B.4.

**25.B.1 Admissibilité des joueurs :** Les joueurs debout adaptés doivent avoir un handicap physique permanent qui affecte considérablement leur mobilité, leur équilibre ou leur coordination, et ne pas utiliser de fauteuil roulant pendant le jeu. Il s'agit, par exemple, des joueurs amputés au-dessus du genou, présentant une différence entre les membres, atteints de paralysie cérébrale, d'un accident vasculaire cérébral, de troubles neurologiques ou orthopédiques affectant la coordination des mouvements, de troubles graves de l'équilibre ou d'une lésion de la moelle épinière avec fonction ambulatoire, ainsi que des joueurs utilisant des béquilles ou des attelles qui ne peuvent pas se déplacer rapidement vers la balle. Les joueurs amputés sous le genou ou présentant des handicaps mineurs sans limitations significatives de l'équilibre ou de la mobilité sont admissibles en tant que joueurs debout adaptés, mais ne sont pas admissibles à l'option du double rebond autorisés (voir Règle 25.B.3.a)

**25.B.1.a Confirmation de l'admissibilité :** L'admissibilité des joueurs debout adaptés peut être vérifiée par auto-évaluation.

**25.B.2 Aides techniques :** Les joueurs peuvent utiliser des aides techniques telles que des prothèses, des orthèses, des attelles, des béquilles ou des cannes pendant le jeu.

**25.B.2.a Partie du corps :** Les aides techniques sont considérées comme faisant partie du corps du joueur.

**25.B.2.b Utilisation interdite :** Les aides techniques ne doivent pas être utilisées pour frapper la balle ou pour modifier intentionnellement sa trajectoire. Si une aide technique entre en contact avec une balle en jeu, celle-ci devient morte et l'échange prend fin.

**25.B.2.c Aide délogée :** Si une aide technique se déloge pendant un échange, celui-ci doit se poursuivre jusqu'à son terme.

**25.B.2.d Faute - Contact avec la zone de non-volée** pendant une volée : Quand l'aide technique d'un joueur, ou tout autre élément en contact avec le joueur effectuant la volée (y compris son partenaire), entre en contact avec la zone de non-volée, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 11.A.1)

**25.B.2.e Faute – Momentum dans la zone de non-volée :** Quand le momentum d'un joueur effectuant une volée provoque le contact de son aide technique avec un élément (y compris son partenaire) qui est en contact avec la zone de non-volée, même après que la balle soit devenue morte, il s'agit d'une faute contre le joueur qui effectue la volée. (Modifie la Règle 11.A.22)

**25.B.2.f Faute – À l'extérieur de l'aire de service :** Si l'aide technique d'un serveur est en contact avec la surface de jeu à l'extérieur de la bonne aire de service au moment où le service est effectué, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 7.A.3.a)

**25.B.3 Double rebond autorisé :** Les joueurs debout adaptés admissibles peuvent utiliser l'option du double rebond autorisé dans une épreuve adaptée debout ou hybride.

**25.B.3.a. Admissibilité et déclaration :** Les joueurs pouvant être admissibles à l'option du double rebond comprennent les amputés au-dessus du genou, les joueurs présentant des déficiences motrices importantes, les joueurs atteints de troubles neurologiques (p. ex. paralysie cérébrale, accident vasculaire cérébral) qui affectent considérablement leurs mouvements, leur équilibre ou leur coordination, et les joueurs utilisant des béquilles ou des attelles qui ne peuvent pas se déplacer rapidement vers la balle. Si un joueur a un doute quant à son admissibilité à l'option du double rebond, il ne doit pas utiliser cette

option. L'option du double rebond doit être déclarée avant le début d'un match et doit être utilisée pendant toute la durée du match.

**25.B.3.b Emplacement du deuxième rebond :** Le deuxième rebond peut avoir lieu n'importe où sur la surface de jeu. (Modifie la Règle 10.B.)

**25.B.3.c Faute - Défaut de retourner la balle avant le troisième rebond :** Quand le joueur ne retourne pas la balle avant qu'elle ne rebondisse trois fois, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 10.B.1.)

**25.B.3.d Balle morte :** Quand la balle heurte un objet permanent (p. ex. une clôture, un mur) avant le deuxième rebond, elle est considérée comme morte et l'échange prend fin.

**25.B.3.e Accessoire d'identification du joueur :** À la discrétion du directeur du tournoi, les joueurs debout adaptés bénéficiant de l'autorisation du double rebond peuvent être tenus de porter un accessoire d'identification unique et visible (p. ex. un bracelet) pendant un match.

**25.B.3.f Catégories hybrides :** Les joueurs qui ne sont pas qualifiés pour bénéficier de l'autorisation du double rebond dans une épreuve aux joueurs debout adaptés ne peuvent pas bénéficier de cette autorisation dans les catégories hybrides.

**25.B.4 Catégories de tournois :** Les joueurs debout adaptés peuvent participer à toute catégories qui autorise les joueurs debout avec d'autres joueurs debout ou partenaires, ou les joueurs en fauteuil roulant ou partenaires. Seuls les joueurs debout adaptés sont autorisés à participer aux catégories réservées aux joueurs debout adaptés. Les joueurs debout adaptés peuvent participer aux catégories mixtes. Dans tous les cas, les règles spécifiques régissant les joueurs debout adaptés s'appliquent à tout joueur admissible, quel que soit le format de la catégorie ou la classification de ses adversaires ou partenaires.

**25.C Jeu en double hybride :** Les catégories en double hybride doivent respecter les règles à 25.C.3.

**25.C.1 Catégories de tournois :** Le double hybride est une catégorie de double dans laquelle chaque équipe est composée d'un joueur en fauteuil roulant et d'un joueur debout, valide ou adapté.

Justification :

USA Pickleball, en collaboration avec des joueurs et des représentants de la communauté du jeu debout adapté, a créé une section de règles distincte pour le jeu récréatif et le jeu en tournoi. À mesure que la communauté du jeu debout adapté se développe, des règles claires sont nécessaires pour soutenir leur participation aux événements. USA Pickleball encourage tous les joueurs à consulter ces règles afin que tous puissent profiter du sport ensemble.

## **26. 2347 Balle supplémentaire visible ou balle tombée**

Règle 2025 :

7.N. Un joueur peut transporter une ou plusieurs balles supplémentaires lors d'un match non-arbitré, mais elles ne doivent pas être visibles de l'adversaire. C'est une faute si une de ces balles tombe sur la surface de jeu durant le jeu.

Règle 2026 :

**24.B Balle supplémentaire :** Une balle supplémentaire portée par un joueur pendant un échange ne doit pas être visible par l'adversaire et doit rester en possession du joueur.

**24.B.1 Faute - Balle supplémentaire visible ou balle tombée :** Quand une balle supplémentaire portée par un joueur est visible par un adversaire ou tombe sur la surface de jeu alors que la balle est en jeu, c'est une faute contre le joueur.

Justification :

Le public et USA Pickleball ont convenu qu'une pénalité plus stricte devrait être appliquée quand un joueur laisse tomber ou montre une balle supplémentaire pendant un échange en cours.

## 27. [2375](#) Frapper une personne ou la mettre en danger

Règle 2025 :

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 du joueur/équipe fautif à moins que son pointage soit à zéro, auquel cas un point est ajouté au pointage de l'adversaire. Les gestes ou comportements qui justifient une faute technique sans qu'un avertissement technique soit émis au préalable sont :

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.I.1. L'arbitre impose un forfait de match basé sur le cumul d'avertissements techniques ou de fautes techniques dans les circonstances suivantes :

13.I.1.c.2 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.

Règle 2026 :

22.I Forfait de match imposé par l'arbitre : L'arbitre imposera un forfait de match à un joueur en simple ou à une équipe en double dans les cas suivants :

22.I.1 Utilisation dangereuse de la raquette ou de la balle : Frapper ou lancer de manière agressive ou imprudente une balle ou une raquette par frustration ou colère, blessant une personne ou endommageant les installations.

22.L Disqualification ou expulsion : À tout moment où un joueur se trouve sur le site du tournoi, le directeur du tournoi est autorisé à disqualifier un joueur du tournoi ou à l'expulser du site pour les raisons suivantes :

22.L.2 Abus de raquette ou de balle causant des blessures : Dommages causés au site ou blessures infligées à un joueur, un officiel ou un spectateur par un abus de raquette ou de balle ou d'autres actes de violence physique.

Justification :

Ce changement à la règle définit la différence entre un usage abusif de la balle et un usage abusif de la balle avec l'intention de blesser, ainsi que les pénalités applicables à chacun.

## 28. [2377](#) Signal du juge de ligne « aveuglé/vue obstruée »

Règle 2025 :

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.)

Règle 2026 :

19.H Appel immédiat de l'arbitre : Si un juge de ligne fait le signe « aveuglé/vue obstruée » l'arbitre peut immédiatement faire l'appel s'il a clairement vu l'endroit où la balle a touché le sol. Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, il doit demander à d'autres membres de l'équipe des officiels s'ils sont en mesure de le faire.

Justification :

Cela vise à préciser davantage la procédure dans un match avec juges de ligne quand un appel doit être effectué sur une balle « *OUT* ».

## 29. Demande de temps d'arrêt

Règle 2025 : 10.A.3. Si une équipe dispose de temps d'arrêt, tout joueur de cette équipe peut demander un temps d'arrêt avant le prochain service.

Règle 2026 :

21.A.2 Demande de temps d'arrêt : Tout joueur peut demander un temps d'arrêt entre deux échanges avant le prochain service ou entre deux parties. Le temps d'arrêt doit être demandé à voix haute ou visible par un signe de la main, ou les deux, et doit être adressé au joueur ou à l'équipe adverse et à l'arbitre.

21.A.2.a Faute – Demande de temps d'arrêt tardive : Quand un joueur demande un temps d'arrêt après que le service a été effectué, c'est une faute contre le joueur.

21.A.2.b Avertissement verbal ou avertissement technique – Demande non audible ou non visible : Si la demande de temps d'arrêt n'est pas faite à voix haute ou visible par un geste de la main, l'arbitre peut donner un avertissement verbal ou un avertissement technique pour avoir retardé la partie.

Justification :

Les joueurs doivent s'assurer que leurs adversaires, ainsi que l'équipe d'arbitrage si présente, sont informés que le jeu est interrompu pour un temps d'arrêt officiel. Les joueurs ne peuvent pas quitter l'aire de jeu sans avoir clairement demandé un temps d'arrêt.

## Processus de révision du Règlement officiel USA Pickleball 2027

Les étapes ci-dessous visent une entrée en vigueur du nouveau Règlement officiel USA Pickleball 2027 le 1<sup>er</sup> janvier 2027.

- 1.) Soumission d'une nouvelle règle ou d'un changement à la règle : Tout membre de USA Pickleball de **niveau Challenger** ou **Champion** peut soumettre une nouvelle règle ou proposer un changement à une règle actuelle du Règlement officiel USA Pickleball 2026.
- 2.) Période de soumission des changements à la règle : La période permettant aux membres de USA Pickleball de soumettre des changements à la règle débute le 1<sup>er</sup> avril 2026. La date limite pour soumettre des changements est fixée au 1<sup>er</sup> juin 2026. Chaque proposition de changement se verra attribuer un numéro de suivi qui demeurera inchangé tout au long du processus, permettant aux parties intéressées d'en assurer le suivi. Tous les changements proposés, y compris ceux de nature éditoriale, seront consignés dans la [Base de données du nouveau Règlement \(BDNR\)](#).
- 3.) Commentaires du public : Toute personne peut formuler des commentaires sur toute nouvelle règle ou tout changement proposé. Les commentaires du public seront acceptés jusqu'à la date limite du 15 juin 2026.
- 4.) Examen par le comité du Règlement de USA Pickleball : Le comité du Règlement de USA Pickleball commencera à se réunir en juin afin d'examiner les changements proposés ainsi que les commentaires du public. Le comité votera sur chaque proposition afin de :
  1. approuver le changement tel que soumis.
  2. approuver le changement avec des modifications (éditoriales ou significatives).
  3. rejeter le changement proposé.

Le comité transmettra ses recommandations, incluant les motifs de ses décisions et toute modification apportée, au conseil d'administration de USA Pickleball au plus tard le 15 septembre 2026.

5.) Décision du conseil d'administration de USA Pickleball : Le conseil d'administration de USA Pickleball examinera les changements proposés par le comité du Règlement et procédera à un vote à huis clos, dont les résultats constitueront le Règlement 2027. Les décisions du conseil, incluant les motifs et toute modification apportée, seront publiées dans la [BDNR](#).

6.) Publication du nouveau règlement : Le nouveau règlement sera publié sur le site Web de USA Pickleball vers le 15 décembre 2026. Cela permettra au public de se familiariser avec les changements avant leur entrée en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2027.

7.) Entrée en vigueur : Le Règlement officiel USA Pickleball 2027 sera mis en vente le 1<sup>er</sup> janvier 2027.

Remerciements :

USA Pickleball souhaite remercier les nombreuses personnes qui ont contribué au processus du Règlement officiel USA Pickleball 2026. Nous remercions tous les membres qui ont proposé de nouvelles règles ou des changements à des règles existantes, dans le but de rendre le Règlement plus clair et meilleur pour tous. USA Pickleball exprime sa sincère reconnaissance au comité du Règlement 2025 pour le temps et le dévouement consacrés à l'examen de plus de 200 propositions et aux plus de 90 heures passées à évaluer chaque changement proposé au Règlement.

USA Pickleball souhaite aussi remercier les joueurs en fauteuil roulant et les conseillers, ainsi que les joueurs et représentants du jeu debout adapté, qui ont contribué à l'élaboration et à l'amélioration des nouvelles règles pour 2026. Nous espérons sincèrement que ces règles soutiendront à la fois le jeu en tournoi et la participation récréative. Le pickleball est pour tous.

Remarques :

