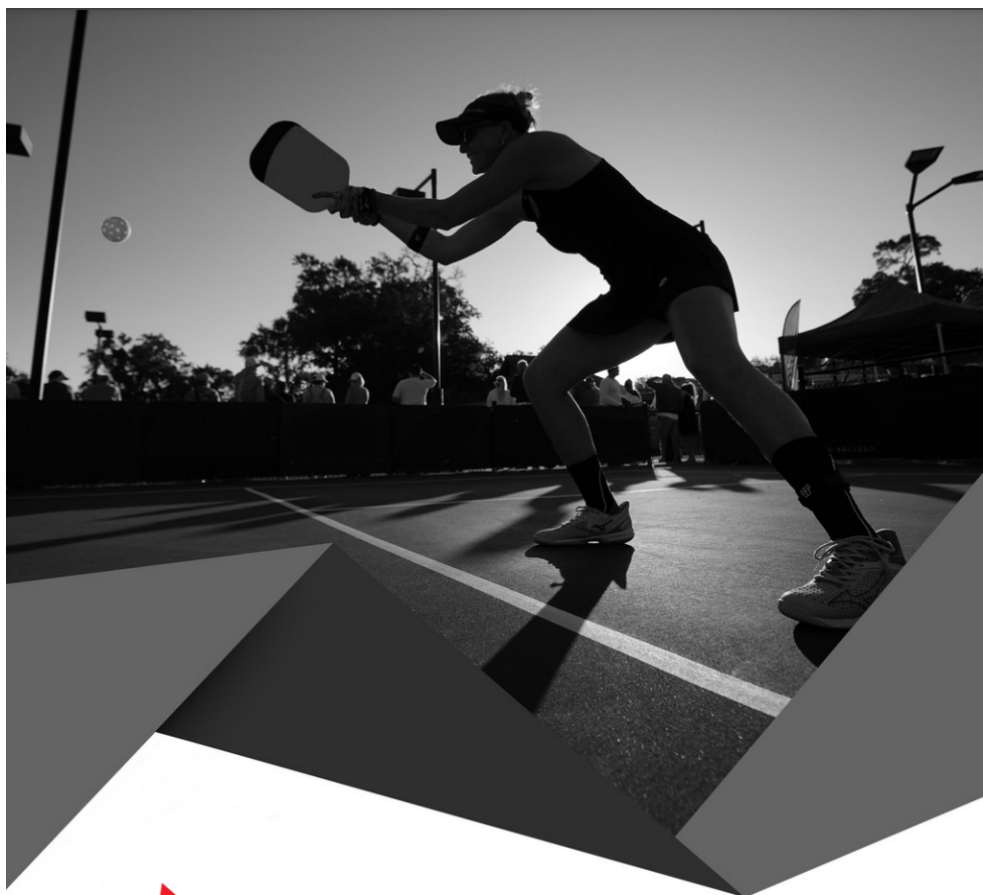




RÈGLEMENT OFFICIEL 2023

Le « *USA Pickleball Règlement officiel – Édition internationale 2023* » est une traduction, faite avec l'autorisation de *USA Pickleball* en collaboration avec *Pickleball Canada*, de la version originale anglaise du « *USA Pickleball Official Rulebook – International Edition 2023* » publiée par *USA Pickleball*.

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.

USA PICKLEBALL – RÈGLEMENT OFFICIEL

ÉDITION INTERNATIONALE

USA Pickleball Association (USA Pickleball) a été fondé pour favoriser la croissance et le développement du pickleball tant au niveau local qu'international. *USA Pickleball* a mis cette édition internationale 2022 du règlement à la disposition de tous ses pays partenaires et s'engage à favoriser la croissance et le développement du pickleball chez tous les joueurs.

Le but du présent règlement est de présenter aux joueurs les règles à utiliser dans les ligues récréatives et les 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 lors de tournois non sanctionnés. Les directeurs de ce type d'événement peuvent cependant choisir de les appliquer avec souplesse afin de les adapter en fonction du niveau de jeu, de l'âge ou de la diversité des joueurs. *USA Pickleball* 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.

USA Pickleball a publié le premier règlement officiel en mars 1984.

USA Pickleball Association (USA Pickleball)

Site web: usapickleball.org

Crédit photos et conception graphique de la page couverture:
Steve Taylor, Digital Spatula

© 2010, révisé 2023

PRINCIPAUX CHANGEMENTS POUR 2023

Vêtements (Règles 2.G.1. & 2.G.4.)

La notion « d'inappropriée » en matière de vêtement inclut maintenant un volet relatif à sa couleur. En effet, tout vêtement dont la couleur peut s'apparenter à celle de la balle pourrait être jugé inapproprié. Le directeur du tournoi détient l'autorité pour demander à un joueur de changer de vêtement (au besoin durant un temps d'arrêt non imputé au joueur). La Section 1 du présent règlement précise dorénavant cette nouvelle orientation.

Service – Effet de rotation (Règles 4.A.5.)

Manipuler la balle pour lui donner un effet de rotation avant de la frapper pour servir n'est pas autorisé. Un effet de rotation naturel de la balle est accepté en autant qu'il n'est pas créé par le serveur avant le contact de la raquette sur la balle. Cette règle s'applique au service à la cuillère et au service avec rebond.

Reprise du service ou Faute au service (4.A.9.)

L'arbitre a l'autorité pour arrêter le jeu et exiger une reprise s'il soupçonne qu'une des règles qui précisent les critères du service n'a pas été respectée. L'arbitre va cependant immédiatement appeler une faute si une de ces règles a clairement été violée. L'intention est de contraindre les joueurs à modifier leur service pour qu'il réponde visiblement et indiscutablement à toutes les exigences.

Questions des joueurs à propos du serveur, du receveur ou de la position (Règle 4.B.8.)

Les joueurs conservent leur droit de poser des questions – avant le service – pour valider le bon serveur/receveur ou la position. Une question générique posée par l'équipe au service comme « Suis-je correct ? (*Am I good ?*) » est considérée englober les deux éléments : serveur et position. L'arbitre doit répondre aux deux volets de la question. Lors d'un match non arbitré, un joueur

peut poser les mêmes questions à son adversaire, celui-ci à l'obligation de répondre correctement.

Mauvais pointage annoncé (Règle 4.K.)

Si le mauvais pointage a été annoncé, l'arbitre – ou tout joueur – peut arrêter le jeu avant le retour du service pour faire ou demander une correction. C'est une faute si un joueur arrête le jeu après le retour du service ou si un joueur arrête le jeu alors qu'il n'y a pas d'erreur.

Temps d'arrêt pour équipement (Règle 10.D.)

Un joueur n'est pas tenu d'utiliser un temps d'arrêt régulier pour régler un problème d'équipement nécessaire à la poursuite équitable et sécuritaire du jeu. L'arbitre accordera un temps d'arrêt pour équipement d'une durée raisonnable.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	III
PRINCIPAUX CHANGEMENTS POUR 2023	V
TABLE DES MATIÈRES	VII
SECTION 1 – DESCRIPTION DU SPORT	1
SECTION 2 – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT	4
SECTION 3 – DÉFINITIONS ET LEXIQUE	13
SECTION 4 – SERVICE, SÉQUENCE DU SERVICE ET POINTAGE	21
SECTION 5 – SERVICE ET SÉLECTION DU CÔTÉ	33
SECTION 6 – APPEL DE LIGNE	35
SECTION 7 – FAUTES	39
SECTION 8 – BALLES MORTES	41
SECTION 9 – ZONE DE NON-VOLÉE (ZNV)	42
SECTION 10 – TEMPS D'ARRÊT	44
SECTION 11 – AUTRES RÈGLES	49
SECTION 12 – TOURNOIS SANCTIONNÉS	54
SECTION 13 – GESTION DES TOURNOIS ET ARBITRAGE	63
APPENDIX A	78
INDEX	81
NOTES	86

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 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.

Seule l'équipe au service peut marquer des points, en l'occurrence lorsqu'elle 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.

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

Le pickleball peut se jouer en simple ou en double.

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 sport qui sont le plaisir et la saine compétition.

- Chacun des échanges est important, que ce soit le premier ou le dernier 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 leur appel 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 s'entendre 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.
- Les joueurs évitent de porter des vêtements dont la couleur s'apparente à celle de la balle.
- Un joueur ne doit pas remettre en question ou commenter l'appel fait par l'un adversaire, cependant tout joueur peut faire appel à l'arbitre avant le prochain service.

CARACTÉRISTIQUES UNIQUES

La règle des deux rebonds. Au début de chaque échange chacune des équipes doit attendre le rebond de la balle avant de la frapper. Après ces deux coups au 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, contrairement au reste du terrain, à un

joueur qui est en contact avec la zone de non-volée 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 pi) 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. Pour un terrain de championnat, la surface de jeu devrait être de 15,24 mètres (50 pi) sur 24,38 mètres (80 pi).

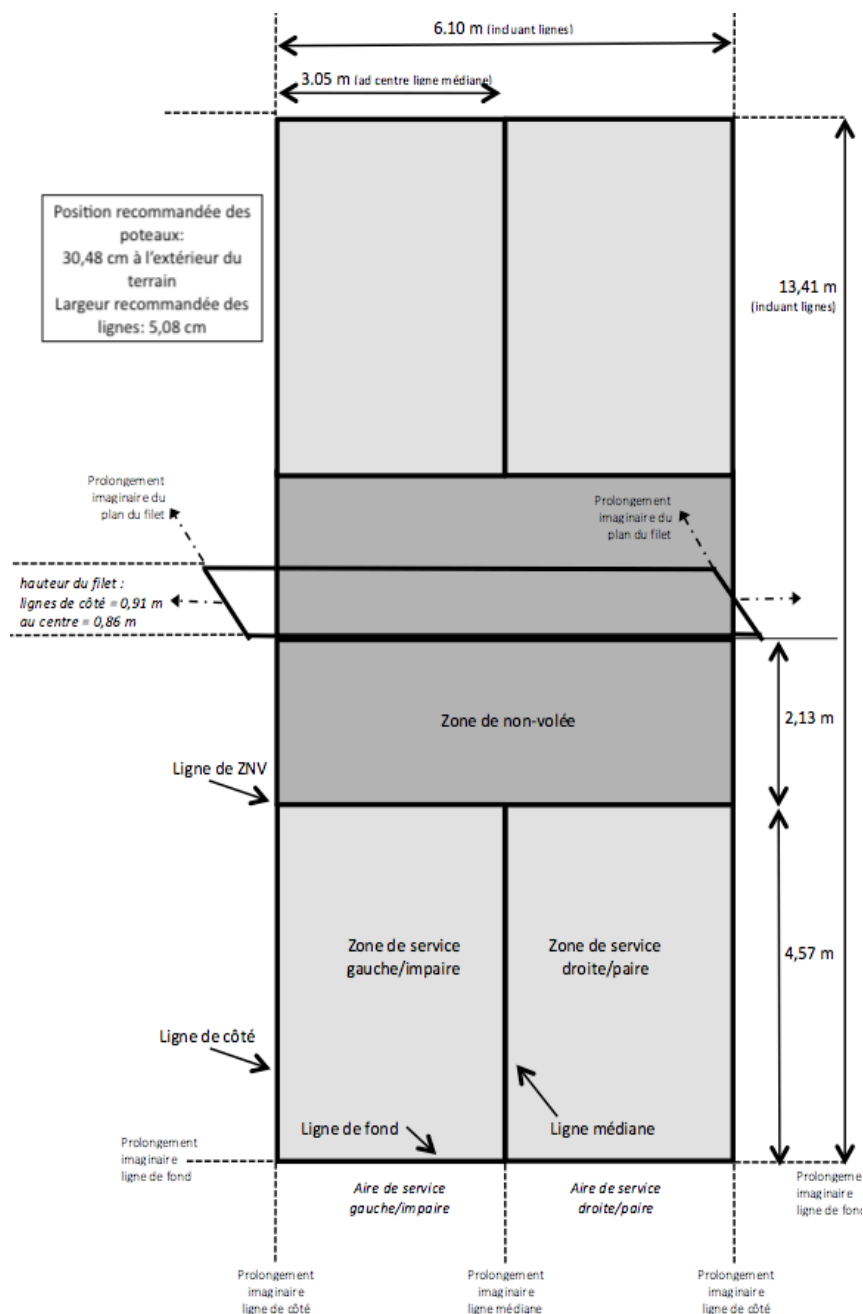


Figure 2-1

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 de service (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 au travers.
- 2.C.2. **Poteaux.** La distance entre l'intérieur des poteaux doit être de 6,71 mètres +/- 0,0 m. (22 pi) et leur diamètre ne doit pas excéder 7,62 centimètres (3 po).

- 2.C.3. **Dimension.** Le filet doit avoir une longueur d'au moins 6,63 mètres (21 pi 9 po) entre les poteaux et une hauteur minimum de 0,76 mètre (30 po) de sa base à sa limite supérieure.
- 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.** Lorsque le bas du filet s'étend sur le terrain sans que la situation n'ait été corrigée par les organisateurs du tournoi, l'échange est 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 doit être inscrite sur la liste officielle des balles homologuées par *USA Pickleball* pour être utilisée dans un tournoi sanctionné. [Liste disponible sur le site internet de *USA Pickleball*.]



La balle de droite, avec des trous plus grands, est habituellement utilisée pour le jeu à l'intérieur et celle de gauche pour celui à l'extérieur. La couleur peut varier. Toutes les balles homologuées sont cependant acceptées pour jouer tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. La liste complète des balles homologuées est disponible sur le site de *USA Pickleball*.

Figure 2-2

- 2.D.3. **Construction.** La balle doit être faite d'un matériau durable moulé et présenter une surface lisse et sans texture. Sa couleur doit être uniforme, sauf pour permettre les marques d'identification. Elle peut présenter une légère crête au centre en autant que celle-ci n'influence pas ses caractéristiques de vol. (Voir 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 *USA Pickleball*.

- 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 pour une raquette.
- 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'un 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 centimètres (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 intérieure 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 d'inscriptions manuscrites faites au crayon.

2.E.6. **Éléments non autorisés sur la surface et propriétés mécaniques interdites :**

- 2.E.6.a. Peinture antidérapante ou peinture texturée avec du sable, des particules de caoutchouc ou tout autre matériau qui peut augmenter l'effet de rotation de la balle.
- 2.E.6.b. Caoutchouc et caoutchouc synthétique.
- 2.E.6.c. Matériau dont les caractéristiques s'apparentent à celles du papier de verre.
- 2.E.6.d. Pièce en mouvement qui peut augmenter la puissance de l'élan de la raquette.
- 2.E.6.e. **Pièce amovible.** Les seules pièces amovibles autorisées sont pour permettre d'ajuster la poignée ou d'ajouter un ruban plombé 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 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 USA Pickleball. [Liste disponible sur le site internet 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 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 le match, mais que la feuille de pointage a été rapportée au bureau des opérations, le résultat demeure inchangé.

2.G. Vêtements.

- 2.G.1. **Sécurité/distraction.** Un joueur peut être invité à changer de vêtements s'ils sont jugés inappropriés ou si la couleur s'apparente à celle de la balle utilisée pour le tournoi.
- 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 qu'un joueur change de vêtement. Auquel cas, aucun temps d'arrêt ne sera imputé au joueur qui doit changer de vêtement durant un match. 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 : La version française respecte l'ordre alphabétique dicté par la version anglaise du règlement. La numérotation est donc rattachée aux mots ou termes anglais afin de faciliter, au besoin, la comparaison avec la version anglaise. Certains termes français ont été ajoutés à la fin de la présente 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 déranger l'adversaire ou créer de l'interférence pour lui nuire.

- 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 justifie que le directeur du tournoi disqualifie un joueur. Le joueur peut demeurer sur le site, mais il n'est plus autorisé à jouer aucun match.
- 3.A.10. **Expulsion (*expulsion*)** – Survient suite à un écart de conduite totalement inacceptable qui justifie que le directeur du tournoi interdise 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/ou 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 quand le joueur est face au filet. En double, le serveur de départ (ou le serveur en simple) devrait servir de l'aire 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 atterri 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 adjustment*)** – Pièce d’équipement non mécanique qui modifie le diamètre de la poignée ou stabilise 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. **Blasphème/juron/vulgarité (*profanity*)** – Mot, phrase ou geste, courant ou non, qui est normalement considéré inapproprié en bonne société ou devant des enfants.
- 3.A.28. **Échange (*rally*)** – Retours multiples de la balle en continu qui se produisent après le service et avant une faute.
- 3.A.29. **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.30. **Reprise (*replay*)** – Échange qui est recommencé pour une raison quelconque sans l'attribution d'un point ou un changement de serveur.
- 3.A.31. **Abandon (*retirement*)** – Décision d'un joueur/équipe d'arrêter le match et de concéder la victoire à l'adversaire.

- 3.A.32. **Zone droite/paire (*right/even court*)** – Zone située à droite quand le joueur est face au filet. En double, le serveur de départ (ou le serveur en simple) devrait servir de l'aire de service droite/paire du terrain lorsque son pointage est pair.
- 3.A.33. **Deuxième service (*second serve*)** – En double, terme utilisé pour identifier la perte du premier des deux services octroyés à une équipe.
- 3.A.34. **Deuxième serveur (*second server*)** – En double, partenaire du premier serveur. Le deuxième serveur sert après que le premier serveur a perdu son service.
- 3.A.35. **Service (*serve*)** – Première frappe de la raquette sur la balle pour débiter l'échange.
- 3.A.36. **Serveur (*server*)** – Joueur qui débute l'échange. En fonction du pointage de son équipe, le joueur qui sert peut s'avérer être le mauvais serveur.
- 3.A.37. **Zone de service (*service court*)** – Zone située à gauche ou à droite de la ligne médiane quand le joueur est face au filet. Elle inclut la ligne médiane et la ligne de côté ainsi que la ligne de fond, mais exclut la zone de non volée.
- 3.A.38. **Aire de service (*serving area*)** – Aire de jeu située derrière la ligne de fond et sur ou entre les prolongements imaginaires de la ligne médiane et l'une ou l'autre des lignes de côté.
- 3.A.39. **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. **[Note du traducteur:** en français le terme est aussi utilisé à la mi-partie lorsque les joueurs passent d'un côté du filet à l'autre (end

change) dès qu'une équipe atteint le pointage de 6 (3e partie d'un 2 de 3), de 8 (match de 15 points) ou de 11 (match de 21 points).]

- 3.A.40. **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.
- 3.A.41. **Faute technique (*technical foul*)** – Sanction de l'arbitre suite 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.42. **Avertissement technique (*technical warning*)** – Une sanction donnée par l'arbitre à un joueur/équipe suite à un comportement inadéquat. Un avertissement technique n'a pas d'incidence sur le pointage.
- 3.A.43. **Avertissement verbal (AV) (*verbal warning*)** – Un avertissement de l'arbitre suite à un comportement inadéquat. Une équipe ne peut recevoir qu'un seul avertissement verbal par match.
- 3.A.44. **Volée (*volley*)** – Pendant un échange, frapper la balle au vol, avant son rebond.
- 3.A.45. **Joueur en fauteuil roulant (*wheelchair player*)** – Tout joueur, avec ou sans handicap, qui joue dans un

fauteuil roulant. Le fauteuil est considéré comme faisant partie du corps du joueur.

- 3.A.46. **Retrait (*withdrawal*)** – Demande d'un joueur/équipe d'être retiré de tous les matchs prévus d'une catégorie spécifique.

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

- 3.B.1. **Accessoire d'identification (*form of identification*)** – Un accessoire quelconque (habituellement un bracelet), qui est facilement visible de tous – joueurs et officiels – et qui sert à identifier le serveur de départ de chaque équipe.
- 3.B.2. **Accompagnement de l'élan (*follow-through*)** – Mouvement de la raquette après son contact avec la balle.
- 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. **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.3. Si la balle de service passe au-dessus du filet, ou touche le filet avant de traverser, et frappe ensuite le receveur ou son partenaire c'est un point pour l'équipe au service.
- 4.A.4. Au moment précis où le serveur frappe la balle pour servir:
 - 4.A.4.a. Au moins un de ses pieds doit toucher à la surface de jeu derrière la ligne de fond.
 - 4.A.4.b. Aucun de ses pieds ne doit toucher le terrain ou la ligne de fond.
 - 4.A.4.c. Aucun de ses pieds ne doit toucher la surface de jeu à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté.
 - 4.A.4.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 la surface de jeu à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté.

- 4.A.5. Le lâcher de balle doit se faire d'une seule main. Bien qu'une certaine rotation naturelle de la balle soit tolérée, le serveur ne doit utiliser aucune partie de son corps pour manipuler la balle dans le but de créer un effet de rotation immédiatement avant le service. Exceptions : Un serveur peut laisser tomber la balle de sa raquette s'il utilise le service avec rebond [Voir règle 4.A.8.a.]. Un serveur qui n'a l'usage que d'une seule main peut utiliser sa main ou sa raquette.
- 4.A.6. L'arbitre et le receveur doivent être en mesure de voir le lâcher de balle au moment où le serveur s'apprête à exécuter son service. Dans un match non arbitré le receveur doit voir le lâcher de balle. Ce n'est pas une faute si l'arbitre ou le receveur n'a pas vu le lâcher de balle.
- 4.A.7. **Service à la cuillère (*volley serve*)**. Le service à la cuillère est exécuté en frappant la balle sans qu'elle fasse de rebond. Il peut être fait avec 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. Le service peut être fait du revers ou du coup droit. [Voir figure 4-3]

4.A.7.b. Le point le plus haut de la tête de la raquette ne doit pas être au-dessus de l'articulation du poignet lorsque la raquette frappe la balle. [Voir figures 4-1 et 4-2]

4.A.7.c. Le contact avec la balle ne doit pas se faire au-dessus du niveau de la taille. [Voir figures 4-1 et 4-3]

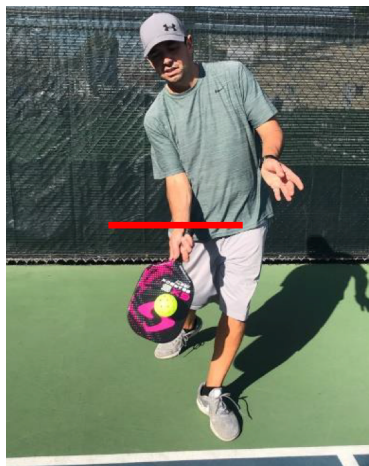


Figure 4-1 (service légal)

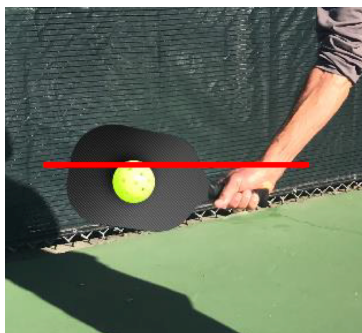


Figure 4-2 (service illégal)



Figure 4-3 (service légal)

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

- 4.A.8. **Service avec rebond (*drop serve*).** Le service avec rebond est exécuté en frappant la balle après qu'elle a rebondi sur la surface de jeu. Il peut être fait avec un coup droit ou un revers. Pour être légal il doit répondre aux exigences suivantes :
- 4.A.8.a. Le serveur doit laisser tomber la balle d'une seule main ou de la surface de sa raquette à partir de n'importe quelle hauteur (sans aide) et la frapper après qu'elle a rebondi.
 - 4.A.8.b. La balle ne doit pas être projetée vers le bas, lancée ou frappée vers le haut avec la raquette avant de rebondir au sol.
 - 4.A.8.c. Les restrictions concernant le service à la cuillère définies à la règle 4.A.7. ne s'appliquent pas au service avec rebond.
- 4.A.9. **Reprise ou faute.** L'arbitre du match peut exiger une reprise du service s'il soupçonne qu'une ou plusieurs des exigences en lien avec les différents types de service n'a pas été respectée. La reprise doit être annoncée avant le retour du service. L'arbitre a l'autorité d'imposer une faute s'il est convaincu qu'une ou plusieurs exigences, à l'exception de celle énoncée à la règle 4.A.6., n'a pas été respectée. Dans un match non arbitré, si le receveur détermine qu'un effet de rotation a été donné à la balle, ou s'il n'a pas vu le lâcher de balle, il peut demander, avant le retour du service, une reprise du service. Dans un match non arbitré, le receveur n'a pas l'autorité pour appeler une faute ou demander une reprise lors de la violation d'une règle en lien avec le mouvement du service.

4.A.9.a. Conséquences en fonction de la violation
des exigences liées au service :

	MATCH ARBITRÉ		MATCH NON ARBITRÉ
	Arbitre soupçonne violation	Arbitre certain de la violation	Receveur certain de la violation
SERVICE À LA CUILLÈRE			
4.A.7.a. Pas de mouvement d'arc ascendant	Reprise	Faute	Aucune
4.A.7.b. Tête de la raquette au-dessus du poignet	Reprise	Faute	Aucune
4.A.7.c. Point de contact au-dessus de la taille	Reprise	Faute	Aucune
4.A.5. Effet de rotation	Reprise	Faute	Reprise
4.A.6. Lâcher de balle non visible	Reprise	Reprise	Reprise
SERVICE AVEC REBOND			
4.A.8.A. Lâcher de balle pas fait d'une seule main ou de la raquette ou d'une hauteur non autorisée	Reprise	Faute	Aucune
4.A.8.b. Balle projetée vers le bas ou le haut	Reprise	Faute	Aucune
4.A.5. Effet de rotation	Reprise	Faute	Reprise
4.A.6. Lâcher de balle non visible	Reprise	Reprise	Reprise

4.B. Position des joueurs.

- 4.B.1. **Serveur et receveur.** Le bon serveur et le bon receveur, ainsi que leur position respective, sont déterminés par le pointage et la position de départ de chacun 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 serveur est pair (0, 2, 4 ...), le service doit être fait à partir de l'aire de service droite/paire et la balle doit atterrir dans la zone de service droite/paire de l'adversaire.
 - 4.B.5.b. Si le pointage du serveur est impair (1, 3, 5 ...), le service doit être fait à partir de l'aire de service gauche/impair et la balle doit atterrir 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 doivent servir avant qu'il y ait un changement de côté sauf au début de chaque partie où seul le serveur de départ peut servir, il est donc désigné « deuxième serveur » à des fins de pointage. Dans ce cas spécifique le changement de côté a lieu dès que l'équipe du serveur de départ perd l'échange ou commet une faute, le service est alors attribué à l'équipe adverse.

- 4.B.6.a. Après chaque changement de côté, le service est fait à partir de l'aire de service droite/paire.
- 4.B.6.b. Lorsque le pointage de l'équipe est pair (0, 2, 4...), le serveur de départ de l'équipe sert à partir de l'aire de service droite/paire. Si le pointage de l'équipe est impair (1, 3, 5 ...), le serveur de départ de l'équipe sert à partir de l'aire de service gauche/impair.
- 4.B.6.c. Après chaque changement de côté, le service est 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. Ce joueur est désigné « premier serveur » et son partenaire « deuxième serveur ».
- 4.B.6.d. Le premier serveur met 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 sert à partir de sa bonne position en alternant d'une aire de service à l'autre aussi longtemps que son équipe marque des points.
- 4.B.7. **Positions des partenaires.** En double, à l'exception de la position du serveur lors du service [Voir règle 4.A.4.] il n'y a pas de restriction sur la position des joueurs tant qu'ils sont sur le côté du terrain de leur équipe. Ils peuvent être positionnés à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain. Le bon serveur doit servir de la bonne aire de service et le bon receveur doit recevoir la balle de service.
- 4.B.8. Avant le service, tout joueur peut demander à l'arbitre quel est le pointage, qui est le bon serveur ou le bon receveur, quelle est la bonne position. Une question générique posée par l'équipe au service comme « Suis-je correct? (*Am I good?*) » est considérée englober les deux éléments (serveur et position). Dans un match non arbitré, un joueur peut poser ces questions à l'adversaire, ce dernier doit y répondre avec la bonne information.
- 4.B.9. Lorsque le mauvais joueur reçoit ou sert, ou que le joueur sert d'une mauvaise position (mauvaise aire de service), l'arbitre arrête immédiatement le jeu et identifie la ou les fautes.
- 4.B.10. **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. *Annonce 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. 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 arrêter le jeu, 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 un point 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.
- 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.: « 1 – 0 »).
- 4.J. Annonce du pointage en match de 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.: « 0 – 1 – 1 »). Au début de chaque nouvelle partie, le pointage sera annoncé comme suit : « 0 – 0 – 2 ».

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 notifier une erreur et/ou 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. 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, peu importe le moment, pour notifier une erreur et/ou demander une correction alors qu'il n'y a pas d'erreur 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 exécute le service à partir de la mauvaise aire de service.
- 4.M.2. Le mauvais joueur exécute le service.
- 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 service illégal lorsqu'il utilise le service à la cuillère [Voir règle 4.A.7.] ou lorsqu'il utilise 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.M.12. Le serveur ne respecte pas une des exigences citées à la règle 4.A.4.
- 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, de la réception du service ou céder son choix.*

- 5.A.1. Toute méthode équitable (ex.: inscrire « 1 » ou « 2 » au verso de la feuille de pointage) peut être utilisée pour déterminer quel joueur ou équipe a le premier choix entre le côté, le service, la réception du service. Le gagnant peut aussi céder son premier choix à l'adversaire. 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. 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. Après chacune des parties, les équipes changent de côté et le service de départ est alterné d'une équipe à l'autre.

- 5.B.2. Un maximum de deux minutes est autorisé entre les parties. Le jeu peut cependant reprendre plus tôt si tous les joueurs sont d'accord. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour reprendre le jeu.
- 5.B.3. Dans un match de deux de trois parties de 11 points, les équipes changent de côté durant la troisième partie lorsqu'une première équipe atteint le pointage de six (6). Le joueur au service conserve le service.
- 5.B.4. Dans un match de 15 points, le changement de côté de mi-partie est fait lorsque le pointage atteint huit (8). Le joueur au service conserve le service.
- 5.B.5. Dans un match de 21 points, le changement de côté de mi-partie est fait lorsque le pointage atteint onze (11). Le joueur au service conserve le service.
- 5.B.6. **Temps d'arrêt pour changement de côté.** Une minute est accordée pour permettre le changement de côté de mi-partie. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour reprendre le jeu.
- 5.B.7. Une fois que le point qui engendre le changement de côté de mi-partie est marqué (6, 8 ou 11 selon le type de match) par l'équipe au service, le changement de côté demeure effectif même si l'équipe au service perd un point suite à une faute technique.
- 5.B.8. Dans un match de trois de cinq parties de 11 points, les équipes changent de côté durant la cinquième partie lorsqu'une première équipe atteint le pointage de six (6). Le joueur au service conserve le service.

SECTION 6 – APPEL DE LIGNE

- 6.A. Une balle de service est en jeu (« *in* ») si elle survole la zone de non-volée et atterrit dans la zone de service réglementaire ou sur une des lignes de la zone de service réglementaire.
- 6.B. 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.
- 6.C. Une balle qui atterrit sur 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 des fautes 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 est 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 maintenu. Un appel fait par l'adversaire peut toujours être contesté auprès de l'arbitre dans le but d'obtenir une décision finale.

- 6.D.2. Seul un appel de la ligne médiane, lors du service, peut être appelé 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 atterri peut demander à l'arbitre de se prononcer. 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. 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, hors de tout doute, 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 se prononcer. Si l'arbitre n'est pas en mesure de le faire avec certitude, l'appel fait par l'adversaire détermine l'issue de l'appel.

- 6.D.6. 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.7. Tous les appels de balle « *out* » doivent être faits avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle soit morte.
- 6.D.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. Tout joueur peut faire appel à l'arbitre. Si l'arbitre n'a pas vu la balle, celle-ci est considérée « *in* ».
- 6.D.9. 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.10. 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.11. 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 ledit appel si l'arbitre, après avoir été sollicité, renverse l'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.2.]

- 6.D.12. Après la fin de l'échange, un joueur peut renverser à son désavantage l'appel de ligne fait par son partenaire ainsi que l'appel « *in* » de l'adversaire ou d'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 avoir 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 en premier à l'extérieur du terrain ou à l'intérieur de son propre côté du terrain.
- 7.E.** Un joueur ne frappe pas la balle avant qu'elle ait fait deux rebonds de son côté du terrain. Le joueur en fauteuil roulant doit frapper la balle avant son troisième rebond.
- 7.F.** La violation d'une des règles des Sections 4, 9 et 11.
- 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. La faute est imputée au joueur qui est touché par la balle.

- 7.I.** Un joueur arrête une balle en jeu avant qu'elle soit morte (ex. : attraper la balle au vol). La faute est imputée au joueur qui a arrêté le jeu.
- 7.J.** Après le service, une balle en jeu frappe tout objet permanent avant de rebondir sur le terrain.
- 7.K.** Un joueur frappe la balle en jeu avant qu'elle traverse entièrement le plan du filet.
- 7.L.** Un joueur transporte ou attrape délibérément la balle sur sa raquette pendant qu'il exécute le service ou pendant un échange.
- 7.M.** Un joueur appelle un dérangement qui est déclaré non valide par l'arbitre.
- 7.N.** Dans un match non-arbitré, un joueur peut transporter une ou plusieurs balles supplémentaires, mais elles ne doivent pas être visibles pour l'adversaire. C'est une faute si une de ces balles tombe sur la surface de jeu durant le jeu.

SECTION 8 – BALLE MORTES

- 8.A.** Une balle est morte après toute action qui arrête le jeu.
- 8.B.** Une balle est morte au moment où l'arbitre, ou un joueur, appelle une faute 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. La faute est habituellement appelée au moment où elle se produit (ex.: mauvaise position, mauvais serveur/receveur, double rebond, distraction, etc.), mais elle peut aussi être appelée à tout moment avant le prochain service.

SECTION 9 – ZONE DE NON-VOLÉE (ZNV)

- 9.A.** Toutes les volées doivent être frappées 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 frappe sa volée.
- 9.B.** C'est une faute si un joueur, ou quoi que ce soit qui est en contact avec lui ou qu'il transporte, touche à la zone de non-volée pendant qu'il frappe 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 frappe sa volée.
- 9.B.1. L'action de frapper 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 frappe 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, frappe 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 manœuvre comme celle de toucher à 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 frappe 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 frappe la balle à la volée.
- 9.F.** Un joueur peut entrer dans la zone de non-volée avant ou après avoir frappé une balle qui a rebondi.
- 9.G.** Un joueur peut rester à l'intérieur de la zone de non-volée pour retourner une balle qui a rebondi. Ce n'est pas une faute si un joueur ne quitte pas la zone de non-volée après avoir frappé une balle qui a rebondi.
- 9.H.** Un joueur peut, 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 d'un match 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 peut reprendre avant la fin prévue du temps d'arrêt si tous les joueurs sont prêts.
- 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.
- 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 lorsque tous les joueurs sont prêts ou devraient être prêts à jouer.

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 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 s'il n'y a pas d'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.
- 10.B.2.a. Le temps d'arrêt doit être continu et peut durer jusqu'à 15 minutes. Si les 15 minutes ne sont pas 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 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. est 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 n'a pas été nettoyé.

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

10.B.5.b. La procédure décrite à la règle 10.A.5. est 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 leur vêtement et leur équipement en bon état de jeu. Si 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 raisonnable. La procédure décrite à la règle 10.A.5. est suivie pour reprendre le jeu. Dans un match non arbitré, les joueurs conviendront entre eux d'un arrangement raisonnable en cas de problème d'équipement.

10.D.1. Les ajustements de vêtement et d'équipement qui peuvent être effectués rapidement entre les

échanges 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 est habituellement de deux minutes. La procédure décrite à la règle 10.A.5. est 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. 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 temps d'arrêt (ou les deux) sera à nouveau disponible pour la partie. Le délai de deux minutes prévu entre les parties doit être écoulé avant l'utilisation d'un temps d'arrêt.

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.

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 habituel 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 deux temps d'arrêt peuvent être utilisés avant le début de la deuxième partie – ou des parties subséquentes – d'un match à multiples 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, coup de chaleur, etc.), et que le joueur ne peut ou ne veut pas demander un temps d'arrêt médical, l'arbitre a l'autorité pour demander un temps d'arrêt d'arbitre et convoquer l'équipe médicale ou le directeur du tournoi. Le temps d'arrêt médical demandé par l'arbitre ne sera pas imputé au joueur.
- 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. est suivie pour reprendre le jeu.

SECTION 11 – AUTRES RÈGLES

- 11.A. *Double frappe.*** La balle peut être frappée deux fois, mais cela doit se produire de façon involontaire, lors d'un élan continu, unidirectionnel et par un seul joueur. C'est une faute si un joueur frappe délibérément 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.
- 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.*** Après le service, l'échange doit se poursuivre jusqu'à la fin même si un joueur soupçonne que la balle est fissurée. Lorsque le match est arbitré un joueur peut demander à l'arbitre, avant le service, de vérifier si la balle est abîmée, brisée, molle, fissurée ou brisée. Si l'arbitre juge que le bris ou la fissure a eu un impact sur l'issue de l'échange, il annoncera une reprise de l'échange avec une nouvelle balle. Si les deux équipes affirment que la balle est abîmée, brisée ou molle, elle sera remplacée, mais il n'y aura pas de reprise de l'échange. Dans un match non arbitré si les deux équipes conviennent que la balle est abîmée, molle, fissurée ou brisée elle sera remplacée avant le prochain service. Il y aura une reprise de l'échange uniquement si tous les joueurs estiment que la balle fissurée a eu un impact sur l'issue de l'échange. Par contre, l'issue de l'échange demeure inchangée si les

joueurs ne sont pas du même avis à propos de l'impact de la balle fissurée.

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 lâche ou brise sa raquette ou échappe un objet personnel, à moins que cela entraîne une faute.

11.H. Objets 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 du côté de celui qui vient de la frapper, 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. *Distraction.* 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 (ruban) ou le cordage et retombe de l'autre côté à l'intérieur des limites réglementaires du terrain.

11.L.2. C'est une faute contre le joueur qui a frappé la balle si celle-ci 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 retraverse 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, pied central ou les deux.**

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 une fois 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 du poteau. 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 sa raquette touche la balle.
[Exception voir Règle 11.H.]

11.P. *Accessoire électronique.* Un joueur ne peut pas porter de casque d'écoute ou d'écouteurs durant un tournoi. Exception: les prothèses auditives sont permises.

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. Un joueur en fauteuil roulant qui joue dans le double (masculin, féminin ou mixte) peut avoir 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 : un trois de cinq parties de 11 points, un match de 15 points ou de 21 points. Ces derniers doivent aussi être gagnés par un écart de deux points. Un tournoi à la ronde peut utiliser des matchs de 11 points, gagnés avec un écart de deux points, en autant que la catégorie compte 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/équipe qui obtient le nombre de points requis par une marge d'au moins deux points gagne le match. Les perdants de tous les matchs du tableau

principal entrent dans le tableau de consolation, ils sont éliminés après une deuxième défaite. Le gagnant du tableau de consolation obtient la médaille de bronze (troisième place). Les deux derniers joueurs/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/équipe qui obtient le nombre de points requis par une marge d'au moins deux points gagne le match. 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 sera alors 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 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 remportés. Si deux ou plusieurs joueurs/équipes ont gagné le même nombre de matchs, l'égalité est tranchée en appliquant les règles 12.C.3.a. à 12.C.3.e. Une fois qu'une première égalité a été brisée, chacune des égalités subséquentes est départagée de manière successive en reprenant le processus à

partir de 12.C.3.a. et ce, jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

12.C.3.a. **Retrait.** Le joueur/équipe qui s'est retiré d'une ronde n'est pas éligible au bris d'égalité. Seul le nombre de matchs qu'il a gagné sera pris en compte pour déterminer sa position. (ex. : Les équipes A, B et C ont chacune trois victoires. L'équipe C s'est retirée de son dernier match donc seuls les résultats des équipes A et B seront pris en compte pour le bris d'égalité. Les trois victoires de l'équipe C ne seront comptabilisés qu'après le bris d'égalité. L'équipe A a remporté la victoire contre l'équipe B, elle obtient donc la première place. La deuxième place revient à l'équipe B et l'équipe C se classe en troisième position.)

12.C.3.b. **Premier bris d'égalité.** Le joueur/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.c. **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.d. **Troisième bris d'égalité.** Le joueur/équipe qui a remporté le match face à l'adversaire qui a le même pointage différentiel que lui gagne le bris.

12.C.3.e. **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 deux équipes sont à égalité pour la deuxième position, il faut utiliser le pointage différentiel de la partie que chacune d'elle a 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 équipes sont classées en fonction des résultats d'un tournoi à la ronde et jouent ensuite une ronde de médailles d'un format de simple ou de double élimination dans des matchs de deux de trois parties de 11 points ou des matchs de 15 ou 21 points. Chaque match doit 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. Un joueur/équipe qui abandonne un match doit le signaler à l'arbitre ou au joueur/équipe adverse.
- 12.F.4. Un joueur/équipe qui a abandonné 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 d'inscription du pointage en cas d'abandon. [Voir règle 12.F.6.a.]
 - 12.F.4.a. Si applicable, un joueur/équipe est toujours éligible au prochain match de la même catégorie après avoir abandonné 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 qu'une personne mandatée par l'organisation 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. La demande de retrait doit être faite avant l'annonce du pointage initial de son prochain match.

12.F.5.c. Le joueur/équipe doit présenter sa requête de retrait auprès du directeur du tournoi, de l'arbitre en chef ou d'une personne mandatée par l'organisation du tournoi.

12.F.5.d. Le joueur/équipe sera retiré 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 d'inscription du pointage en cas de retrait. [Voir règle 12.F.7.]

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

12.F.6.a. **Abandon.** Le joueur/équipe qui abandonne un match conserve son pointage. Son adversaire se verra attribué la victoire et il obtiendra le nombre de points qui correspond au format du match (avec un écart de deux points si nécessaire). Exemple: à la première partie d'un match de deux de trois, l'équipe qui abandonne mène 10 – 5. Le pointage final sera enregistré en faveur de l'adversaire 12 – 10, 11 – 0.

Forfait, expulsion ou disqualification.

Après un forfait, une expulsion ou une disqualification le pointage sera enregistré de la manière suivante en faveur de l'adversaire:

- ♦ Match deux de trois parties:
11 – 0, 11 – 0
- ♦ Match de trois de cinq parties:
11 – 0, 11 – 0, 11 – 0
- ♦ Match de 15 points: 15 – 0
- ♦ Match de 21 points: 21 – 0

12.F.6.b. Si un joueur/équipe a choisi d'abandonner un match ou qu'un forfait lui a été imposé (et que l'option du retrait n'a pas été retenue) il peut continuer à jouer les matchs subséquents de la catégorie concernée.

12.F.6.c. Les pointages de tous les matchs complétés avant l'abandon, le forfait ou la disqualification sont maintenus.

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

- 12.F.7.a.
- ♦ Match deux de trois parties:
0 – 0, 0 – 0
 - ♦ Match de trois de cinq parties:
0 – 0, 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 avant la demande de retrait sont conservés.

- 12.G. *Minimum de deux matchs.*** Dans tous les tournois sanctionnés chaque participant 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 de 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 tournois pour 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 début du premier match de la catégorie 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 toute partie 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 est le responsable du 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 associé 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'apparait pas dans le *Règlement officiel*. 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 national des officiels.

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 être consultés en aucun cas.

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

- 13.C.3.a. Vérifier la conformité du terrain : propreté, éclairage, hauteur du filet, lignes et 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. Note: Les informations données avant le tournoi par le directeur du tournoi peuvent soustraire l'arbitre de cette obligation.
 - 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. Vérifier 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, en match de double, « Deuxième serveur » (ou « Deuxième service ») 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 conduite des joueurs. Dans un tournoi, l'arbitre a l'autorité pour imposer des avertissements verbaux, des avertissements techniques, des fautes techniques, 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. Dans un souci de préserver un bon esprit sportif, un 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.
- 13.D.1.b. 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.c. Un joueur peut appeler une faute de la zone de non-volée ou une faute de pied au service commise 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.d. Si un joueur croit que l'adversaire a commis une des fautes identifiées à la Section 7 – Fautes, 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.

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.2.b. Dans un souci de préserver un bon esprit sportif, un 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.

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 est 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 touché le sol. 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 est 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 est considérée « *in* ».

- 13.F.2. La décision de l'arbitre entraîne soit un point, une perte de service ou une reprise de l'échange.

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 par joueur/équipe. Il peut aussi 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 inappropriée (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 une décision de l'arbitre ou sa façon d'appliquer une règle et perdre cette contestation (i.e. la décision de l'arbitre était exacte) entraîne, en plus de l'avertissement technique, la perte d'un temps d'arrêt (l'avertissement verbal n'est pas applicable).
- 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 technique, la perte d'un temps d'arrêt (l'avertissement verbal n'est pas applicable).
- 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 du joueur/équipe fautif à moins que son pointage ne soit à zéro, auquel cas un point est ajouté au pointage du joueur/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 ou un geste 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 une décision de l'arbitre ou sa façon d'appliquer 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 (l'avertissement verbal n'est pas applicable).
- 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 (l'avertissement verbal n'est pas applicable).
- 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 n'entraîne pas 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 donnée au même joueur/équipe pendant le match, entraîne l'imposition d'une faute technique au joueur/équipe.

13.G.3.c. Lorsque l'arbitre impose une faute technique, un point est retranché au pointage du joueur/équipe fautif à moins que son pointage ne soit à zéro, auquel cas un point est ajouté au pointage du joueur/équipe adverse. Après le retrait ou l'attribution du point, le joueur/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. 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, la faute technique ou l'avertissement technique ou verbal sera imposé après la fin de l'échange. Tout comportement qui justifierait 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.

13.H. Forfait de partie. L'arbitre imposera un forfait de partie dans les circonstances suivantes :

- 13.H.1. Lorsqu'un avertissement technique a déjà été imposé et qu'une faute technique décrite à la règle 13.G.2 est attribuée.
- 13.H.2. Lorsqu'une faute technique a déjà été imposée en raison des règles 13.G.3.b. ou 13.G.2. et qu'un autre avertissement technique est attribué et ce, peu importe le motif.
- 13.H.3. Pour les matchs à partie unique de 15 ou 21 points, un forfait de partie équivaut à un forfait de match.
- 13.H.4. Lors d'un match de deux de trois parties (ou de trois de cinq parties), l'arbitre peut imposer un forfait de partie à un joueur/équipe qui ne se présente pas sur le terrain 10 minutes après l'appel du match. Un forfait de match sera imposé si un joueur/équipe 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/équipe 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.* L'arbitre imposera un forfait de match dans les circonstances suivantes :

13.I.1. Le cumul de deux avertissements techniques et d'une des fautes techniques énumérées à la règle 13.G.2.

13.I.2. Lorsqu'une faute technique a déjà été imposée en raison des règles 13.G.3.b. ou 13.G.2. et qu'une autre faute technique est attribuée et ce, peu importe le motif.

13.I.3. Comportement qui justifie un forfait de match qui ne résulte pas d'un cumul d'avertissements techniques ou de fautes techniques :

13.I.3.a. Avoir un contact physique volontairement agressif avec un adversaire, un officiel ou un spectateur.

13.I.3.b. Lancer ou frapper intentionnellement une raquette ou une balle de manière aggressive ou imprudente, par colère ou frustration, et qui met en danger un individu ou menace l'intégrité d'un bien.

13.I.4. 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 matchs, ou tout autre manquement jugé inacceptable ou non-respect d'autres règles et procédures.

13.J. *Contester une décision de l'arbitre.* Si un joueur/équipe 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 perdra un temps d'arrêt et recevra un avertissement technique [Voir règle 13.G.1.g.]. Si aucun temps d'arrêt n'est disponible, le joueur/équipe se verra imposer une faute technique [Voir règle 13.G.2.d.]. Par contre, si la décision ou l'application de l'arbitre est erronée, elle 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. Un 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. 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.1. Proférer des insultes sexistes, religieuses, raciales ou homophobes.

13.M.2. Blesser 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: 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.

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

Priorités et lignes directrices pour la révision du *USA Pickleball Règlement officiel*

Préface

Le *USA Pickleball Règlement officiel* est sans contredit le texte le plus important édité par l'organisation. C'est le document bâtisseur du sport et il doit être traité de manière à respecter l'idéologie des fondateurs ainsi que le travail de ceux qui l'ont modifié au fil des ans.

Rédiger des règles qui sont objectives, claires et concises est un exercice complexe. Il est essentiel d'établir des priorités et des lignes directrices en matière de rédaction afin d'assurer une cohérence au fil des éditions compte tenu que les individus impliqués dans la rédaction et/ou la ratification des règles changent d'année en année et viennent d'horizons et d'expériences différents. Les priorités et les lignes directrices suivantes ont été définies dans le but de les guider lors de cette tâche délicate, mais combien importante.

Priorités

Les trois priorités suivantes doivent être considérées comme des « critères » en matière de modification à une règle. Toute proposition de changement doit respecter au moins une de ces trois priorités, classées ici par ordre d'importance :

1. La première, sans doute la plus importante, consiste à respecter l'intégrité du sport, en l'occurrence le plaisir, la coopération, la courtoisie et la saine compétition. Cette priorité vise à rendre hommage aux fondateurs du sport, créé en 1965, et à tout ceux qui ont rédigé et approuvé les changements aux règles au fil des années.
2. La deuxième priorité est de favoriser ce qui est le plus avantageux pour l'ensemble des joueurs. Les changements proposés doivent permettre d'améliorer leur expérience. Ce

critère permet d'évaluer la modification proposée dans une perspective de réduction des litiges, tout en facilitant l'apprentissage, l'enseignement et la pratique du sport, mais sans en limiter le développement, tant au niveau de l'habilité des joueurs que de l'innovation en matière d'équipement.

3. La troisième priorité est de mettre de l'avant ce qui est le plus favorable en matière d'arbitrage. Ce critère permet d'évaluer le changement suggéré en visant l'objectif de minimiser les conflits entre joueurs, mais aussi entre joueurs et officiels.

Lignes directrices

Le *USA Pickleball Règlement officiel* contient une grande variété de règles qui régissent le terrain et l'équipement, le jeu récréatif ainsi que la compétition, avec ou sans arbitrage. Les principes suivants sont des lignes directrices pour ceux qui rédigent et approuvent les règles. Dans la mesure du possible, une règle doit :

1. S'appliquer à tous les niveaux et tous des types de joueurs (joueur récréatif ou de tournoi – arbitré ou non –, amateur ou professionnel). La modification d'une règle destinée à une seule catégorie de joueurs, par exemple aux professionnels, ne doit être approuvée qu'après un examen approfondi de l'impact qu'elle pourrait avoir sur l'ensemble du sport.
2. Être rédigée avec un objectif précis pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté i.e. « Ceci entraîne cela! ». Si quelque chose n'est pas permis ou ne doit pas se produire, la sanction (par exemple : reprise, faute, avertissement technique, etc.) doit faire partie intégrante de la règle.
3. Se concentrer sur ce qui ne doit pas se produire, et non sur ce qui est autorisé. Tenter d'inclure une règle qui décrit ce qui est permis est inutilement long.

4. Éviter d'être ambiguë, qui mise sur la bonne volonté des joueurs ou est liée au jugement de l'arbitre. Une telle règle est propice aux désaccords et aux multiples interprétations. À cette fin, lorsqu'un mot clé est utilisé dans une règle, il doit être défini soit dans la règle, soit dans la section « Définition » du *Règlement officiel*.
5. Permettre aux manufacturiers d'équipement d'innover en autant que la dite innovation ne remplace pas la capacité du joueur moyen à maîtriser la vitesse et la complexité du sport. Un changement de règle lié à l'équipement doit être examiné de très près en raison du risque de créer un précédent.
6. Être basée sur un précédent. Ne pas « changer pour changer » afin d'éviter la frustration ou de mettre à risque la confiance des joueurs.
7. Être rédigée et approuvée de manière à permettre aux joueurs d'apporter un certain niveau d'innovation au sport. La règle doit cependant viser à maintenir un équilibre sain entre l'innovation et les règles héritées du passé, celles-ci ayant largement contribué à la croissance et à l'attrait du sport.
8. Préserver les caractéristiques uniques et les règles spécifiques au pickleball, notamment celles de la zone de non-volée et des deux rebonds, et prévenir l'apparition d'un type de coup ou de jeu qui permet de dominer le sport.
9. Être rédigée et approuvée pour faire face à un problème connu ou pour anticiper les tendances et les exigences du sport.
10. Être soumise aux examens et commentaires des partenaires nationaux et internationaux.

INDEX

10 secondes 4.E

Abandon 12.F

- définition 3.A.31
- inscription pointage 12.F.6.a
- temps arrêt médical 10.B.2.b

Accessoire d'identification

- définition 3.B.1
- refus de porter 13.A.2 - 13.C.4.e
- serveur de départ 5.A.2 - 5.A.3 - 13.C.4.e

Accompagnement de l'élan

- définition 3.B.2
- lors d'une volée 9.B.1

Accessoire électronique 11.P

Aire de service

- changer d'aire de service 4.E.2
- définition 3.A.38
- position des joueurs 4.B
- mauvaise position 4.B.10 - 4.M.1

Ajustement de la poignée

- définition 3.A.22
- modification 2.E.5.a

Annonce pointage 4.D

- après avertissement 15 secondes 10.A.5
- arbitre 13.C.5.b
- mauvais pointage 4.K

Appel de ligne - Section 6

- appel fait avant rebond 6.D.10
- appel fait après rebond 6.D.11
- bénéfice du doute 6.D.3 - 6.D.8
- définition 3.A.18
- espace entre ligne et balle 6.D.6
- juge de ligne 6.D.2 - 6.D.12 - 13.D.3. - 13.E
- opinion adversaire 6.D.1 - 6.D.5

- opinion arbitre 6.D.1 - 6.D.5 - 6.D.8
- point de contact 6.C
- quand 6.D.7 - 6.D.9
- renverser à son désavantage 6.D.12 - 13.E.5

Arbitre

- appel à l'arbitre 13.F
- responsabilités 13.C
- retrait 13.K.1

Armature du filet 3.B.3

Avertissement technique 13.G.1

- à tout moment 13.G.3.e
- conséquences 13.G.3
- cumul 3.A.41
- définition 3.A.42
- 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

Balle supplémentaire 7.N

Blasphème/juron/vulgarité

- définition 3.A.27
- avertissement verbal 13.G.1.b
- avertissement technique 13.G.1.b
- faute technique 13.G.2.b

Blessure

- durant l'échange 11.F

Changement de côté 5.B

- définition 3.A.39
- 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
écouteur 11.P

Contestation d'une règle

avertissement technique 13.G.1.g
faute technique 13.G.2.d
auprès directeur tournoi 13.A.1 - 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

Dérangement

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

Deux mains (coup à) 11.C

balle en jeu 7.H

Deuxième serveur

définition 3.A.34
quand 4.B.6.e

Deuxième service

définition 3.A.33
quand 4.B.6.e

Disqualification

définition 3.A.9
inscription au pointage 12.F.6.a
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 7.E
service/retour de service 7.A

Échange 3.A.28

Écouteurs 11.P

Équipement

problème 11.G
temps d'arrêt 10.D

Expulsion

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

Fautes, Sections 7 et 11

définition 3.A.11
plan du filet 7.K - 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.1
mauvais appel ligne 6.D.11 - 6.D.12

Faute technique 13.G.2

à tout moment 13.G.3.e
conséquences 13.G.3
définition 3.A.41

Fauteuil roulant

joueur 3.A.45
surface de jeu 2.A.4
deux rebonds 7.E
service 4.A.4.d
zone de non-volée 9.A à 9.D

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.2
tournoi 12.F.4 - 13.H
vêtement 2.G.4

Jeu/balle en jeu

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

Juge de ligne 13.E

appel à l'arbitre 13.C.2 - 13.F
incapable faire appel 13.D.3.c
retrait 13.K

Juron/blasphème/vulgarité

définition 3.A.27
avertissement verbal 13.G.1.b
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 FT 13.G.2 - 13.G.3.c

Pointage

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

Position des joueurs 4.B

mauvaise position 4.B.9 - 4.B.10
question à propos 4.B.8

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
lignes au service 4.A.4.c - 4.L.1 - 4.L.2

Questions à l'arbitre 4.B.8

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.29
fautes 4.N
position 4.B

Reprise

annonce du mauvais pointage 4.K
appel juge de ligne renversé 13.E.4 - 13.E.5
arbitre et juges de ligne incapable de faire appel 13.D.3.c
balle brisée/fissurée 11.E
barre horizontale 11.L.5.b
bas du filet 2.C.6
décision arbitre 13.F.2
définition 3.A.30

dérangement 8.C
erreur interprétation règle 13.J
faute ZNV/pied au service si
désaccord si pas d'arbitre 13.D.1.c
service lâcher balle pas vu 4.A.6

Retrait 12.F.5

définition 3.A.46
inscription pointage 12.F.7

Sélection de côté 5.A

Serveur

définition 3.A.36
fautes 4.M

Serveur de départ

accessoire identification 5.A.3
changer 5.A.2
début de la partie 4.B.2
définition 3.A.40
position 4.B.6

Service 4.A

à la cuillère (*volley serve*) 4.A.7
aire de service 3.A.38 - 4.A.4
annonce du pointage 4.D
balle en jeu 3.A.19
barre horizontale avec base
centrale 11.L.5.c
définition 3.A.35
deuxième service 3.A.33
effet de rotation 4.A.5
en double 4.B.6
en simple 4.B.5
service en jeu 6.A
faute de pied 4.A.4 - 4.L
faute du serveur 4.M
jeu en fauteuil roulant 4.A.4.d
mauvais joueur/position 4.B.10
placement 4.A.2
reprise 4.A.9
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

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

Système armature du filet 3.B.3

Temps d'arrêt - Section 10

avant le début partie/match 10.H.1
changement côté (à 6, 8 ou 11) 5.B.6
délai entre parties 10.E.1 - 10.H.1
demandé avant service 10.A.3
équipement 10.D
faute si demandé après le
service 4.M.10 - 4.N.3
médical 10.B
perte 13.G.1.g - 13.G.1.h. -
13.G.2.d
présence de sang 10.B.5
régulier 10.A
s'hydrater 10.C
situations exceptionnelles 10.H.2

Tentative de frappe 11.D

Terrain

aire de service 3.A.38
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.32
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.37

Tête de la raquette

définition 3.A.23

service 4.A.7.b

Tournoi sanctionné - Section 12

Transporter

définition 3.A.1

transporter volontairement 7.L

Vêtement 2.G

couleur 2.G.1

violation 2.G.4

Volée

action de jouer volée 9.A - 9.B - 9.C -
9.D - 9.E

définition 3.A.44

momentum 9.B.1 - 9.C

objet tombe ZNV durant volée 11.H

zone de non-volée - Section 9

Vulgarité/blasphème/juron

définition 3.A.27

avertissement verbal 13.G.1.b

avertissement technique 13.G.1.b

faute technique 13.G.2.b

Zones

zone droite/paire 2.B.6 - 3.A.32

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.37

Zone de service

définition 3.A.37

description 2.B.4

Zone non-volée (ZNV) - Section 9

définition 3.A.21

faute match non-arbitré 13.D.1.c

lignes et zones 2.B.3

momentum de la volée 9.B.1 - 9.C.

[illegible]

USA Pickleball Association (USA Pickleball)

Pour en savoir plus:

usapickleball.org

Tous droits réservés

© 2010, révisé 2023