

GLOBAL PICKLEBALL
FEDERATION

RÈGLEMENT OFFICIEL 2024

SECTION 1 – DESCRIPTION DU SPORT

Le pickleball est un sport de raquette qui se joue avec une balle perforée sur un terrain de 6,09 mètres (20 pi) sur 13,41 mètres (44 pi) muni d'un filet semblable à celui utilisé au tennis. Le terrain est divisé en deux côtés de trois zones : la zone de service droite/paire, la zone de service gauche/impaire et la zone de non-volée. [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 à la suite d'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 respect. 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 à savoir le plaisir et la saine compétition. À cette fin :

- Chaque échange 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 à moi de faire l'appel, et non à toi. »

- Les joueurs doivent faire leur appel immédiatement 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 un adversaire, cependant tout joueur peut, avant le prochain service, faire appel à l'arbitre à propos de l'appel de ligne de la dernière balle de l'échange.

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 :

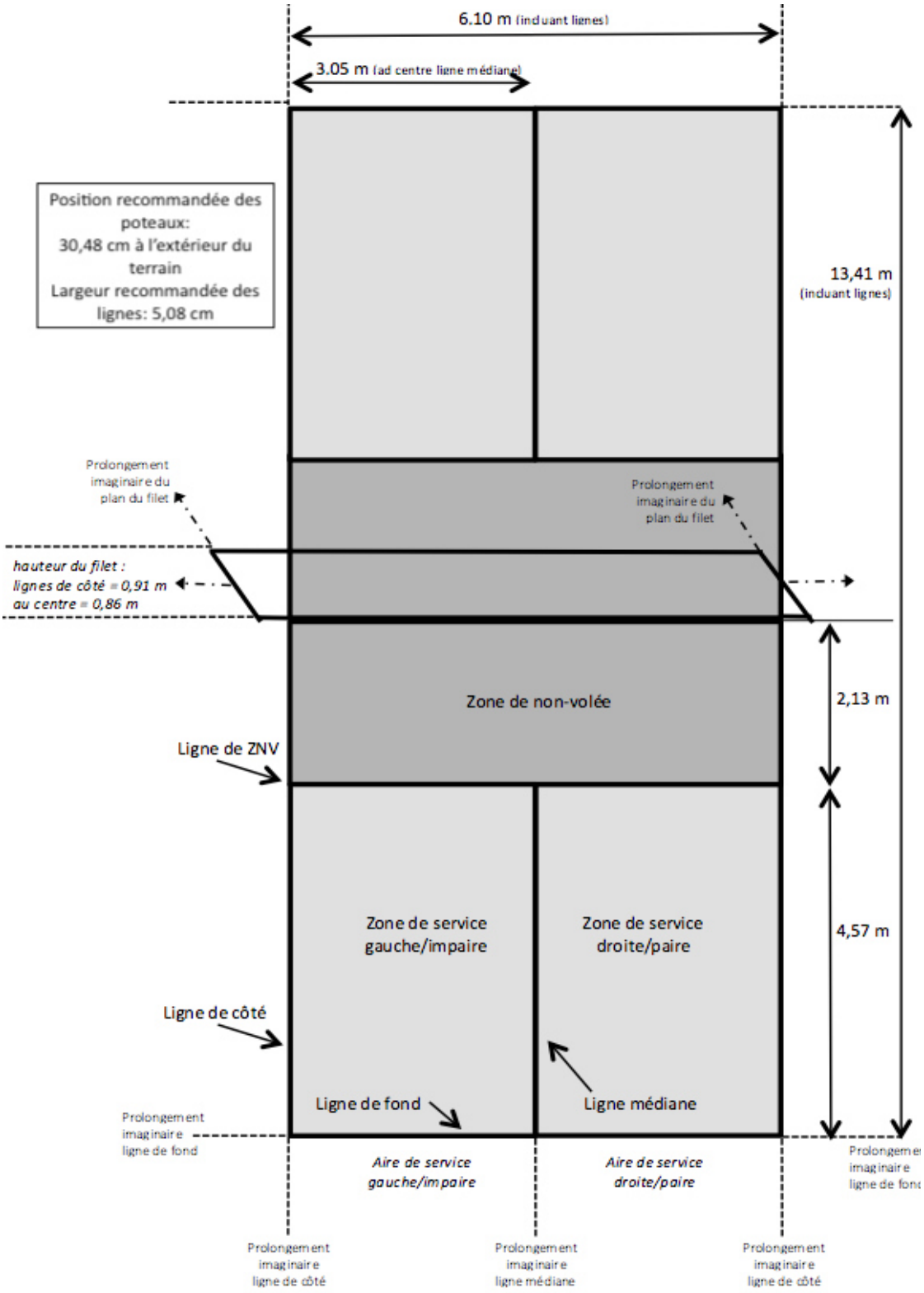


Figure 2 – 1

2.A.1. Le terrain est un rectangle de 6,10 mètres (20 pi) de large et de 13,41 mètres (44 pi) de long, à la fois pour les matchs en simple et ceux en double.

2.A.2. Les mesures doivent être prises à l'extérieur des lignes du terrain et de celles de la zone de non-volée. Toutes les lignes doivent avoir 5,08 centimètres (2 po) de largeur, être de la même couleur et être 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.

Usage	***Largeur – mètres (pi)***	***Longueur – mètres (pi)***
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).

2.B. ***Les lignes et les zones.*** Les lignes et les zones d'un terrain réglementaire de pickleball sont : [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/impaire) la partie du terrain située entre la zone de non-volée et la ligne de fond. En mini-simple, la ligne médiane se prolonge à travers la zone de non-volée.

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/impaire.** 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 entrelacé 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.** Il y a une reprise de l'échange lorsque la balle, après avoir traversé du côté adverse, touche une section du filet étendue sur le terrain (sauf au service).

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 sans texture. Sa couleur doit être uniforme, sauf pour permettre les estampilles d'identification. Elle peut présenter une légère crête au centre en autant que celle-ci n'influence pas ses caractéristiques de vol. (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 être délaminée et elle doit être exempte de trous, de textures rugueuses, d'échancrures ou de fissures qui altèrent sa surface ou sa membrane de finition, ou de tout autre objet ou élément qui permet au joueur d'ajouter un effet de rotation excessif à la balle.

2.E.2.a. **Réflexion.** La surface de la raquette ne doit pas être réfléchissante de manière à avoir le potentiel de nuire à la vision de l'adversaire.

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

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

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

2.E.5.a. Les modifications ou ajouts qui peuvent être apportés à une raquette commerciale homologuée peuvent inclure des éléments comme un ruban de protection ou plombé sur la tranche, un système de poids intégré fourni par un manufacturier reconnu (*Original Equipment Manufacturer – OEM),* un ajustement du diamètre de la poignée à l'aide de ruban, d'insertion ou de ruban interchangeable *OEM* ou une surface de raquette de remplacement *OEM.* L'addition d'une étiquette nominale et/ou autre marque d'identification est aussi permise.

2.E.5.b. **Étiquettes et rubans.** Les étiquettes ou ruban ne peuvent pas 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 seules inscriptions manuscrites permises sur la surface de la raquette sont pour des fins d'identification seulement (nom, signature, téléphone, courriel). Aucune forme de graphisme ne peut être ajoutée à une raquette commerciale.

2.E.6. **Éléments prohibés ajoutés sur la surface et propriétés mécaniques interdites** :

2.E.6.a. Peinture antidérapante, peinture texturée avec du sable, 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 dynamique de la raquette.

2.E.7. **Marque et désignation de modèle.** Le manufacturier doit clairement identifier sur la raquette la marque et le nom du modèle, ou le numéro du modèle. Ces informations peuvent apparaitre sur celle-ci à l'aide d'un autocollant apposé par le manufacturier.

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 doit, sans pénalité, changer de raquette pour une raquette homologuée.

2.F.1.a.2. Si la violation est découverte après le début du match, 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 leur couleur s'apparente à celle de la balle utilisée pour le tournoi.

2.G.2. **Design.** Les dessins, logos, photos et inscriptions 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 d'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 lui 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. **Jeu *(ball in play)* –** Période pendant laquelle se joue un échange, à partir du moment où la balle de service est frappée jusqu'à ce qu'elle soit morte. [Voir aussi 3.A.20. – Balle en jeu *(live ball)*]

3.A.2. **Transporter *(carry)* –** Frapper la balle de manière à ce qu'elle demeure sur la surface de la raquette plutôt que rebondisse sur celle-ci.

3.A.3. **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.4. **Terrain *(court)*** – Surface à l'intérieur des limites extérieures des lignes de fond et des lignes de côté.

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

3.A.6. **Balle morte *(dead ball)*** – Balle qui n'est plus en jeu.

3.A.7. **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.8. **Double rebond *(double bounce)*** – Balle qui rebondit deux fois d'un côté avant d'être retournée.

3.A.9. **Double frappe *(double hit)*** – Frapper la balle deux fois avant de la retourner.

3.A.10. **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.11. **Expulsion *(expulsion)*** – Survient suite à un écart de conduite 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.12. **Faute *(fault)*** – Violation d'une règle qui engendre une balle morte et/ou la fin de l'échange.

3.A.13. **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.14. **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.15. **Coup droit ou revers *(groundstroke)*** – Coup frappé après le rebond de la balle.

3.A.16. **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.17. **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.18. **Zone gauche/impaire *(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/impaire du terrain lorsque son pointage est impair.

3.A.19. **Appel de ligne *(line call)*** – Mot(s) prononcé(s) à haute voix 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 haute voix. D'autres termes comme : « Non »,

« Dehors », « Pas bonne » ou « Longue » sont également acceptables.

3.A.20. **Balle en jeu *(live ball)*** – 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. [Voir aussi 3.A.1. – Jeu *(ball in play)*]

3.A.21. **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.22. **Zone de non volée (ZNV) *(non-volley zone)* –** 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.23. **Équipe des officiels *(officiating team)*** – Personnel sous la juridiction de l'arbitre en chef du tournoi – qu'il soit affecté ou non à un match – incluant l'arbitre principal, l'arbitre adjoint, l'arbitre de suivi (*tracking*), l'arbitre de reprise vidéo et les juges de ligne.

3.A.24. **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.25. **Tête de la raquette *(paddle head)*** – La raquette, excluant la poignée.

3.A.26. **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, les arbitres, 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.27. **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.28. **Surface de jeu *(playing surface)*** – Surface désignée pour jouer qui comprend le terrain et l'espace qui l'entoure.

3.A.29. **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.30. **Échange *(rally)*** – Retours multiples de la balle en continu qui se produisent après le service et avant une faute.

3.A.31. **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.32. **Reprise *(replay)*** – Échange qui est recommencé pour une raison quelconque sans l'attribution d'un point ou un changement de serveur.

3.A.33. **Abandon *(retirement)* –** Décision d'un joueur/équipe d'arrêter le match et de concéder la victoire à l'adversaire.

3.A.34. **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.35. **Deuxième service *(second serve)*** – En double, terme utilisé pour identifier la perte du premier des deux services octroyés à une équipe.

3.A.36. **Deuxième serveur *(second server)*** – En double, le partenaire du premier serveur. Le deuxième serveur sert après que le premier serveur a perdu son service.

3.A.37. **Service *(serve)*** – Première frappe de la raquette sur la balle pour débuter l'échange.

3.A.38. **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.39. **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.40. **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.41. **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 3/5e partie d'un 3 de 5), de 8 (match de 15 points) ou de 11 (match de 21 points).]*

3.A.42. **Serveur de départ *(starting server)*** – En double, joueur de l'équipe désigné pour exécuter le premier service de la partie. Lors d'un tournoi, le serveur de départ de chaque équipe doit porter de manière visible l'accessoire d'identification fourni par le directeur du tournoi.

3.A.43. **Faute technique *(technical foul)*** – Sanction de l'arbitre suite à un comportement inacceptable. La faute technique entraine le retrait d'un point au joueur/équipe fautif à moins que son pointage soit à zéro, auquel cas un point est 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.44. **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.45. **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.46. **Volée *(volley)*** – Pendant un échange, frapper la balle au vol, avant son rebond.

3.A.47. **Joueur en fauteuil roulant *(wheelchair player)*** – Tout joueur, avec ou sans handicap, qui choisit de jouer dans un fauteuil roulant. Le fauteuil est considéré comme faisant partie du corps du joueur.

3.A.48. **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. **Armature du filet *(net system)*** – Le filet et toutes les pièces (câble, ruban, barres, 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 frapper la balle de manière à ce qu'elle touche le terrain 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 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. C'est un point pour l'équipe au service 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.

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 de la frapper pour servir. 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 serveur lâcher la balle. 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]

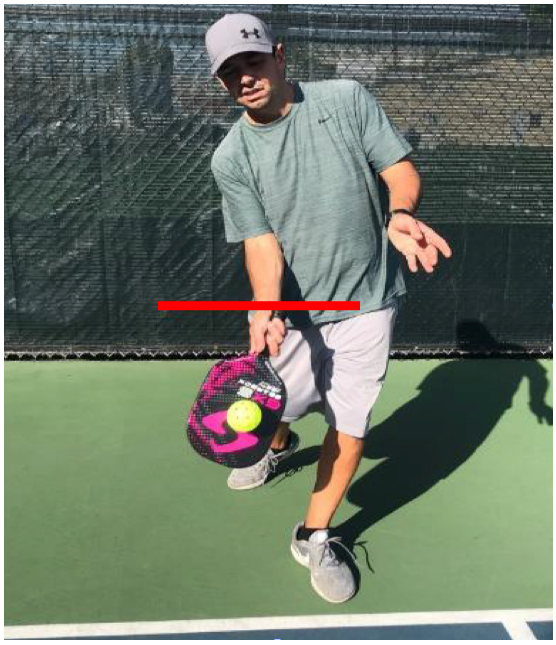


Figure 4-1 (service légal)

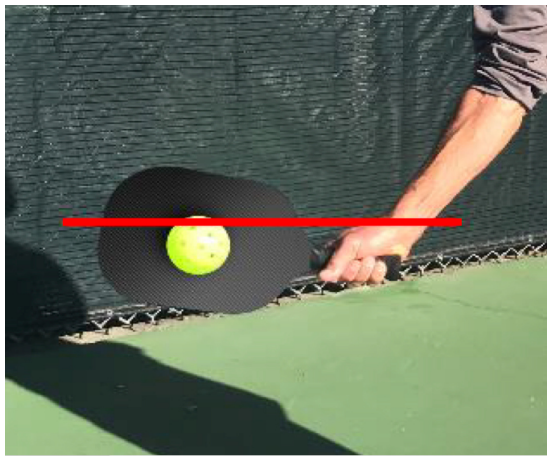


Figure 4-2 (service illégal)

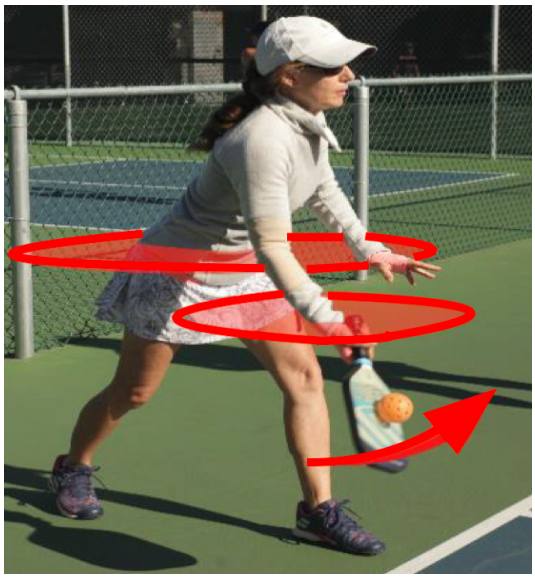


Figure 4-3 (service légal)

(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. Il n'y a pas de restriction sur le nombre de rebond, ni sur l'endroit où la balle doit toucher le sol. 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).

4.A.8.b. Le lâcher de balle doit se faire sans que celle-ci soit lancée dans quelque direction ou de quelque manière que ce soit.

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.** Lors d'un match arbitré, l'arbitre peut exiger une reprise du service s'il soupçonne qu'une ou plusieurs des exigences qui régissent 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 de ces exigences, à l'exception de celle énoncée à la règle 4.A.6., n'a pas été respectée. Lors d'un match non arbitré, si le receveur détermine qu'un effet de rotation a été donné à la balle – ou qu'il n'a pas vu le lâcher de balle – il peut demander, avant le retour du service, une reprise du service. 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 reliées 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 son équipe perde l'échange ou qu'une faute soit appelée contre elle.

4.B.4. Tant que le serveur conserve son service il change d'aire de service après chaque point. Il sert en alternance à partir de l'aire de service droite/paire et de l'aire de service gauche/impaire.

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/impaire et la balle doit atterrir dans la zone de service gauche/impaire de l'adversaire.

4.B.5.c. Après que le serveur a perdu l'échange – ou qu'il a commis une faute – le service est attribué à l'adversaire.

4.B.6. **En double.** Les deux joueurs de l'équipe doivent servir avant qu'il y ait un changement de côté. Par

contre, au début de chaque partie 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/impaire.

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). Lors d’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. L’arbitre s’assure – et corrige au besoin – que tous les joueurs sont à leur bonne position et que le bon serveur a la balle en sa possession avant d’annoncer le pointage.

4.B.9.a. Si l’arbitre ou un joueur arrête le jeu pour identifier correctement une erreur de serveur/receveur/position, il y aura une reprise de l’échange. Un joueur qui arrête le jeu pour identifier incorrectement une erreur de serveur/receveur/position commet une faute. Si l’arbitre arrête le jeu pour identifier incorrectement une erreur

de serveur/receveur/position, il y aura une reprise de l'échange.

4.B.9.b. Si l'erreur de serveur/receveur/position est identifiée après la fin de l'échange, le résultat de l'échange est maintenu.

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

4.C.2. Un signal « Pas prêt » notifié après le début de l'annonce du pointage est ignoré à moins qu'il y ait un dérangement. Le fait qu'un joueur, ou une équipe ne soit pas en position ne constitue pas un dérangement.

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

4.D.1. Lors d'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 est appelée contre le serveur si celui-ci excède le délai de 10 secondes avant de servir.

4.E.2. L’arbitre doit arrêter le jeu si l’équipe au service change d’aire de service après l’annonce du pointage afin de laisser le temps à tous les joueurs de se repositionner. Il va ensuite 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, puis réannoncer 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 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 demander une correction. L’échange est repris après l’annonce du bon pointage. Après le retour du service, l'échange doit se poursuivre jusqu'à la fin

malgré l'erreur. La correction du pointage sera faite avant le prochain service. Après le retour du service, un joueur qui arrête le jeu pour notifier une erreur et/ou demander une correction commet une faute et perd l'échange. Un joueur qui arrête le jeu après le service pour notifier une erreur et/ou demander une correction alors qu'il n'y a pas 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.*** Le serveur commet une faute qui lui fait perdre le service si :

4.M.1. La balle de service touche n'importe quel objet permanent avant de toucher le sol.

4.M.2. 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.3. La balle de service atterrit dans la zone de non-volée ou sur une des lignes de la zone de non-volée.

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

4.M.5. 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.6. La balle de service touche le filet et atterrit à l'extérieur de la zone de service réglementaire.

4.M.7. 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.8. Le serveur, ou son partenaire demande un temps d'arrêt après le service.

4.M.9. Le serveur frappe la balle pour servir pendant l'annonce du pointage.

4.M.10. 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 receveur, ou son partenaire est touché ou interfère avec le vol de la balle avant qu'elle ne rebondisse.

4.N.2. 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 ou 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 choisit alors de quel côté il désire débuter le match. Si le gagnant opte pour le côté, le perdant a le choix de servir ou de recevoir. Une fois que le choix est 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. Après le début de la partie, si l'arbitre constate qu'il y a eu un changement de serveur de départ, il corrigera sa feuille de pointage après l'échange.

5.A.3. Le serveur de départ de chaque équipe doit porter visiblement l'accessoire d'identification fourni par le directeur du tournoi.

5.B. *Changement de côté de terrain.*

5.B.1. Après chacune des parties, les équipes changent de côté de terrain 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. La partie peut cependant commencer plus tôt si tous les joueurs sont d'accord. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour débuter la partie.

5.B.3. Dans un match de deux de trois parties de 11 points, les équipes changent de côté à la mi-partie de la troisième lorsqu'une première équipe atteint le pointage de six (6). Le joueur au service conserve le service. Exception : Si la première partie du match est un forfait causé par le retard d'un joueur, il n'y aura pas de changement de côté de mi-partie à la troisième partie.

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 de mi-partie.** 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 poursuivre la partie.

5.B.7. Une fois que le point qui engendre le changement de côté de mi-partie est marqué par l'équipe au service (6, 8 ou 11 selon le type de match), le changement de côté de mi-partie 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 font le changement de côté de mi-partie

durant la cinquième partie lorsqu'une première équipe atteint le pointage de six (6). Le joueur au service conserve le service.

5.B.9. Si le changement de côté de mi-partie n'a pas eu lieu au moment requis en vertu des règles 5.B.3., 5.B.4., 5.B.5 ou 5.B.8., il est fait au moment où l'omission est constatée. Aucune équipe n'a commis de faute, le pointage n'est pas modifié et le joueur au service conserve le service.

SECTION 6 – APPEL DE LIGNE

6.A. La balle de service est « *in* » si elle survole la zone de non-volée, incluant ses lignes, et atterrit dans la zone de service réglementaire ou sur une des lignes de la zone de service réglementaire. Toute autre balle est considérée *« in »* en autant qu'elle touche le terrain ou n'importe quelle ligne du terrain.

6.B. Une balle qui atterrit sur la surface de jeu complètement à l'extérieur du terrain est « *out* ». Une balle de service qui atterrit dans la zone de non-volée de l'adversaire, incluant ses lignes, est « *out* ».

6.C. ***Code d'éthique pour les appels de ligne.*** Le pickleball est joué selon des règles spécifiques. Il existe également un code d'éthique pour les appels de ligne lorsque cette responsabilité incombe aux joueurs.

La responsabilité des joueurs en matière d'appels de ligne 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 un appel de ligne, doit s'efforcer d'être précis et de respecter le principe que tous les appels douteux doivent être résolus en faveur de l'adversaire.

Les éléments de base sont les suivants :

6.C.1. Les joueurs sont responsables des appels de ligne de leur côté du terrain (lorsqu'un arbitre est présent, il est responsable des appels de ligne des services trop courts, des fautes de pied au service et de celles de la zone de non-volée). Si un joueur fait un appel de ligne, mais demande ensuite l'avis de l'arbitre ou de l'adversaire et que l'un d'eux peut, hors de tout doute, déclarer la balle « *in* » ou « *out* », c'est cet

appel qui est valide. Lorsque ni l'arbitre, ni l'adversaire ne peuvent faire l'appel avec certitude, 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.C.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.C.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.C.4. Les spectateurs ne doivent jamais être consultés à propos des appels de ligne.

6.C.5. Le joueur, ou l'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, ou l'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'issu de l'appel.

6.C.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.C.7. Tous les appels de balle *« out »* doivent être faits avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle soit morte.

6.C.8. En double, si un joueur appelle la balle *« out »* et son partenaire l'appelle *« in »* la balle est considérée *« in »* puisqu'il y a un désaccord. Tout joueur peut faire appel à l'arbitre. Si l'arbitre n'a pas vu la balle, celle-ci est considérée « *in* ».

6.C.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.C.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 comme un appel de ligne.

6.C.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.C.12. Après la fin de l’échange, un joueur peut renverser à son désavantage son propre appel de ligne ou celui 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 elle 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 d'abord 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. Une violation d'une règle des Sections 4, 9 et 11.

7.G. Un joueur, ce qu'il porte ou transporte, ou sa raquette touche l'armature du filet (dont le filet), les poteaux du filet ou le terrain du côté de l'adversaire lorsque la balle est en jeu.

7.H. Une balle, après le service, 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 faute est imputée au joueur qui est touché par la balle. La balle demeure en jeu si le joueur est dans un processus de changement de main ou qu'il tente un coup à deux mains et que la balle touche une des mains, sous le poignet, à condition que celle-ci soit en contact avec la raquette.

7.I. Un joueur arrête une balle en jeu avant qu'elle soit morte (ex. : attraper la balle au vol). La faute est imputée au joueur qui a arrêté le jeu. Exception : voir la règle 4.B.9.a.

7.J. Une balle, après le service, frappe tout objet permanent avant de rebondir sur le terrain.

7.K. Un joueur frappe la balle en jeu avant qu'elle ait entièrement traversé le plan du filet.

7.L. Un joueur transporte ou attrape 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. Un joueur peut transporter une ou plusieurs balles supplémentaires lors d'un match non-arbitré, 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 – BALLES 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 confirmé par l'arbitre – ou appelé par un joueur lors d'un match sans arbitre – entraine 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.: 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 une 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 une 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 ou 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 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 frapper 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, frapper 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 match 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 ne peut excéder 15 minutes. Si le joueur doit être déplacé ailleurs sur le site du tournoi pour recevoir des soins, le temps de déplacement (aller/retour) sera exclu du 15 minutes.

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

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 justifier un temps d’arrêt médical, le joueur doit alors utiliser un temps d’arrêt régulier (si disponible). Il recevra aussi un avertissement technique.

10.B.3.a. S’il n’y a pas de temps d’arrêt régulier de disponible, une faute technique sera émise contre le joueur ou l’équipe.

10.B.3.b. Ce joueur n’a plus accès à son temps d’arrêt médical pour le match en cours.

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 match 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 match 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 match.

10.C. ***Rythme du match***. Le déroulement du match 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 match 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.
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 match. 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 de deux minutes. La procédure décrite à la règle 10.A.5. est suivie pour commencer la partie suivante.

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 l'équipe est prête 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 des temps d'arrêt.

10.F. ***Délai entre les matchs.*** Le délai 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 pas 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 demandé par l'arbitre n'est 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 match.

SECTION 11 – AUTRES RÈGLES

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

11.B. ***Changement de main*****.** Un joueur peut changer sa raquette de main à tout moment pendant le jeu.

11.C. **C*oups 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'entraine 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, brisée, dégradée ou molle.*** Le jeu doit se poursuivre jusqu'à la fin de l'échange même si un joueur soupçonne que la balle est fissurée, brisée, dégradée ou molle. Lorsque le match est arbitré, un joueur peut demander à l'arbitre, avant le service, de vérifier si balle est fissurée, brisée, dégradée ou molle. Si l'arbitre juge que la balle brisée ou fissurée a eu un impact sur le résultat de l'échange, il annoncera une reprise de l'échange avec une nouvelle balle. Si les deux équipes conviennent que la balle est dégradée 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 fissurée, brisée, dégradée ou molle, 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 ou brisée a eu un impact sur le résultat de l'échange. S'il n'y a pas l'unanimité, l'échange est valide. Si tous les joueurs conviennent que la balle est

dégradée ou molle, elle sera remplacée, mais il n'y a pas de reprise de l'échange.

11.F. ***Blessure durant un échange.*** L'échange doit se poursuivre jusqu'à sa conclusion malgré la blessure à l'un des joueurs.

11.G. ***Problème avec l'équipement d'un joueur.*** Le jeu ne doit pas être arrêté si un joueur lâche ou brise sa raquette, ou échappe un objet personnel, à moins que cela entraine 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 des limites 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. Cependant, un joueur, ou tout ce qu'il porte ou transporte, peut traverser le plan du filet après avoir légalement frappé la balle. Le joueur ne peut pas toucher aucune partie du système d'armature du filet (incluant le 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, au-dessous 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 (incluant le 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 doit appeller immédiatement une faute contre l'équipe fautive.

11.K. ***Poteaux du filet.*** Les poteaux (incluant les roues, bras, câble ou cordage au-dessus du poteau ou autres structures) sont positionnés à l'extérieur du terrain.

11.K.1 C'est une faute si un joueur frappe un poteau pendant que la balle est en jeu.

11.K.2. Lorsqu'une balle frappe un poteau elle devient immédiatement une balle morte et l'équipe qui l'a frappée perd l'échange.

11.L. ***Filet*****.**

11.L.1. La balle demeure en jeu si elle frappe le haut du filet, le câble ou le cordage qui relie le filet au poteau et qu'elle atterrit 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. Le joueur remporte l'échange s'il frappe une balle qui rebondi à l'intérieur du terrain adverse, qu'elle retraverse de son côté et rebondi une deuxième fois avant que l'adversaire ait pu la frapper.

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 est repris si la balle passe au-dessus du filet et qu’elle :

- touche le pied central,
- touche toute partie de la barre horizontale,
- reste coincée entre le filet et la barre horizontale,
- touche le filet déformée,
- touche le filet drapé au sol,

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 au-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 le jeu.

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 participer.

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 équipes ou plus.

12.C. ***Formats de tournois.*** Il existe cinq formats de tournois. Le choix du format revient 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. (**Catégories pros et pros-séniors) Simple élimination sans double élimination.** Le premier joueur/équipe qui obtient le nombre de points requis par une marge d'au moins deux points gagne le match. Les deux dernières équipes à s'affronter dans le tableau principal jouent pour la première position (médaille d'or) et la deuxième position (médaille d'argent). Le résultat du classement final des joueurs/équipes restants est laissé à la discrétion du directeur du tournoi.

12.C.3. **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 de la finale 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 remportée par le perdant de la finale du tableau de consolation.

12.C.4. **Tournoi à la ronde.** Tous les joueurs/équipes jouent contre tous les autres joueurs/équipes de sa ronde.

Les matchs peuvent être de n'importe quel type approuvé [Voir règle 12.B.]. Le gagnant est déterminé en fonction du nombre de matchs remportés. Si deux ou plusieurs joueurs/équipes ont gagné le même nombre de matchs, l'égalité est tranchée en appliquant les règles 12.C.4.a. à 12.C.4.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.4.a. et ce, jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

12.C.4.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.4.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.4.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.4.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.4.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.5. **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.6. **Système hybride.** Les équipes sont classées en fonction des résultats du 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.***

12.F.1. La seule option qu'un joueur/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 à l'adversaire.

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.H.1.]

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

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

12.G. ***Retrait.***

12.G.1. Un joueur/équipe peut retirer sa participation à une ou plusieurs catégories dont les matchs n'ont pas encore débutés.

12.G.2. 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.G.3. Le joueur/équipe doit présenter sa demande de retrait auprès du directeur du tournoi, de l'arbitre en chef ou du bureau des opérations.

12.G.4. Le joueur/équipe sera retiré de tous les matchs subséquents de la catégorie visée par le retrait.

12.G.5. Le joueur/équipe verra son pointage final inscrit selon la procédure d'inscription du pointage en cas de retrait. [Voir règle 12.I.]

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

12.H.1. Après un abandon, l'équipe conserve son pointage. Son adversaire se voit attribuer la victoire et obtient 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 de la façon suivante :

- 12 – 10, 11 – 0

Après un forfait basé sur l'application du règlement, une expulsion ou une disqualification, le pointage est

enregistré de la façon suivante en faveur de l'adversaire :

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

12.H.2. 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.H.3. Les pointages de tous les matchs complétés avant l'abandon, le forfait ou la disqualification sont maintenus.

12.I. ***Procédure d'inscription du pointage des matchs subséquents suite à un retrait.***

12.I.1.
- Match deux de trois parties : 0 – 0, 0 – 0
- Match trois de cinq parties : 0 – 0, 0 – 0, 0 – 0
- Match de 15 points : 0 – 0
- Match de 21 points : 0 – 0

12.I.2. Les pointages de tous les matchs complétés avant la demande de retrait sont conservés.

12.J. ***Minimum de deux matchs.*** Dans tous les tournois sanctionnés chaque joueur a le droit de participer à au moins deux matchs par catégorie où il est inscrit. Exception : Un seul match par catégorie est garanti à un joueur qui participe à un événement dont le format est celui de la simple élimination sans double élimination.

12.K. ***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.L. ***Jeu en double.*** Une équipe de double est composée de deux joueurs qui répondent aux exigences de classification de la catégorie concernée.

12.L.1. Dans un tournoi basé 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.L.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.M. ***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.M.1 En aucun cas un changement de partenaire ne peut être fait après que les partenaires ont commencé leur premier match.

12.N. ***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.

12.O. ***Mini-simple***. Le mini-simple se joue en suivant les mêmes règles que le jeu en simple, à l'exception des règles suivantes :

12.O.1. **Terrain.** Le mini-simple se joue sur un terrain aux dimensions habituelles.

12.O.1.a. Une ligne additionnelle doit être tracée pour prolonger la ligne médiane afin de diviser chacune des zone de non-volée en deux parties égales. Cette ligne peut être d'une couleur différente des autres lignes.

12.O.1.b. Une seule moitié du terrain de chaque côté du filet est « en jeu » (utilisée) durant un échange. La moitié utilisée de chaque côté est déterminée par le pointage de chacun des joueurs (i.e. : moitié droite/paire ou gauche/impaire).

12.O.2. **Position des joueurs.**

12.O.2.a. La position de chacun des joueurs est déterminée par son propre pointage. Cette règle s'applique en tout temps, que le joueur soit au service ou à la réception du service.

12.O.2.b. La moitié du terrain en jeu du joueur dont le pointage est pair est celle de droite/paire. La moitié du terrain en jeu du joueur dont le pointage est impair est celle de gauche/impaire.

12.O.3. **Limites du terrain en jeu.**

12.O.3.a. La balle doit toucher le sol dans la moitié du terrain en jeu de l'adversaire pour être considérée en jeu.

12.O.3.b. La ligne de fond et la ligne de côté sont deux des trois lignes qui déterminent les limites de la moitié de terrain en jeu.

12.O.3.c. Compte tenu que seule la moitié du terrain est en jeu durant un échange (la moitié

droite/paire ou gauche/impaire), la ligne médiane – et son prolongement dans la zone de non-volée – fait office de troisième ligne pour définir les limites du terrain en jeu.