



2026

RÈGLEMENT OFFICIEL





2026 USA PICKLEBALL RÈGLEMENT OFFICIEL

USA Pickleball a été fondé pour favoriser la croissance et le développement du pickleball au niveau national, ainsi que d'établir des objectifs visant la pratique et la reconnaissance du sport au niveau international. USA Pickleball est engagé à favoriser la croissance et le développement du pickleball chez tous les joueurs.

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

USA Pickleball est l'organisme national qui régit le pickleball aux États-Unis. À ce titre, il élabore et interprète l'ensemble des règles du sport de manière à préserver sa nature et son caractère traditionnels, ainsi que les habiletés traditionnellement requises pour y jouer. Toutes les décisions rendues par USA Pickleball sont finales et sans possibilité d'appel.

Le présent Règlement a pour objectif de fournir aux joueurs de pickleball les règles nécessaires à la pratique régulière (récréative, sociale ou en ligue organisée) et à la pratique en tournoi. [Les parties I et II](#) de ce Règlement s'appliquent à toute forme de jeu, tant la pratique standard que la pratique en tournoi. [La partie III](#) modifie les règles de pratique standard énoncées à la partie II et est destinée à l'organisation des tournois sanctionnés par USA Pickleball. [La partie IV](#) contient les règles de pratique standard et de tournoi applicables aux joueurs ayant un handicap, et apporte des modifications aux règles des parties II et III. Un tournoi sanctionné permet aux joueurs d'obtenir une cote de classement aux niveaux national ou international.



Le présent Règlement peut aussi servir de ligne directrice pour la planification de tournois non sanctionnés. Les organisateurs 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. Il est recommandé que les tournois non sanctionnés suivent ce Règlement afin d'éviter toute confusion chez les joueurs dans le cadre d'événements futurs. 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.

Ces règles ne seront pas modifiées sans raison valable. Les commentaires et opinions sont toujours bienvenus. Pour toute question concernant les règles, veuillez contacter ou consulter le site internet de USA Pickleball : usapickleball.org

USA Pickleball

Site internet : usapickleball.org

Crédit photo et conception graphique de la page couverture : USA Pickleball

©2010, révisé en 2026. Tous droits réservés. Toute diffusion, distribution, publication ou copie de ces règles sans l'autorisation écrite de USA Pickleball Association est strictement interdite.

Le logo de USA Pickleball Association est une marque de commerce enregistrée de USA Pickleball Association et ne peut être utilisé sans l'accord de l'organisation.

Pour obtenir plus d'information sur le pickleball et pour commander des exemplaires en quantité du USA Pickleball Règlement officiel, veuillez communiquer avec : info@usapickleball.org

TABLE DES MATIÈRES

Partie I : Introduction au pickleball

Section 1	Description du sport	1
Section 2	Définitions	3
Section 3	Terrain et équipement	7

Partie II : Règles générales du jeu

Section 4	Pointage	14
Section 5	Positions des joueurs et séquence de service	15
Section 6	Préparation des joueurs et annonce du pointage	18
Section 7	Service	20
Section 8	Appels de ligne	23
Section 9	Balles mortes, fautes et dérangements	25
Section 10	Situations d'échange	27
Section 11	Violations dans la zone de non-volée.....	29
Section 12	La raquette pendant le jeu.....	30
Section 13	Le filet et le système d'armature du filet pendant le jeu	31
Section 14	Variantes du pickleball standard.....	34

Partie III : Tournois

Section 15	Événements de tournoi et options de pointage.....	37
Section 16	Responsabilités du directeur du tournoi	42
Section 17	Responsabilités de l'arbitre.....	44
Section 18	Responsabilités des joueurs avant le match .	47
Section 19	Appels de ligne lors des tournois.....	49



Section 20	Situations de match en tournoi	52
Section 21	Temps d'arrêt et pauses	57
Section 22	Comportement antisportif et pénalités associées	62
Section 23	Abandons et retraits.....	67
Section 24	Tournois non arbitrés.....	69

Partie IV : Règles pour les matchs inclusifs

Section 25	Jeu en fauteuil roulant, jeu debout adapté et double hybride	71
Annexe A	Fautes et reprises	79
Annexe B	Priorités et lignes directrices du Règlement.....	84
Index.....		86

Partie I: Introduction au pickleball

Section 1 : Description du sport

Le pickleball est un sport de raquette qui combine des éléments du badminton, du ping-pong et du tennis. Il 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. ([Figure 3-1](#)) Le pickleball peut se jouer en simple ou en double.

Dans le pickleball standard, la balle est servie en diagonale au-dessus du filet, vers 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.

Le pickleball standard utilise un système de pointage où les points ne sont marqués que lorsque le côté au service remporte l'échange. Le serveur continue de servir en alternant de zone à chaque service jusqu'à ce qu'il perde l'échange (commette une faute). Habituellement, le premier joueur qui marque onze points, en menant par au moins deux points d'écart, obtient la victoire.

Le système de pointage continu (*rally scoring*) a été provisoirement approuvé comme option ([Règle 14.A](#)), où un point est attribué à l'équipe qui remporte chaque échange. Le mini-simple ([Règle 14.B](#)) est une variante du simple standard qui se joue sur la moitié du terrain.

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. Dans cette zone, 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.

Jeu en fauteuil roulant et jeu adapté : Les joueurs en fauteuil roulant ou ayant certains handicaps peuvent laisser rebondir la balle deux fois avant de la frapper. Le premier rebond doit avoir lieu à l'intérieur du terrain, tandis que le deuxième rebond peut être à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.

Principes fondamentaux

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.
- Les joueurs doivent faire leur appel immédiatement afin de préserver l'esprit sportif et d'éviter que des joueurs ne retardent leurs appels à leur avantage.
- 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 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 un appel fait par l'adversaire, sauf en faisant appel à un arbitre.

Section 2 : Définitions

Jeu (*ball in play*) : Période pendant laquelle se joue un échange et qui débute au moment où la balle de service est frappée jusqu'à ce qu'elle soit morte. [voir aussi — Balle en jeu (*Live ball*)]

Transporter (*carry*) : Frapper la balle de manière qu'elle demeure sur la surface de la raquette plutôt que rebondisse sur celle-ci.

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.

Terrain (*court*) : Surface à l'intérieur des limites extérieures des lignes de fond et des lignes de côté.

Balle morte (*dead ball*) : Une balle qui n'est plus en jeu.

Distraction (*distraction*) : Actions physiques d'un joueur qui ne sont pas inhérentes au jeu et qui nuisent à la capacité ou à la concentration de l'adversaire à frapper la balle. Cela inclut, mais sans s'y limiter, faire des bruits forts, taper des pieds ou agiter la raquette de manière erratique.

Double rebond (*double bounce*) : Quand la balle rebondit deux fois du même côté du filet avant d'être retournée.

Double frappe (*double hit*) : Frapper la balle deux fois avant de la retourner.

Service avec rebond (*drop serve*) : Service effectué en laissant tomber la balle puis en la frappant avec la raquette après qu'elle a rebondi sur le terrain.

Disqualification (*ejection*) : Retrait d'un joueur de la compétition d'un tournoi en raison d'une violation flagrante ou dangereuse au comportement.

Expulsion (*expulsion*) : Bannissement d'un joueur du site du tournoi pour une violation flagrante ou dangereuse au comportement.

Faute (*fault*) : Violation d'une règle qui engendre une balle morte et/ou la fin de l'échange.

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.

Forfait (*forfeit*) : Attribution de la victoire d'une partie ou d'un match à l'adversaire à la suite d'une violation aux règles.

Dérangement (*hinder*) : Tout élément ou événement ponctuel, non causé par un joueur, qui affecte négativement le déroulement du jeu. Cela inclut, sans s'y limiter, des balles errantes, des insectes volants, des objets quelconques ou des joueurs ou officiels d'un autre terrain qui ont nui à la capacité d'un joueur à jouer la balle (Les objets permanents ne sont pas considérés comme un dérangement).

Prolongement imaginaire (*imaginary extension*) : La prolongation d'une ligne au-delà de son extrémité physique actuelle, comme si la ligne était projetée plus loin alors qu'elle n'est ni tracée ni présente.

Appel de ligne (*line call*) : Signal audible ou visuel indiquant qu'une balle en jeu n'a pas atterri sur la surface réglementaire du terrain.

Balle en jeu (*live ball*) : Période allant du début de l'annonce du pointage et qui se termine lorsque la balle devient morte. [voir aussi — Jeu (*ball in play*)]

Momentum (*momentum*) : Propriété d'un corps en mouvement qui fait qu'un joueur continue de se déplacer après avoir frappé la balle. L'action de frapper la balle à la volée engendre un momentum qui prend fin quand le joueur retrouve l'équilibre et le contrôle de son mouvement ou qu'il cesse de se déplacer vers la zone de non-volée.

Zone de non-volée (*non-volley zone*) : Zone de 2,13 mètres sur 6,09 mètres (7 pi X 20 pi) de chaque côté du filet où les joueurs n'ont pas le droit de frapper la balle à la volée. (Voir [Règle 3.A.4.c](#) pour plus de détails.)

Équipe des officiels (*officiating team*) : Personnel sous la juridiction de l'arbitre en chef du tournoi – qu'il soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de jeu – incluant l'arbitre principal, le deuxième arbitre, l'arbitre de suivi (tracking), l'arbitre de reprise vidéo et les juges de ligne.

Ajustements 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.

Tête de raquette (*paddle head*) : La raquette, excluant la poignée.

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, (incluant les roues, les supports, les pieds, le câble du filet, le cordage au sommet du poteau ou toute autre structure de soutien), les estrades 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.

Plan du filet (*plane of the net*) : Plan vertical aligné avec le filet, s'étendant au-dessus, en dessous et de chaque côté du filet.



Surface de jeu (*playing surface*) : Surface désignée pour jouer qui comprend le terrain et l'espace qui l'entoure.

Blasphème/juron/vulgarité (*profanity*) : Mot, phrase ou geste, courant ou non, qui est normalement considéré inapproprié en bonne société ou devant des enfants. Cela inclut généralement les mots utilisés comme jurons ou pour renforcer verbalement une expression.

Échange (*rally*) : Retours multiples de la balle en continu qui se produisent après le service et avant que la balle devienne morte.

Receveur (*receiver*) : Joueur qui retourne le service.

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

Abandon (*retirement*) : Décision d'un joueur en simple ou d'une équipe en double d'arrêter le match en cours.

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

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

Service (*serve*) : Première frappe de la raquette sur la balle pour débiter l'échange.

Serveur (*server*) : Joueur qui débute l'échange en mettant la balle en jeu.

Zone de service (*service court*) : Zone située à gauche ou à droite de la ligne médiane, mais exclut la zone de non-volée. (Voir [Règle 3.A.4.f](#) pour plus de détails.)

Aire de service (*serving area*) : Aire de jeu située derrière la ligne de fond à chaque extrémité du terrain. (Voir [Règle 3.A.4.g](#) pour plus de détails.)

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.

Serveur de départ (*starting server*) : En double, joueur de l'équipe désigné pour exécuter le premier service de la partie.

Faute technique (*technical foul*) : Une pénalité d'un point infligée pour des actions ou des comportements extrêmement antisportifs.

Avertissement technique (*technical warning*) : Une sanction pour des actions ou comportements légèrement antisportifs.

Avertissement verbal (*verbal warning*) : Avertissement non punitif pour un



comportement légèrement antisportif, généralement donné avant l'imposition d'un avertissement technique ou d'une faute technique pour ce type de comportement.

Volée (*volley*) : Frappe sur la balle avant qu'elle ne rebondisse au sol.

Service à la cuillère (*volley serve*) : Service effectué en frappant la balle relâchée avec la raquette avant que celle-ci ne rebondisse sur la surface de jeu.

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

Retrait (*withdrawal*) : Décision d'un joueur en simple ou d'une équipe en double de se retirer de tous les matchs prévus d'une catégorie spécifique.

Section 3 : Terrain et équipement

3.A Spécifications du terrain : Les dimensions et mesures du terrain réglementaire de pickleball sont présentées à la Figure 3-1.

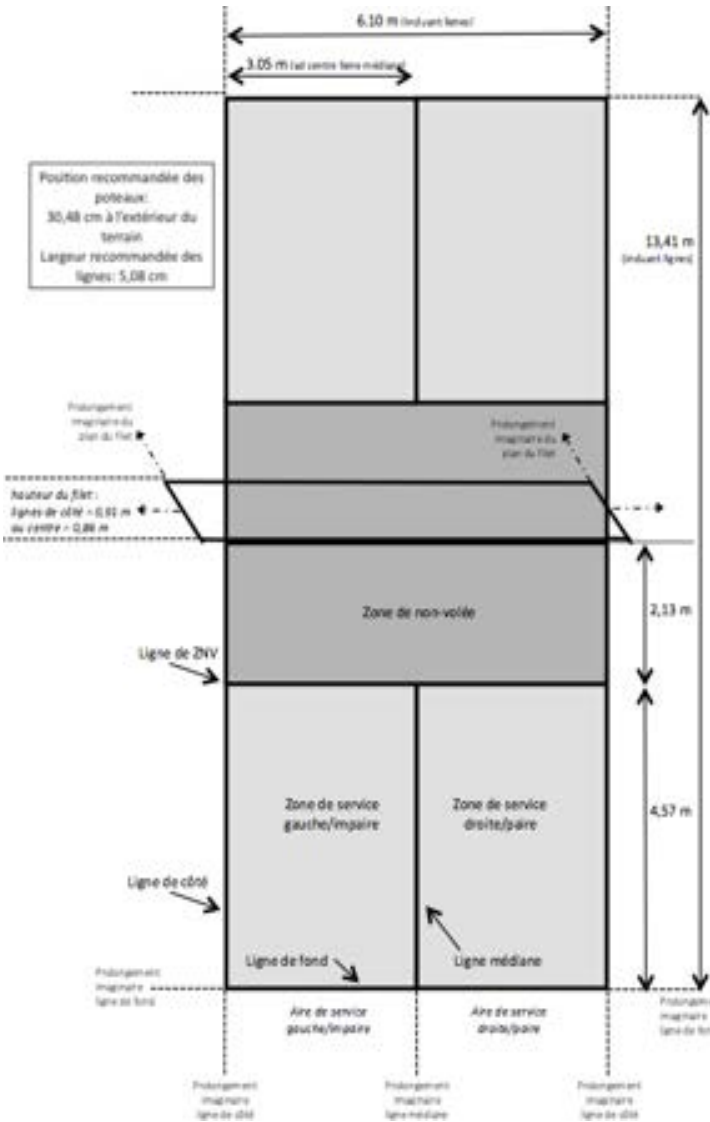


Figure 3-1 : Spécifications du terrain

- 3.A.1 Dimensions du terrain :** 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. (Voir [Figure 3-1.](#))
- 3.A.2 Mesures du terrain :** Les mesures doivent être prises à l'extérieur des lignes du terrain et de celles de la zone de non-volée.
- 3.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. Le tableau suivant présente les recommandations en fonction des différents usages :

Usage	Largeur – mètres (pi)	Longueur – mètres (pi)
Nouvelle construction	10,36 m (34 pi)	19,5 m (64 pi)
Tournoi	10,36 m (34 pi)	19,5 m (64 pi)
Terrain de championnat	15,24 m (50 pi)	24,38 m (80 pi)

- 3.A.4 Les lignes et les zones :** Les lignes et zones d'un terrain réglementaire de pickleball sont décrites aux [Règles 3.A.4.a à 3.A.4.g.](#) (Voir [Figure 3-1.](#))
- 3.A.4.a Lignes de fond :** Lignes parallèles au filet situées à chaque extrémité du terrain.
- 3.A.4.b Lignes de côté :** Les deux lignes qui délimitent le terrain et sont perpendiculaires au filet et aux lignes de fond.
- 3.A.4.c Zone de non-volée :** Zone de 2,13 mètres (7 pi) × 6,08 mètres (20 pi) du terrain de chaque côté du filet. Les lignes de la zone de non-volée sont parallèles au filet, à 2,13 mètres (7 pi) du filet de chaque côté, entre les deux lignes de côté. Toutes les lignes qui bornent la zone de non-volée font partie de celle-ci. La zone de non-volée est bidimensionnelle et ne s'étend pas au-dessus de la surface de jeu.
- 3.A.4.d 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.
- 3.A.4.e Dimensions et couleur des lignes :** Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 2 pouces (≈ 5,08 cm) et être de la même couleur, contrastant clairement avec celle de la surface de jeu et du terrain.

3.A.4.f Zones de service : Zones situées à chaque extrémité du terrain, entre la zone de non-volée et la ligne de fond, de chaque côté de la ligne médiane. Les zones de service droite/paire et gauche/impair sont délimitées par, et incluent, leur ligne de fond, leur ligne de côté et la ligne médiane adjacente.

3.A.4.g Aires de service : Aires situées derrière la ligne de fond à chaque extrémité du terrain. Les zones de service droite/paire et gauche/impair sont délimitées par, et incluent, les prolongements imaginaires de leur ligne de côté adjacente et de la ligne médiane.

3.B Spécifications du filet. Les exigences relatives au filet et aux éléments connexes sont énoncées dans les règles 3.B.1 à 3.B.7.

3.B.1 Matériau : Le filet peut être fabriqué de n'importe quel matériau entrelacé à condition que la balle ne puisse pas passer au travers.

3.B.2 Poteaux : La distance entre l'intérieur des poteaux doit être de 6,71 mètres +/- 2,54 cm. (22 pi +/- 1 po) et leur diamètre ne doit pas excéder 7,62 centimètres (3 po).

3.B.3 Dimension : Le filet doit avoir une longueur d'au moins 6,63 mètres (21 pi 9 po) entre les poteaux une hauteur minimum de 0,76 mètre (30 po) de sa base à sa limite supérieure.

3.B.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.

3.B.5 Ruban central : Un ruban peut être placé au centre du filet (centrée à 3,05 mètres (10 pi) de l'extérieur des lignes de côté) pour permettre l'ajustement de la hauteur requise du filet au centre.

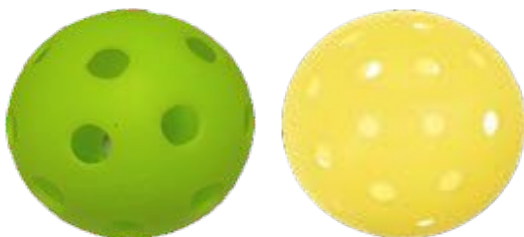
3.B.6 Hauteur du filet vis-à-vis les lignes de côtés : Le haut du filet doit être à 91,44 centimètres +/- 0,635 cm (36 po +/- 0,25 po) de la surface de jeu à l'endroit où le filet croise le bord extérieur des lignes de côté. (Voir [Figure 3-1.](#))

3.B.7 Hauteur du filet au centre: Le haut du filet doit être à 86,36 centimètres +/- 0,635 cm (34 po +/- 0,25 po) au-dessus de la surface de jeu au centre du terrain. Si un ruban central est utilisé, la mesure inclut le ruban central. (Voir [Figure 3-1.](#))

3.C Spécifications des balles : Les exigences relatives à la balle sont précisées

aux Règles 3.C.1 à 3.C.5. La liste complète des balles approuvées est affichée sur le [site internet de USA Pickleball](#).

- 3.C.1 Utilisation :** Toutes les balles approuvées sont acceptables pour le jeu à l'intérieur ou à l'extérieur. (Voir [Figure 3-2](#).)
- 3.C.2 Design :** Le design de la balle doit être approuvé par USA Pickleball, conformément aux détails du Manuel des normes d'équipement de USA Pickleball. [Manuel des normes relatives à l'équipement de USAP](#)
- 3.C.3 Couleur :** Sa couleur doit être uniforme, sauf pour permettre les estampilles d'identification. Les couleurs peuvent varier.
- 3.C.4 Identification de la marque :** Le nom ou le logo du fabricant ou du fournisseur doit être imprimé ou embossé sur sa surface.
- 3.C.5 Construction :** La balle doit être faite d'un matériau durable moulé et présenter une surface lisse sans texture. La balle peut présenter une légère crête au centre en autant que celle-ci n'influence pas ses caractéristiques de vol. (Voir [Figure 3-2](#).)



La balle de gauche, avec des trous plus grands, est habituellement utilisée pour le jeu à l'intérieur. La balle de droite, avec des trous plus petits est habituellement utilisée pour le jeu à l'extérieur.

Figure 3-2 : Balles approuvées – Exemples

- 3.D Spécifications des raquettes :** Les exigences relatives à la raquette sont précisées aux Règles 3.D.1 à 3.D.7. La liste complète des raquettes approuvées est affichée dans la [Liste des raquettes approuvées par USA Pickleball](#).
- 3.D.1 Identification de la marque et du modèle :** Le fabricant doit apposer de manière claire le nom de la marque et le nom ou le numéro de modèle sur la raquette, ainsi que le sceau ou l'autocollant « Approuvée par USA Pickleball ». Les raquettes

fabriquées avant l'exigence du sceau ou de l'autocollant doivent tout de même figurer sur la liste des raquettes approuvées de USA Pickleball pour pouvoir être utilisées dans les tournois sanctionnés.

- 3.D.2 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.
- 3.D.3 Poids :** Il n'y a aucune restriction de poids.
- 3.D.4 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 spécifiés dans le [Manuel des normes d'équipement de USA Pickleball](#).
- 3.D.5 Caractéristiques de surface interdites :** La surface de frappe de la raquette doit être exempte de :
- 3.D.5.a** Trous, d'échancrures ou de fissures qui altèrent sa surface ou sa membrane de finition de la raquette.
 - 3.D.5.b** Textures rugueuses.
 - 3.D.5.c** Matériau dont les caractéristiques s'apparentent à celles du papier de verre.
 - 3.D.5.d** Caoutchouc et caoutchouc synthétique.
 - 3.D.5.e** Pièce en mouvement qui peut augmenter la dynamique de la raquette.
 - 3.D.5.f** Peinture antidérapante, peinture texturée avec du sable, particules de caoutchouc ou tout autre matériau qui peut augmenter l'effet de rotation de la balle.
 - 3.D.5.g** Tout autre objet ou élément qui permet au joueur d'ajouter un effet de rotation excessif à la balle.
 - 3.D.5.h** La surface de la raquette ne doit pas être réfléchissante de manière à avoir le potentiel de nuire à la vision de l'adversaire.
- 3.D.6 Modifications autorisées :** Les raquettes modifiées doivent respecter toutes les particularités. Les seules modifications ou ajouts autorisés par un joueur sur une raquette commerciale homologuée sont :
- 3.D.6.a** Ajout ou remplacement du ruban de protection des bords (voir [Règle 3.D.7](#)).
 - 3.D.6.b** Ajout de ruban plombé sur la tranche (voir [Règle 3.D.7](#)).
 - 3.D.6.c** Ajout ou retrait de poids pour un système de poids intégré par un fabricant reconnu

(Original Equipment Manufacturer – OEM).

- 3.D.6.d** Remplacement des poignées interchangeables *OEM*.
- 3.D.6.e** Remplacement des surfaces de raquette interchangeables *OEM*.
- 3.D.6.f** Ajout d'étiquettes nominatives ou d'autres autocollants d'identification sur la face de la raquette (voir [Règle 3.D.7](#)).
- 3.D.6.g** Un ajustement du diamètre de la poignée à l'aide d'insertion.
- 3.D.6.h** Ajout ou remplacement du ruban de la poignée.
- 3.D.6.i** Les seules inscriptions manuscrites permises sur la surface de la raquette sont pour des fins d'identification seulement (nom, signature, téléphone, courriel) ou un autographe. Aucune forme de graphisme ne peut être ajoutée à une raquette commerciale.

3.D.7 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.



Partie II : Règles générales du jeu

La partie II (sections 4 à 14) s'applique au jeu de pickleball standard. La section 14 présente les variantes du format de jeu standard.

Voir [la partie III](#) pour les règles supplémentaires qui s'appliquent au jeu en tournoi.

[La partie IV](#) contient les règles supplémentaires qui s'appliquent aux joueurs ayant certains handicaps.

Section 4 : Pointage

- 4.A Point** : Un point est marqué en servant la balle et en remportant l'échange. (Voir [la Règle 14.A.2](#) pour l'option de pointage continu.)
- 4.B Gagner la partie** : Le premier joueur en simple ou la première équipe en double à marquer le point gagnant remporte la partie.

Section 5 : Position des joueurs et séquence du service

- 5.A En simple :** Les bonnes positions du serveur et du receveur sont déterminées par le pointage du serveur.
- 5.A.1 Position du serveur :** Si le pointage du serveur est nul ou pair, 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. Si le pointage du serveur est impair, 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. (Voir [Règle 14.B.2](#) pour les mini-simples.)
- 5.A.2 Conserver le service :** Un joueur continue à servir, en alternant les aires de service droite/paire et gauche/impair après chaque point gagné, jusqu'à ce qu'il perde un échange.
- 5.A.3 Changement de côté :** Un changement de côté se produit après que le serveur a perdu un échange.
- 5.B En double :** Les deux joueurs de l'équipe doivent servir avant qu'un changement de côté ne soit déclaré, sauf au début de chaque partie où seul le serveur de départ sert en tant que deuxième serveur avant qu'un changement de côté ne soit déclaré.
- 5.B.1 Bons serveur et receveur.** Pour chaque échange, le bon serveur doit servir à partir de la bonne aire de service, et le bon receveur doit recevoir le service. (Voir [Règle 14.B](#) pour le pointage continu.)
- 5.B.2 Désignation du premier et du deuxième serveur :** Après chaque changement de côté, le service est fait par le joueur correctement positionné à droite/paire en fonction du pointage de son équipe. Pendant toute la rotation de service de cette équipe, Ce joueur est désigné « premier serveur » et son partenaire « deuxième serveur ». Le serveur de départ pour l'équipe qui commence chaque partie est désigné comme « deuxième serveur » pour la première rotation de service de cette équipe dans cette partie.
- 5.B.3 Bonnes positions pour le service et la réception :** Les bonnes positions du serveur et du receveur pour chaque échange sont déterminées en fonction du pointage de son équipe. Lors du service ou de la réception, la bonne position du serveur de départ sur le terrain est à droite/paire lorsque le pointage de son équipe est nul ou pair, et du côté gauche/impair lorsque le pointage est impair. Lors du service ou de la réception, la position du partenaire du serveur de départ est du côté gauche/impair de

l'aire de service lorsque le pointage de son équipe est nul ou pair, et du côté droite/paire lorsque le pointage est impair.

5.B.4 Positions des joueurs pendant les échanges : Sauf lors du service et de la réception, il n'y a aucune restriction sur la position des joueurs, sur le terrain ou à l'extérieur, tant qu'ils restent de leur côté du filet pendant que la balle est en jeu, sauf lorsqu'un joueur traverse le plan du filet comme permis à la [Règle 13.1](#).

5.B.5 Durée du service du premier serveur : Le premier serveur effectue le service, en alternant entre les aires de service droite/paire et gauche/impair après chaque point remporté, jusqu'à ce que l'équipe au service perde un échange. Le service passe alors au deuxième serveur.

5.B.6 Durée du service du deuxième serveur : Le deuxième serveur effectue le service, en alternant entre les aires de service droite/paire et gauche/impair après chaque point remporté, jusqu'à ce que l'équipe au service perde un échange, ce qui entraîne un changement de côté.

5.C Questions sur le serveur, le receveur et les bonnes positions : Avant que le service ne soit effectué, un joueur peut demander à son adversaire qui est le bon serveur ou le bon receveur, ou si les joueurs sont correctement positionnés. L'adversaire doit fournir l'information appropriée.

5.C.1 Signaler une erreur de joueur ou de position pendant un échange : Tout joueur peut arrêter un échange pour signaler un mauvais serveur, un mauvais receveur ou une mauvaise position de joueur.

5.C.1.a Reprise – Signalement valable : Si le bon joueur ou le bon receveur n'est pas à sa bonne position au moment où le pointage est annoncé et qu'un joueur arrête l'échange pour signaler l'erreur de joueur ou de position, l'échange doit être repris.

5.C.1.b Faute – Signalement incorrect : Quand un joueur arrête un échange et signale de manière erronée une erreur de joueur ou de position, c'est une faute contre le joueur qui a arrêté l'échange.

5.C.1.c Faute – Mauvais receveur : Quand le bon serveur et le bon receveur sont à leur position au moment où le pointage est annoncé, c'est une faute si un joueur retourne le service alors qu'il est le mauvais receveur, même si l'échange est terminé avant que la faute ne soit appelée. La faute doit être appelée avant le service suivant.



- 5.C.2 Erreur de joueur ou de position identifiée après l'échange :**
Quand le bon serveur ou le bon receveur n'est pas à sa bonne position quand le pointage est annoncé et que l'échange est terminé, le résultat de l'échange demeure valide.

Section 6 : Préparation des joueurs et annonce du pointage

- 6.A Préparation :** Tout joueur peut signaler qu'il n'est « Pas prêt » avant le début de l'annonce du pointage.
- 6.A.1 Signaux « Pas prêt » :** 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.
- 6.A.2 Signaux « Pas prêt » non valides :** Après le début de l'annonce du pointage, les signaux « Pas prêt » ne sont pas valides tant que la balle est en jeu, à moins qu'il y ait un appel de dérangement.
- 6.B Annonce du pointage :** L'annonce du pointage doit débiter seulement quand le serveur et le receveur sont (ou devraient être) en position et que tous les joueurs sont (ou devraient être) prêts à jouer. C'est normalement le serveur qui annonce le pointage.
- 6.B.1 En match de simple :** Le pointage doit être annoncé en deux chiffres : le pointage du serveur, puis celui du receveur. Au début de chaque nouvelle partie, le pointage sera annoncé comme suit : « 0 – 0 ».
- 6.B.2 En match de double :** Le pointage est annoncé avec une séquence de trois chiffres. La bonne séquence est d'annoncer le pointage de l'équipe au service, le pointage de l'équipe à la réception suivi du numéro (un ou deux) du serveur. Au début de chaque nouvelle partie, le pointage sera annoncé comme suit : « 0 – 0 – 2 ».
- 6.B.2.a Annonce du pointage par le partenaire (en match de double) :** Quand un serveur n'est pas en mesure d'annoncer le pointage, le partenaire du serveur peut le faire à sa place. Le même joueur doit annoncer le pointage pendant toute la partie, sauf si sa voix devient insuffisante.
- 6.C Quand servir :** Le pointage complet doit être annoncé avant que le serveur ne frappe la balle.
- 6.C.1 Faute – Service prématuré.** Lorsque le serveur frappe la balle alors que le pointage est en cours d'annonce, il commet une faute.

- 6.D Délai de 10 secondes :** Une fois que le pointage a été annoncé, le serveur a 10 secondes pour servir.
- 6.D.1 Faute – Violation du délai de 10 secondes :** Quand le serveur ne sert pas dans les 10 secondes suivant l'annonce du pointage, le serveur commet une faute.
- 6.D.2 Reprise – Repositionnement des joueurs :** Quand l'équipe au service change d'aire de service après l'annonce du pointage, le serveur doit permettre à tous les joueurs de se repositionner, puis le pointage doit être réannoncé pour recommencer le décompte des 10 secondes.
- 6.E Indicateurs d'arrêt du jeu :** Après le début de l'annonce du pointage, une demande verbale pour arrêter le jeu, tel que « Stop » ou « Attendez », sera cependant respectée.
- 6.E.1 Question sur le pointage :** Avant que le service ne soit effectué, un joueur peut demander à son adversaire une correction au pointage. L'adversaire doit fournir l'information appropriée.
- 6.F Correction du pointage :** Un joueur peut arrêter un échange pour demander une correction du pointage avant que le retour de service ne soit effectué et avant que la balle devienne morte.
- 6.F.1 Reprise du jeu – Mauvais pointage annoncé :** Si le mauvais pointage a été annoncé et que l'échange est arrêté avant que le retour de service ne soit frappé et avant que la balle devienne morte, l'échange doit être repris après l'annonce du bon pointage.
- 6.F.2 Faute – Bon pointage annoncé :** Quand un joueur arrête un échange pour corriger un pointage annoncé, c'est une faute contre le joueur qui a arrêté l'échange.
- 6.F.3 Faute – Correction tardive du pointage :** Quand un joueur arrête un échange pour demander une correction du pointage après que le retour de service a été frappé, c'est une faute contre le joueur qui a arrêté l'échange.
- 6.F.4 Mauvais pointage identifié après l'échange :** Si le mauvais pointage a été annoncé et que l'échange est terminé, le résultat de l'échange reste valable, et le pointage doit être corrigé avant le service suivant.

Section 7 : Service

- 7.A Position du serveur.** Lorsque le service est effectué, le serveur doit se conformer aux règles 7.A.1, 7.A.2 et 7.A.3.
- 7.A.1 Pied au sol :** Au moins un des pieds du serveur doit toucher à la bonne surface de jeu au moment où il frappe la balle pour servir.
- 7.A.1.a Faute – Serveur sans pied au sol :** Lorsque les deux pieds du serveur ne touchent pas la surface de jeu au moment du service, c'est une faute contre le serveur.
- 7.A.2 Ne doit toucher le terrain :** Aucun des pieds du serveur ne doit toucher le terrain au moment du service.
- 7.A.2.a Faute – Serveur touche le terrain :** Si un pied du serveur touche le terrain au moment du service, c'est une faute contre le serveur.
- 7.A.3 À l'intérieur de l'aire de service :** Aucun des pieds du serveur ne doit toucher la surface de jeu à l'extérieur de la bonne aire de service au moment du service.
- 7.A.3.a Faute – Serveur à l'extérieur de l'aire de service :** Si un pied du serveur touche la surface de jeu à l'extérieur de la bonne aire de service au moment du service, c'est une faute contre le serveur.
- 7.B Lâcher de balle :** Le serveur doit respecter les règles 7.B.1 à 7.B.3 lorsqu'il lâche la balle pour effectuer le service.
- 7.B.1 Lâcher d'une seule main ou avec la raquette :** Le serveur doit lâcher la balle d'une seule main ou uniquement avec la raquette.
- 7.B.2 Aucune manipulation ni effet de rotation lors du lâcher :** Bien qu'une certaine rotation naturelle de la balle soit tolérée, le serveur ne doit utiliser aucune partie de son corps ou de sa raquette pour manipuler la balle dans le but de créer un effet de rotation avant de la frapper pour servir. Exception : Le serveur peut laisser rouler la balle sur la surface de sa raquette pour la laisser tomber sous l'effet de la gravité. Il est permis d'appliquer un effet de rotation à la balle lors du contact avec la raquette.
- 7.B.2.a Reprise – Manipulation ou effet de rotation ajouté :** Quand le receveur détermine que le serveur a exercé une manipulation ou un effet de rotation sur le lâcher de la balle, le receveur peut demander une reprise, mais seulement avant de retourner le service.

- 7.B.3 Lâcher visible :** Le lâcher de balle par le serveur doit être visible par le receveur.
- 7.B.3.a Reprise – Lâcher de balle non visible :** Quand le receveur ne peut pas voir le lâcher de balle, il peut demander une reprise, mais uniquement avant le retour de service.
- 7.C Service à la cuillère (*volley serve*) :** Le mouvement de service pour un service à la cuillère doit respecter les règles 7.C.1 à 7.C.4.
- 7.C.1 Arc ascendant :** La raquette du serveur doit clairement se déplacer dans un arc ascendant au moment sa raquette touche la balle.
- 7.C.2 Tête de la raquette :** Le point le plus haut de la tête de la raquette ne doit clairement pas être au-dessus de la partie la plus haute de l'articulation du poignet du serveur lorsque la raquette frappe la balle.
- 7.C.3 Hauteur de la balle :** La balle ne doit clairement pas être plus haute que la taille du serveur lorsque la raquette entre en contact avec la balle.
- 7.C.4 Coup droit ou revers :** Le service peut être effectué avec un mouvement de coup droit ou de revers.
- 7.C.5 Faute – Service à la cuillère illégal :** Lorsque le serveur enfreint les règles 7.C.1, 7.C.2 ou 7.C.3, c'est une faute contre le serveur.
- 7.D Service avec rebond :** Un service avec rebond est effectué en laissant tomber la balle puis en la frappant avec la raquette après qu'elle ait rebondi sur le terrain. Le mouvement de service pour un service avec rebond doit respecter les règles 7.D.1 à 7.D.5.
- 7.D.1 Position du lâcher :** Le serveur doit laisser tomber la balle à une hauteur naturelle (sans aide).
- 7.D.2 Force du lâcher :** Le lâcher de balle doit se faire sans que celle-ci soit lancée dans quelque direction ou de quelque manière que ce soit avant d'être frappée pour effectuer le service.
- 7.D.3 Nombre de rebonds :** Avant que le serveur frappe la balle pour effectuer le service, il n'y a aucune restriction sur le nombre de fois que la balle peut rebondir.
- 7.D.4 Emplacement du rebond :** Avant que le serveur frappe la balle pour effectuer le service, il n'y a aucune restriction sur l'endroit où la balle peut rebondir sur le terrain.
- 7.D.5 Coup droit ou revers :** Le service peut être effectué avec un mouvement de coup droit ou de revers.

7.D.6 Faute – Service avec rebond illégal : Lorsque le serveur enfreint les règles 7.D.1 ou 7.D.2, c’est une faute contre le serveur.

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

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

7.E.2 Faute – Service dans la zone de non-volée : Quand une balle de service atterrit à l’intérieur la zone de non-volée, c’est une faute contre le serveur.

7.E.3 Faute – Service touche un objet permanent : Quand une balle de service entre en contact avec un objet permanent avant d’atterrir, c’est une faute contre le serveur.

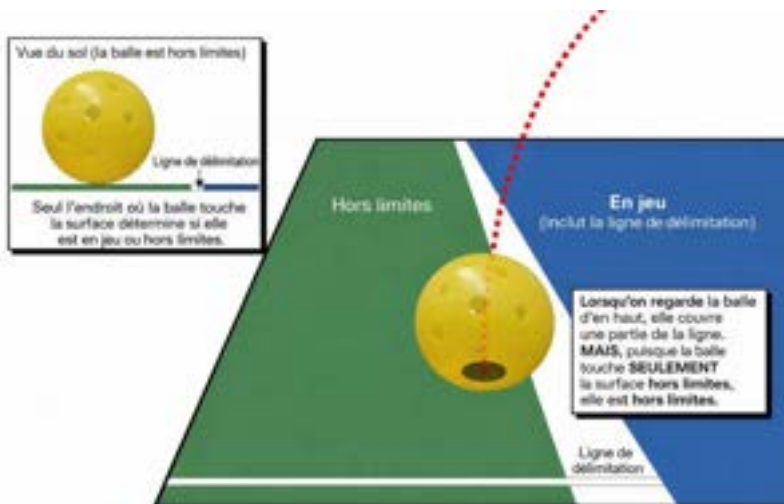
7.E.4 Faute – Service touche le serveur ou son partenaire : Quand une balle de service entre touche le serveur ou son partenaire, ou si elle touche quoi que ce soit que le serveur ou son partenaire porte ou transporte, c’est une faute contre le serveur.

7.E.5 Faute – Service touche le receveur ou son partenaire : Quand une balle de service touche le receveur ou son partenaire, ou si elle touche quoi que ce soit que le receveur ou son partenaire porte ou transporte, c’est une faute contre le receveur.

Section 8 : Appel de ligne

- 8.A Responsabilité des appels de ligne :** Les joueurs sont responsables de signaler les balles « *OUT* » pour toutes les lignes situées de leur côté du terrain. En double, un ou les deux partenaires peuvent faire un appel de ligne.
- 8.B Balle « *IN* » :** Une balle de service qui franchit la ligne de la zone de non-volée de l'adversaire et atterrit dans l'aire de service appropriée est « *IN* ». Une balle retournée par un joueur qui atterrit dans le terrain de l'adversaire est « *IN* ».
- 8.C Balle « *OUT* » :** Une balle de service qui n'atterrit pas dans l'aire de service appropriée sur le terrain de l'adversaire, y compris une balle qui touche la ligne de la zone de non-volée, est « *OUT* ». Toute autre balle qui atterrit à l'extérieur du terrain est « *OUT* ».
- 8.D Code d'éthique pour les appels de ligne :** Lorsqu'ils effectuent des appels de ligne, les joueurs doivent s'efforcer d'être précis et de respecter le principe que tous les appels douteux doivent être résolus en faveur de l'adversaire. Le bénéfice du doute est en faveur de l'adversaire en matière d'appel de ligne. Toute balle qui ne peut pas être rapidement appelée « *OUT* » doit être considérée comme « *IN* ».
- 8.E Certitude de l'appel de ligne :** Les joueurs ne doivent pas déclarer une balle « *OUT* » à moins de pouvoir clairement voir un espace entre la balle et la ligne au moment où elle atterrit. (Voir Figure 8-1.)

Figure 8-1 : Illustration d'une balle « *OUT* »



- 8.F Appel « OUT » et signal :** Les joueurs doivent appeler rapidement une balle « OUT », soit à voix haute, soit par un geste de la main, ou les deux.
- 8.F.1 Appel de ligne valide :** Tout appel « OUT » effectué par un joueur après que la balle a atterri est considéré comme un appel de ligne.
- 8.F.2 Balle morte :** Un appel de ligne entraîne une balle morte et le jeu doit s'arrêter.
- 8.F.3 Moment de l'appel « OUT » :** Si un joueur retourne la balle, son appel « OUT » doit être effectué avant que l'adversaire frappe la balle ou avant que la balle devienne morte; sinon, le jeu se poursuit. Si un joueur ne retourne pas la balle, un appel « OUT » fait rapidement sera reconnu, même si la balle devient morte avant que l'appel « OUT » ne soit fait.
- 8.F.4 Communication entre partenaires :** Pendant que la balle est en l'air, toute communication entre partenaires concernant la possibilité qu'une balle soit « OUT » est considérée comme une communication entre joueurs, et non comme un appel de ligne.
- 8.G Renverser un appel :** Les joueurs peuvent renverser un appel de ligne de leur partenaire, leur propre appel de ligne ou un appel « IN », si cela joue à leur désavantage.
- 8.H Désaccord entre partenaires (en double) :** Lorsque des partenaires ne s'entendent pas sur un appel de ligne, il y a conflit et l'appel de l'équipe sera « IN ».
- 8.I Demande de l'avis de l'adversaire :** Un joueur peut s'en remettre à l'adversaire pour tout appel de ligne dont il est responsable en demandant l'avis de l'adversaire avant que le service suivant ne soit frappé. Quand l'adversaire fait un appel définitif « IN » ou « OUT », cette décision prévaut. Quand l'adversaire ne fait pas un appel définitif, l'appel du joueur prévaut; et si aucun appel n'a été fait par le joueur, la balle est considérée « IN ». Après avoir demandé l'avis de l'adversaire, le joueur et son partenaire perdent le droit de faire un appel de ligne, sauf pour annuler l'appel en faveur de l'adversaire.
- 8.J Intervention des spectateurs :** Les spectateurs ne doivent pas être consultés pour aucun appel.

Section 9 : Balles mortes, fautes et dérangements

- 9.A Arrêt d'un échange** : Une balle est morte après toute action qui arrête le jeu.
- 9.A.1 Faute – Arrêt d'un échange** : Quand un joueur arrête un échange avant que la balle ne devienne morte, c'est une faute contre ce joueur, sauf si l'arrêt sert à appeler un dérangement (voir [Règle 9.C](#)), à identifier correctement une erreur de position d'un joueur ou de serveur (voir [Règle 5.C.1.a](#)), ou à demander la correction d'un pointage avant le retour de service (voir [Règle 6.F.1](#)).
- 9.B Fautes** : Une balle est morte au moment où l'arbitre, ou un joueur, appelle une faute ou dès qu'un joueur commet une faute.
- 9.B.1 Survenance d'une faute** : Une faute ne peut survenir que quand la balle est en jeu, sauf pour les violations liées à la zone de non-volée impliquant le momentum (voir [Règle 11.A.2](#)).
- 9.B.2 Responsabilité des appels de faute** : Les joueurs sont tenus d'appeler leurs propres fautes ou celles de leur partenaire dès qu'elles sont commises ou constatées.
- 9.B.3 Appel des fautes de zone de non-volée et des fautes de pied au service chez l'adversaire** : Les joueurs ne peuvent appeler que les fautes de zone de non-volée et les fautes de pied au service commises par un adversaire.
- 9.B.3.a Moment de l'appel de faute** : Une faute doit être appelée dès qu'elle est commise ou constatée. L'appel de faute doit être fait avant que le service ne soit frappé pour amorcer l'échange suivant.
- 9.B.3.b Désaccord entre équipes** : En cas de désaccord entre les équipes concernant un appel de faute, l'échange doit être repris.
- 9.B.3.c Désaccord entre partenaires** : Tout désaccord entre partenaires concernant un appel de faute est tranché au bénéfice des adversaires.
- 9.B.4 Aucune application des autres fautes** : Si un joueur croit qu'un adversaire a commis tout autre type de faute qu'une faute de zone de non-volée ou une faute de pied au service, il peut mentionner la faute précise à l'adversaire à la fin de l'échange, mais n'a aucune autorité pour appliquer la faute. La décision finale concernant la faute revient au joueur qui aurait commis la faute.
- 9.C Dérangements** : Un appel de dérangement entraîne une balle morte.
- 9.C.1 Qui peut appeler un dérangement** : Tout joueur peut appeler un



dérangement.

- 9.C.2 Reprise – Dérangement :** Lorsqu'un dérangement est appelé, l'échange doit être repris.

Section 10 : Situations d'échange

- 10.A La Règle du double rebond :** Le service et le retour de service doivent chacun rebondir avant d'être retournés.
- 10.A.1 Faute – Aucun rebond par le receveur :** Quand le receveur ne laisse pas le service rebondir avant de frapper la balle, c'est une faute contre le receveur.
- 10.A.2 Faute – Aucun rebond par le serveur :** Quand le serveur ou le partenaire du serveur ne laisse pas le retour de service rebondir avant de frapper la balle, c'est une faute contre l'équipe du serveur.
- 10.B Nombre maximum de rebonds :** Un joueur doit retourner la balle avant qu'elle ne rebondisse une deuxième fois.
- 10.B.1 Faute – Double rebond :** Lorsque le joueur ne retourne pas la balle avant qu'elle ne rebondisse deux fois, c'est une faute contre le joueur.
- 10.C Placement du retour de balle :** Un joueur doit retourner la balle de manière qu'elle atterrisse du côté de l'adversaire ou touche l'adversaire ou quoi que ce soit que l'adversaire porte ou transporte avant que la balle ne touche le sol.
- 10.C.1 Faute – Balle atterrit à l'extérieur des limites du terrain :** Quand le joueur frappe une balle qui atterrit d'abord à l'extérieur de la zone de jeu de l'adversaire, c'est une faute contre le joueur.
- 10.C.2 Faute – Balle atterrit du côté du joueur :** Quand le joueur frappe une balle qui ne franchit pas le filet et atterrit du côté du joueur, c'est une faute contre le joueur.
- 10.C.3 Faute – Balle frappe le joueur :** Après le service, quand la balle touche un joueur ou quoi que ce soit que le joueur porte ou transporte, sauf la raquette du joueur ou les mains du joueur sous le poignet tout en étant en contact avec la raquette, c'est une faute contre le joueur.
- 10.C.4 Faute – Balle frappe un objet permanent avant de rebondir :** Quand le joueur frappe une balle qui touche un objet permanent avant de rebondir sur le terrain, c'est une faute contre le joueur.
- 10.C.5 Faute – Balle frappe un objet permanent après le rebond :** Quand le joueur ne parvient pas à retourner une balle qui a rebondi dans le terrain du joueur avant que la balle ne touche un objet permanent, c'est une faute contre le joueur.

- 10.D Double frappe :** La balle peut être frappée plus d’une fois, mais cela doit se produire lors d’un élan continu, unidirectionnel et par un seul joueur.
- 10.D.1 Faute – Double frappe :** Quand un joueur frappe une balle plus d’une fois avec un coup non continu ou non unidirectionnel, c’est une faute contre le joueur.
- 10.D.2 Faute – Frappe par un deuxième joueur :** Quand un joueur et son partenaire frappent tous les deux la balle pour la retourner, c’est une faute contre les joueurs.
- 10.E Tentative de frappe :** Quand un joueur tente de frapper la balle et la rate, la balle demeure en jeu.
- 10.F Distraction :** Un joueur ne doit pas distraire son adversaire lorsque ce dernier s’apprête à frapper la balle.
- 10.G Balle endommagée :** 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. Si les deux équipes conviennent que la balle est dégradée ou molle, elle sera remplacée.
- 10.G.1 Reprise – Balle brisée ou fissurée :** Quand tous les joueurs s’accordent à dire qu’une balle brisée ou fissurée a eu un impact sur le résultat de l’échange, l’échange doit être repris. Si tous les joueurs ne sont pas d’accord sur le fait qu’une balle brisée ou fissurée a eu un impact sur le résultat de l’échange, le résultat de l’échange demeure valide.
- 10.G.2 Pas de reprise – Balle molle ou dégradée :** Quand une balle est ou devient molle ou dégradée, le résultat de l’échange précédent demeure valide.
- 10.H Blessure :** Si un joueur se blesse durant un échange, le jeu doit se poursuivre jusqu’à la fin de l’échange.
- 10.I Problème avec l’équipement ou les vêtements du joueur :** Si un joueur rencontre un problème d’équipement ou de vêtement pendant un échange, le jeu doit se poursuivre jusqu’à la fin de l’échange.
- 10.J Objet sur le terrain :** La balle demeure en jeu quand 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. Cependant, il y a faute si l’objet tombe dans la zone de non-volée à la suite d’une volée (voir [Règle 11.A.1](#)).
- 10.K Entre les échanges :** Les joueurs peuvent rapidement s’hydrater, se sécher avec une serviette et ajuster leur équipement ou leurs vêtements entre les échanges tant que cela n’impacte pas négativement le rythme du jeu.

Section 11 : Violations dans la zone de non-volée

11.A Contact autorisé : Toutes les volées doivent être effectuées à l'extérieur de la zone non-volée. Un joueur, ou tout ce qui est en contact avec lui, peut entrer en contact avec la zone non-volée à tout moment, sauf pendant l'exécution d'une volée.

11.A.1 Faute – Contact avec la zone non-volée pendant une volée : Quand un joueur effectuant une volée ou tout élément en contact avec ce joueur (y compris son partenaire) touche la zone de non-volée, c'est une faute contre le joueur.

11.A.2 Faute – Momentum dans la zone non-volée : Quand le momentum du joueur effectuant la volée le fait entrer en contact avec quoi que ce soit (y compris le partenaire du joueur) qui est en contact avec la zone non-volée, même après que la balle est morte, c'est une faute contre le joueur effectuant la volée.

11.A.3 Faute – Ne pas sortir de la zone non-volée avant d'effectuer une volée : Après avoir contacté la zone non-volée, quand un joueur effectue une volée avant que ses deux pieds ne soient complètement sortis de la zone non-volée et en contact avec la surface de jeu, c'est une faute contre le joueur.

Section 12 : La raquette pendant le jeu

- 12.A Une seule raquette :** Un joueur ne doit pas utiliser ou porter plus d'une raquette pendant un échange.
- 12.A.1 Faute – Plus d'une raquette :** Quand un joueur utilise ou porte plus d'une raquette pendant que la balle est en jeu, c'est une faute contre le joueur.
- 12.B Avoir la raquette en main :** Un joueur doit avoir la raquette en main lorsqu'il frappe la balle. Un joueur est autorisé à tenir la raquette avec une ou les deux mains. La raquette peut être transférée d'une main à l'autre à tout moment.
- 12.B.1 Faute – Raquette n'est pas en main :** Quand un joueur n'a pas la raquette en main lorsqu'il frappe la balle, c'est une faute contre le joueur.
- 12.C Attraper ou transporter :** Un joueur ne doit pas attraper ou transporter la balle sur sa raquette pendant un échange.
- 12.C.1 Faute – Attraper ou transporter :** Quand un joueur attrape ou transporte la balle sur sa raquette pendant un échange, c'est une faute contre le joueur.

Section 13 : Le filet et le système d'armature du filet pendant le jeu

- 13.A La balle touche le filet :** Quand la balle touche le filet, ou la corde ou le câble en haut du filet entre les poteaux du filet, la balle demeure en jeu.
- 13.A.1 Reprise – La balle touche le filet :** Quand une balle retournée qui franchit le filet reste coincée dans le filet, touche une partie du filet qui traîne au sol, ou touche un filet déformé avant ou après le rebond, l'échange doit être repris.
- 13.B La balle touche le système d'armature du filet :** Une balle de service ne doit pas toucher une partie du système d'armature du filet. Une balle retournée ne doit pas toucher une partie du système d'armature du filet du côté du joueur qui frappe la balle.
- 13.B.1 Faute – La balle touche le système d'armature du filet :** Quand un joueur sert une balle qui touche le système d'armature du filet d'un côté ou de l'autre du filet, ou retourne une balle qui touche le système d'armature du filet avant de passer de l'autre côté du filet, c'est une faute contre le joueur.
- 13.B.2 Reprise – Balle affectée par le système d'armature du filet :** Quand une balle retournée traverse le filet et touche une partie de la barre transversale, ou toute autre partie du système d'armature du filet à l'intérieur des limites du terrain, avant ou après le rebond, l'échange doit être repris.
- 13.C Balle autour du poteau du filet :** Une balle peut être retournée autour de l'extérieur du poteau du filet.
- 13.D Balle entre le filet et le poteau du filet :** Une balle ne doit pas être frappée entre le filet et le poteau du filet.
- 13.D.1 Faute – Balle entre le filet et le poteau du filet :** Quand un joueur frappe la balle entre le filet et le poteau du filet, c'est une faute contre le joueur.
- 13.E Balle sous le filet :** Une balle ne doit pas être frappée sous le filet.
- 13.E.1 Faute – Balle sous le filet :** Quand un joueur frappe la balle sous le filet, c'est une faute contre le joueur.
- 13.F Balle traverse le plan du filet :** Une balle doit entièrement traverser du côté du joueur avant que ce dernier ne frappe la balle.

- 13.F.1 Faute – Balle frappée avant de traverser le plan du filet :** Quand un joueur frappe la balle avant que celle-ci ne traverse entièrement le plan du filet vers le côté du joueur, c'est une faute contre le joueur.
- 13.G Contact du joueur avec le filet ou le système d'armature du filet :** Un joueur ou tout ce qui est porté ou transporté par le joueur ne doit pas entrer en contact avec le filet ou le système d'armature du filet lorsque la balle est en jeu.
- 13.G.1 Faute – Le joueur touche le filet ou le système d'armature du filet :** Quand un joueur ou tout ce qui est porté ou transporté par le joueur entre en contact avec le filet ou le système d'armature du filet pendant que la balle est en jeu, c'est une faute contre le joueur.
- 13.H Contact du joueur avec l'adversaire ou le terrain de l'adversaire :** Un joueur ou tout ce qui est porté ou transporté par le joueur ne doit pas entrer en contact avec son adversaire ou le terrain de l'adversaire pendant que la balle est en jeu.
- 13.H.1 Faute – Le joueur touche l'adversaire ou le terrain de l'adversaire :** Quand un joueur ou tout ce qui est porté ou transporté par le joueur entre en contact avec son adversaire ou le terrain de l'adversaire pendant que la balle est en jeu, c'est une faute contre le joueur.
- 13.I Le joueur traverse le plan du filet :** Un joueur, ou tout ce qu'il porte ou transporte, ne doit pas traverser le plan du filet lorsque la balle est en jeu, sauf dans les cas prévus dans les Règles 13.I.1 et 13.I.2.
- 13.I.1 Après avoir frappé la balle :** Un joueur peut traverser le plan du filet immédiatement après avoir frappé la balle. Cette autorisation de traverser le plan du filet ne s'applique que pendant l'exécution du coup actuel de la balle et pour la continuation associée à ce coup.
- 13.I.1.a Faute – Le joueur traverse le plan du filet avant de frapper la balle :** Quand n'importe quelle partie du joueur, ou tout ce qu'il porte ou transporte, traverse le plan du filet avant que le joueur ne frappe la balle, c'est une faute contre le joueur.
- 13.I.1.b Faute – Le joueur traverse le plan du filet sans frapper la balle :** Quand n'importe quelle partie du joueur, ou tout ce qu'il porte ou transporte, traverse le plan du filet sans que le joueur frappe la balle, c'est une faute contre le joueur.
- 13.I.2 La balle traverse à nouveau du côté de l'adversaire :** Quand une balle rebondit sur le terrain du côté du receveur et retourne

ensuite du côté de l'adversaire sans avoir été frappée, le joueur receveur, peut traverser, passer sous ou autour du filet pour frapper la balle, mais seulement après que la balle soit d'abord retournée du côté de l'adversaire.

13.I.2.a Faute – Le joueur traverse le plan du filet avant que la balle ne traverse : Quand une balle rebondit sur le terrain du côté du receveur et retourne du côté de l'adversaire sans avoir été frappée, il est considéré comme une faute contre le joueur si celui-ci traverse le plan du filet avant que la balle ne traverse complètement.

13.I.2.b Faute – Balle non frappée : Quand une balle rebondit sur le terrain du côté du receveur et retourne ensuite du côté de l'adversaire sans avoir été frappée, il est considéré comme une faute contre le joueur qui ne frappe pas la balle avant qu'elle ne rebondisse une fois du côté de l'adversaire.

13.J Reprise – Dysfonctionnement du système d'armature de filet : Lorsqu'un dysfonctionnement du système de filet survient pendant un échange, l'échange doit être repris.

Section 14 : Variantes du pickleball standard

- 14.A (Règle provisoire) Option de pointage continu** : Le pointage continu peut être utilisé en simple et en double.
- 14.A.1 Applicabilité des règles** : Toutes les règles standards pour le simple et le double s'appliquent, sauf les modifications incluses dans cette section.
- 14.A.2 Comptabilisation des points** : Un point est marqué par le joueur en simple ou l'équipe en double qui gagne chaque échange. (Modifie la [Règle 4.A](#))
- 14.A.3 Annonce du pointage** : Le pointage doit être annoncé avec deux chiffres : le pointage du serveur, puis le pointage du receveur. (Modifie la [Règle 6.B.2](#))
- 14.A.4 Service (en double)** : Après chaque changement de côté, le service commence avec le joueur correctement positionné à droite en fonction du pointage de l'équipe. Le serveur alterne les zones de service après chaque point gagné, jusqu'à ce qu'un échange soit perdu. (Modifie la [Règle 5.B.2](#))
- 14.A.5 Un seul serveur (en double)** : Un seul joueur dans une équipe sert avant qu'un changement de côté ne soit déclaré. Après que l'équipe servant ait perdu l'échange, un changement de côté se produit et le service est attribué à l'adversaire. (Modifie les [Règles 5.B](#), [5.B.2](#), [5.B.5](#), [5.B.6](#))
- 14.B Mini-simple** : Le mini-simple se joue en suivant les mêmes règles que le jeu en simple, à l'exception des règles suivantes :
- 14.B.1 Le terrain** : Le mini-simple se joue sur un terrain de pickleball standard. (Voir [Figure 3-1](#).)
- 14.B.1.a Zone de jeu** : 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) (Modifie les [Règles 3.A.4.c](#) et [5.A.1](#))
- 14.B.1.b Lignes de délimitation** : Les lignes de délimitation de la zone en jeu pendant un échange sont la ligne de fond, la ligne de côté respective et la ligne médiane du terrain. L'autre côté du terrain est à l'extérieur des limites.
- 14.B.1.c Ligne additionnelle** : Une ligne additionnelle doit être tracée pour prolonger la ligne médiane du



terrain afin de diviser chacune des zones de non-volée en deux parties égales. Cette ligne peut être d'une couleur différente des autres lignes.

(Modifie la [Règle 3.A.4.d](#))

- 14.B.2 Positions des joueurs.** Les bonnes positions du serveur et du receveur pour un échange sont déterminées par leurs pointages individuels. (Modifie la [Règle 5.A](#))
- 14.B.3 Placement des frappes :** Les balles de service et retournées par chaque joueur doivent atterrir dans les limites de la zone en jeu de l'adversaire.



Partie III : Tournois

La partie III (sections 15 à 24) présente des règles supplémentaires et des modifications aux règles de la partie II qui s'appliquent uniquement aux tournois.

Section 15 : Événements de tournoi et options de pointage

15.A Catégories d'événements :

Homme :	simple et double
Femme :	simple et double
Mixte :	double
Fauteuil roulant :	simple et double (voir section 25.A)
Adapté debout :	simple et double (voir section 25.B)
Hybride :	double (voir section 25.C)

15.A.1 Catégories par genre : Dans les catégories décrites par genre, seuls les joueurs de ce genre sont autorisés à y participer.

15.A.2 Ouverte au genre et à l'âge : Une catégorie qui inclut des joueurs de tout genre et de tout âge.

15.A.3 Double : Une équipe de double doit être composée de deux joueurs qui répondent aux critères de classification pour participer à une division particulière.

15.A.3.a Double mixte : Une équipe de double mixte doit se composer d'un homme et d'une femme.

15.A.3.b Catégories de double classées selon le niveau : Dans une épreuve de double classée selon le niveau des joueurs, c'est le niveau du membre le mieux classé qui détermine le classement de l'équipe pour l'épreuve.

15.A.3.c Catégories de double par âge : Dans une épreuve de double réservée aux joueurs âgés de 19 ans et plus (épreuve adulte), l'âge du membre le plus jeune de l'équipe détermine la classification par âge de l'équipe pour l'épreuve. Les joueurs peuvent participer à une épreuve adulte pour les plus jeunes, sauf si les règles de la National Senior Games Association l'interdisent.

15.A.4 Catégories juniors : Les épreuves juniors sont réservées aux joueurs âgés de 18 ans et moins. Les joueurs âgés de 18 ans et moins peuvent participer à toute épreuve adulte lorsqu'il n'y a pas d'épreuve junior ou que celle-ci ne compte pas suffisamment de participants, ou avec l'autorisation du directeur du tournoi.

15.B Formats des événements : Les matchs peuvent utiliser n'importe lequel des formats de tournoi approuvés.

15.B.1 Double élimination : Dans un format de double élimination,

après une défaite, un joueur en simple ou une équipe en double joue dans un tableau de consolation. Le joueur ou l'équipe est éliminé(e) de la compétition après une défaite dans le tableau de consolation. Le vainqueur du tableau de consolation affronte le vainqueur du tableau principal pour déterminer la première et la deuxième place. Si le vainqueur du tableau de consolation bat le vainqueur du tableau principal, un match de bris d'égalité de 15 points doit être joué pour déterminer la première et la deuxième place. Le perdant du dernier match du tableau de consolation obtient la troisième place.

15.B.2 Simple-élimination avec consolation : Dans un format de simple-élimination avec tableau de consolation, après une défaite, un joueur en simple ou une équipe en double joue dans le tableau de consolation. Le joueur ou l'équipe est éliminé(e) de la compétition après une défaite dans le tableau de consolation. Les deux derniers joueurs ou équipes du tableau principal s'affrontent pour la première et la deuxième place. Les deux derniers joueurs en simple ou équipes en double du tableau de consolation s'affrontent pour la troisième place.

15.B.3 Simple-élimination sans consolation : (Catégories pros et pros-séniors) Le premier joueur/équipe qui marque le point gagnant du match avec une avance d'au moins deux points gagne le match. Les deux derniers joueurs ou équipes en lice s'affrontent pour remporter la première position (médaille d'or) et la deuxième position (médaille d'argent). Le résultat du classement final des autres joueurs ou équipes est laissé à la discrétion du directeur du tournoi.

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

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

résultat du match est cependant pris en compte pour le classement du joueur ou de l'équipe.

- 15.B.4.b Premier bris d'égalité :** Le premier bris d'égalité est le meilleur résultat des matchs entre les équipes à égalité.
- 15.B.4.c Deuxième bris d'égalité :** Le deuxième bris d'égalité est le pointage différentiel cumulatif de tous les matchs. Ce critère de bris d'égalité ne s'applique pas à plusieurs pools où le nombre d'équipes dans chaque pool n'est pas égal. (P. ex. l'équipe A a remporté le match 1, 11-8, 11-4, donnant un pointage différentiel de +10. L'équipe A remporte ensuite le deuxième match, 11-9, 2-11, 11-6. Pour la deuxième ronde, elle aurait un pointage différentiel de -2. Cela lui donnerait un pointage différentiel cumulatif de +8 pour les deux rondes).
- 15.B.4.d Troisième bris d'égalité :** Le troisième bris d'égalité est le meilleur pointage différentiel dans les matchs entre les équipes.
- 15.B.4.e Quatrième bris d'égalité :** Le quatrième bris d'égalité est le meilleur pointage différentiel obtenu lors des matchs disputés contre le joueur en simple ou l'équipe en double ayant remporté le plus grand nombre de matchs après le joueur ou l'équipe en question. (P. ex. quand des joueurs ou des équipes sont à égalité pour la deuxième place, on utilise le pointage différentiel cumulatif obtenu contre le joueur en simple ou l'équipe en double classé(e) en première place.)
- 15.B.4.f Cinquième bris d'égalité :** Le cinquième bris d'égalité est le nombre le plus élevé de points marqués dans tous les matchs du tournoi à la ronde. Ce critère de bris d'égalité ne s'applique pas à plusieurs « pools » où le nombre d'équipes dans chaque « pool » n'est pas égal.
- 15.B.5 Système de « pools » :** Les joueurs/équipes sont divisés en deux ou plusieurs « pools ». Chaque « pool » dispute un tournoi à la ronde pour déterminer les joueurs ou les équipes qui accéderont aux tours éliminatoires à élimination simple ou double.
- 15.B.6 Système hybride :** Les joueurs/équipes sont classés en fonction des résultats d'un tournoi à la ronde et jouent ensuite des éliminatoires à simple élimination ou à double élimination, selon un format de matchs de deux de trois parties de 11 points, ou des

matches à partie unique de 15 ou 21 points. Chaque partie doit être remportée avec un écart de deux points.

15.B.7 Tournoi par équipe : Les participants au jeu en équipe sont désignés par une liste et le jeu peut inclure des simples mixtes, des doubles mixtes et des doubles de même genre. Le jeu en équipe peut utiliser le système de pointage standard ou le système de pointage continu pour le simple et le double.

15.C Types de matchs et pointage lors des tournois : Toutes les options de pointage sont gagnées avec un écart de deux points, sauf pour le jeu en équipe où une victoire par un point est autorisée.

15.C.1 Formats de pointage standard : Les options de pointage standard dans un tournoi sont les suivantes :

15.C.1.a Meilleur de trois parties de 11 points.

15.C.1.b Meilleur de cinq parties de 11 points.

15.C.1.c Une seule partie de 15 points ou de 21 points.

15.C.1.d Une seule partie de 11 points (seulement pour les tournois à la ronde comptant six équipes ou plus).

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

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

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

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

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

15.D Horaire des matchs : Un joueur n'est pas autorisé à s'inscrire dans plusieurs catégories prévues le même jour à la même heure, ou qui ont des horaires qui se chevauchent.

15.E Tirage au sort et classement : Un comité chargé du tirage au sort et du classement doit classer les joueurs et les équipes et organiser un tirage au sort équitable pour chaque catégorie.



- 15.F Minimum de deux matchs :** Chaque joueur a le droit de participer à au moins deux matchs programmés par catégorie, sauf dans le cas d'une catégorie à simple élimination sans double élimination. (Voir [Règle 15.B.3.](#))
- 15.G Corrections d'erreurs :** Les organisateurs du tournoi se réservent le droit d'apporter les corrections nécessaires afin de rectifier toute erreur opérationnelle pouvant entraîner des erreurs de pointage, de planification de matchs passés ou futurs, de résultat de matchs, de résultat de classement ou de résultat de médailles.

Section 16 : Responsabilités du directeur du tournoi

- 16.A Responsabilité générale :** Le directeur du tournoi est responsable du tournoi, désigne les officiels et leurs responsabilités, et veille à ce que le soutien prévu soit disponible.
- 16.B Sélection d'une personne désignée :** Le directeur du tournoi peut désigner un représentant pour assumer certaines de ses fonctions, mais il conserve le pouvoir de décision final.
- 16.C Formats des événements :** Le directeur du tournoi ou le commanditaire du tournoi choisit généralement les formats des événements. (Voir [Règle 15.B.](#))
- 16.D Comité de tirage au sort et de classement :** Le directeur du tournoi doit nommer un comité de tirage au sort et de classement. (Voir [Règle 15.E.](#))
- 16.E Notification des dangers et des conditions anormales :** 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. 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.
- 16.F Règles locales et exceptions :** Le directeur du tournoi ne doit pas mettre en œuvre ou imposer une règle qui ne figure pas dans le présent Règlement. Les exceptions aux règles dues à des limitations physiques des terrains ou à d'autres conditions locales doivent être approuvées avant le tournoi par le directeur général des officiels de USA Pickleball.
- 16.G Sélection des balles :** Le directeur du tournoi choisira les balles du tournoi à partir de la liste officielle des balles approuvées publiée sur le site internet de USA Pickleball.
- 16.H Identification du serveur de départ (en double) :** Le directeur du tournoi fournira une méthode permettant d'identifier le serveur de départ de chaque équipe pour chaque match.
- 16.I Juges de ligne :** Le directeur du tournoi déterminera les matchs qui feront appel à des juges de ligne.
- 16.J Remplacement de l'arbitre ou du juge de ligne :** Le directeur du tournoi a le pouvoir final de remplacer les membres de l'équipe d'officiels. (Voir les [Règles 20.K](#) et [20.L.](#))
- 16.K Changements de tenue des joueurs :** Le directeur du tournoi a le pouvoir d'exiger des joueurs qu'ils changent de tenue. (Voir les [Règles 18.B.3](#) et [18.B.4.](#))

- 16.L Avis de modification de l'horaire :** Lorsque des modifications sont apportées à l'horaire des matchs du tournoi après sa publication initiale, le directeur du tournoi doit en informer les joueurs.
- 16.M Prolongation du délai pour se présenter au match :** Le directeur du tournoi peut accorder une prolongation du délai pour se présenter au match lorsque les circonstances le justifient.
- 16.N Changements de terrain :** Le directeur du tournoi peut demander un changement de terrain pendant un match après la fin d'une partie afin d'améliorer les conditions de jeu ou des spectateurs.
- 16.O Appels concernant l'arbitrage :** Le directeur du tournoi doit trancher les appels des joueurs concernant les décisions arbitrales. Les décisions du directeur du tournoi sont définitives.
- 16.P Comportement répréhensible d'un joueur :** Le directeur du tournoi a le pouvoir d'imposer des avertissements, des fautes techniques et des forfaits, ainsi que de disqualifier ou d'expulser tout joueur pour comportement répréhensible. (Voir les [Règles 22.A.3](#), [22.I](#) et [22.K](#))
- 16.Q Changements de partenaire :** Le directeur du tournoi doit approuver tout changement autorisé de partenaire en double. (Voir [Règle 18.G.](#))

Section 17 : Responsabilités de l'arbitre

- 17.A Responsabilités principales** : L'arbitre est responsable de toutes les décisions relatives à la procédure et au jugement d'appels pendant le match.
- 17.B Vérifications avant le match** : Avant le début de chaque match, l'arbitre doit :
- 17.B.1 Outils de l'arbitre** : Vérifier la disponibilité et l'adéquation des accessoires nécessaires au match comme les balles, la feuille de pointage, les crayons et le chronomètre.
 - 17.B.2 État du terrain** : Vérifier la conformité du terrain : propreté, éclairage, hauteur du filet, lignes et dangers sur et autour de celui-ci.
- 17.C Rencontre avant le début de chaque match** : Avant le début de chaque match, l'arbitre doit rencontrer les joueurs sur le terrain afin de :
- 17.C.1 Inspecter les raquettes** : Vérifier que les raquettes sont conformes aux spécifications (voir [Règles 3.D](#) et [18.A](#)).
 - 17.C.2 Modifications du présent Règlement et conditions particulières** : Signaler les modifications approuvées du présent Règlement, les anomalies du terrain et les conditions particulières du terrain qui pourraient constituer des problèmes de sécurité potentiels.
 - 17.C.3 Responsabilités liées à l'appel des lignes** : Informer les joueurs sur le rôle des juges de ligne, de l'arbitre et des joueurs en matière d'appels de ligne. Note: Les informations données avant le tournoi par le directeur du tournoi peuvent soustraire l'arbitre de cette obligation. (Voir [section 19](#).)
 - 17.C.4 Sélection du service et du côté du terrain** : Utiliser une méthode équitable (p. ex. sélection d'un chiffre [1 ou 2] inscrit au dos de la feuille de match, tirage au sort) pour déterminer quel joueur en simple ou quelle équipe en double aura le premier choix du service, de la réception, du côté du terrain où commencer le match, ou s'il cède le premier choix à son adversaire. Une fois la sélection effectuée, elle ne peut être modifiée.
 - 17.C.5 Identification serveur de départ (en double)** : S'assurer que le serveur de départ de chaque équipe porte l'accessoire d'identification officiel. (Voir [règle 18.C](#).)
- 17.D Arbitrage du jeu** : Durant le match, l'arbitre doit :
- 17.D.1 Confirmer les joueurs et les positions** : Confirmer que le serveur et le receveur et les joueurs sont à leur bonne position, et corriger les joueurs si nécessaire.

- 17.D.2 Annonce du pointage :** Annoncer le pointage pour commencer chaque échange après avoir confirmé que le bon serveur a la balle (voir [Règle 6.B](#)). L'annonce du pointage indique à tous les joueurs que le jeu est prêt à reprendre.
- 17.D.2.a Changement d'aire de service :** Permettre aux joueurs de se repositionner lorsque l'équipe au service change d'aire de service après que le pointage a été annoncé, puis annoncer à nouveau le pointage. (Voir [Règle 20.D.](#))
- 17.D.3 Annoncer « Point » :** Annoncer « Point » après chaque point gagné.
- 17.D.4 Annoncer « Deuxième serveur » (en double) :** Annoncer « Deuxième serveur » (ou « Deuxième service ») après que l'équipe du premier serveur a perdu l'échange.
- 17.D.5 Annoncer « Changement de côté » :** Annoncer « Changement de côté » lorsqu'un joueur en simple ou un deuxième serveur perd le service.
- 17.D.6 Annoter la feuille de pointage :** Annoter de manière appropriée la feuille de pointage après la fin de chaque échange ou lorsqu'un temps d'arrêt est demandé.
- 17.D.7 Vérification du filet :** Vérifier à nouveau la hauteur et la position du filet s'il a été déplacé.
- 17.D.8 Appels de faute :** Identifier et signaler les violations au présent Règlement lorsqu'elles se produisent.
- 17.D.9 Appels de reprise :** Appeler les reprises le cas échéant. (Voir [Annexe A.2.](#))
- 17.D.10 Appels de lignes :** Aider à prendre les décisions relatives aux lignes en cas de contestation et lorsqu'un juge de ligne fait appel d'une vue obstruée. (Voir [Section 19.](#))
- 17.D.11 Appels contestés :** Statuer sur les autres appels contestés par les joueurs. L'arbitre peut consulter les joueurs et les juges de ligne pour décider de l'issue d'un appel.
- 17.D.12 Juges de ligne :** Surveiller et gérer les performances des juges de ligne. (Voir [Règle 20.K.](#))
- 17.D.13 Dérangement :** Appeler les dérangements et déterminer la validité des dérangements appelés par les joueurs. (Voir [Règle 20.H.](#))
- 17.D.14 Balles endommagées :** Déterminer si une balle est brisée ou endommagée et doit être remplacée, et si la balle brisée ou endommagée a influé sur le résultat d'un échange. (Voir

[Règle 20.F.\)](#)

- 17.D.15 Temps d'arrêt :** Appliquer les procédures de temps d'arrêt. (Voir [Section 21.](#))
- 17.D.16 Avertissement à 15 secondes :** Annoncer lorsqu'il reste 15 secondes dans un 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.
- 17.D.17 Conduite des joueurs :** Surveiller et gérer la conduite des joueurs. L'arbitre détient l'autorité pour imposer des avertissements verbaux, des avertissements techniques, des fautes techniques, un forfait de parties ou de match en fonction d'une combinaison définie d'avertissements techniques et/ou de fautes techniques. L'arbitre peut aussi recommander l'expulsion d'un joueur au directeur du tournoi. (Voir [Section 22.](#))

Section 18 : Responsabilités des joueurs avant le match

- 18.A Raquette approuvée par USA Pickleball :** Les joueurs doivent utiliser une raquette approuvée qui est conforme aux spécifications de la [Règle 3.D](#). Les joueurs doivent vérifier que leur raquette est approuvée et figure sur la liste des raquettes approuvées par USA Pickleball.
- 18.A.1 Raquette non conforme découverte avant le début du match :**
Avant le début d'un match, lorsqu'un joueur est découvert en train d'utiliser une raquette qui ne figure pas sur la liste des raquettes approuvées par USA Pickleball ou qui n'est pas conforme aux spécifications de la [Règle 3.D](#), le joueur doit changer de raquette pour une raquette conforme. Il n'y a pas de pénalité pour changer de raquette.
- 18.A.2 Forfait – Raquette non conforme découverte pendant le match :** Pendant un match, lorsqu'un joueur est découvert en train de jouer avec une raquette qui ne figure pas sur la liste des raquettes approuvées par USA Pickleball ou qui n'est pas conforme aux spécifications de la [Règle 3.D](#), un forfait de match sera imposé au joueur.
- 18.A.3 Raquette non conforme découverte après la fin du match :**
Après la fin d'un match, lorsqu'il est découvert qu'un joueur a utilisé une raquette qui ne figure pas sur la liste des raquettes approuvées par USA Pickleball ou qui n'est pas conforme aux particularités de la [Règle 3.D](#), les résultats du match sont maintenus.
- 18.B Tenue vestimentaire :** La tenue vestimentaire des joueurs doit être conforme aux règles 18.B.1 et 18.B.2.
- 18.B.1 Représentations :** Les dessins, logos, photos et inscriptions sur les vêtements doivent être de bon goût.
- 18.B.2 Chaussures :** Les chaussures doivent avoir des semelles qui ne marquent pas et n'endommagent pas la surface du terrain de jeu.
- 18.B.3 Changement de tenue :** Un joueur doit changer de tenue si celle-ci est jugée inappropriée par le directeur du tournoi, y compris si elle est de couleur similaire à celle de la balle. Un temps d'arrêt sera accordé pour permettre le changement de tenue pendant un match. (Voir [Règle 16.K](#).)
- 18.B.4 Forfait de match – Refus de changer de tenue :** Quand un joueur refuse de se conformer aux règles relatives à la tenue vestimentaire, le directeur du tournoi peut lui infliger un forfait

de match.

- 18.C Identification du serveur de départ (en double) :** Les serveurs de départ doivent porter la forme d'identification requise déterminée par le directeur du tournoi. Cette identification doit être visible par l'équipe des officiels et les joueurs pendant le jeu.
- 18.C.1 Forfait de match – Refus de porter l'identification (serveur de départ) :** Quand un joueur refuse de porter l'identification requise, le directeur du tournoi peut lui infliger un forfait de match.
- 18.D Équipement électronique :** Les joueurs ne doivent pas porter ni utiliser d'écouteurs, d'oreillettes ou tout autre équipement permettant la communication audio pendant les matchs, à l'exception des appareils auditifs prescrits ou nécessaires.
- 18.E Avis de matchs :** Il incombe à chaque joueur de vérifier les horaires affichés et les avis de modification d'horaire afin de connaître l'heure et le lieu de chaque match.
- 18.F Présence au match :** Les joueurs doivent se présenter pour disputer un match dans les 10 minutes suivant l'annonce du match. Un match ne peut commencer tant que tous les joueurs ne sont pas présents et que le pointage de départ n'a pas été annoncé.
- 18.F.1 Forfait de match ou de partie – Absence en première partie :** Quand un joueur ne se présente pas dans les 10 minutes suivant l'annonce du début du match, l'arbitre lui inflige un forfait de partie, à moins que le directeur du tournoi n'accorde un report du début du match pour des circonstances atténuantes. Si le format du match est d'une partie unique, le forfait de partie entraîne le forfait de match.
- 18.F.2 Forfait– Absence à un match comptant plus d'une partie :** Dans un match à multiples parties, quand un joueur ne se présente pas dans les 15 minutes suivant l'annonce du début du match, l'arbitre lui inflige un forfait de match, à moins que le directeur du tournoi n'accorde un report du début du match pour des circonstances atténuantes.. (Voir [Règle 16.M.](#))
- 18.G Changement de partenaire (en double) :** 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. Un changement de partenaire ne peut être fait en aucun cas après que l'équipe a commencé son premier match.

Section 19 : Appels de ligne lors des tournois

- 19.A Options d'arbitrage des matchs :** Les matchs peuvent être arbitrés par un arbitre avec ou sans juge de ligne.
- 19.A.1 Responsabilités de l'arbitre :** L'arbitre est responsable d'appeler les fautes de pied au service, les services courts et les fautes dans la zone de non-volée. (Modifie [Règle 8.A](#), première phrase)
- 19.B Matchs sans juge de ligne :** Dans les matchs arbitrés par un arbitre sans juge de ligne, les joueurs sont responsables des appels « *OUT* » pour la ligne de fond, les lignes de côté et la ligne médiane lors du service de leur côté du terrain.
- 19.C Matchs avec juges de ligne :** Dans les matchs arbitrés par un arbitre avec juges de ligne :
- 19.C.1 Responsabilités des juges de ligne :** Les juges de ligne appellent les fautes de ligne et les fautes de pied pour la ligne qui leur est assignée et assistent l'arbitre pour les autres appels, à sa demande. Les juges de ligne appellent les fautes d'une voix forte « *OUT* » (ou « faute de pied ») et en faisant le signe « *OUT* » (bras tendu pointant dans la direction à l'extérieur des limites).
- 19.C.2 Responsabilités des joueurs :** Les joueurs sont responsables d'appeler les « fautes » uniquement pour la ligne médiane de leur côté du terrain lors du service.
- 19.C.3 Appels de ligne non valides :** Les appels de ligne des joueurs ne sont pas valables, sauf pour leur ligne médiane lors du service et pour contester l'appel de ligne d'un officiel en faveur de l'adversaire.
- 19.D Appel à l'arbitre :** Seuls les coups mettant fin à un échange peuvent faire l'objet d'un appel à l'arbitre. Tout joueur peut faire un appel à l'arbitre.
- 19.D.1 Moment de l'appel à l'arbitre :** L'appel à l'arbitre doit être fait avant le service suivant. S'il s'agit du point final du match, l'appel à l'arbitre doit être fait avant que feuille de pointage soit initialisée.
- 19.D.2 Demander l'avis de l'adversaire avant de appel à l'arbitre :** Avant de faire appel à l'arbitre, un joueur peut demander l'avis de son adversaire sur tout appel de ligne qu'il est chargé de prendre. Lorsque l'adversaire est interrogé et qu'il fait un appel définitif, celui-ci est

maintenu, sauf si l'arbitre annule l'appel de l'adversaire après appel à l'arbitre ou si le joueur ou son partenaire annule l'appel en faveur de l'adversaire ([Règle 19.I](#)).

- 19.D.3 Perte de la possibilité de faire un appel de ligne :** Après avoir fait appel à l'arbitre ou demandé l'avis de l'adversaire sur un appel de ligne, le joueur et son partenaire perdent la possibilité de faire l'appel de ligne, sauf pour annuler l'appel en faveur de l'adversaire. (Voir [Règle 19.I](#).)
- 19.E Appel de l'arbitre – Sans juge de ligne :** Dans un match sans juge de ligne, lorsqu'un joueur fait appel à l'arbitre pour un coup mettant fin à un échange, celui-ci doit faire appel s'il a clairement vu où la balle a touché le sol.
- 19.F Révision de l'appel de ligne par l'arbitre :** Sur appel à l'arbitre, l'arbitre peut annuler tout appel de ligne effectué par un joueur ou un juge de ligne. L'arbitre doit annuler l'appel de ligne si l'arbitre a vu la balle « *IN* ».
- 19.F.1 Faute – Appel de l'arbitre annulant l'appel « *OUT* » d'un joueur :** Quand l'arbitre annule l'appel « *OUT* » d'un joueur, c'est une faute contre ce joueur en simple ou cette équipe en double.
- 19.F.2 Reprise ou concession – Appel de l'arbitre annulant l'appel « *OUT* » du juge de ligne :** Quand l'arbitre annule l'appel « *OUT* » d'un juge de ligne et la remplace par « *IN* », l'échange doit être rejoué, à moins que le joueur en simple ou l'équipe en double qui bénéficie de l'appel de l'arbitre ne concède l'échange à son adversaire.
- 19.G Pas d'appel définitif de l'arbitre :** Lorsque l'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision après un appel à l'arbitre, le résultat de l'échange est déterminé par les règles 19.G.1 à 19.G.4.
- 19.G.1 Pas d'appel de l'arbitre – Sans juge de ligne :** Quand l'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision après un appel à l'arbitre, l'appel du joueur est maintenu, sauf si le joueur ou son partenaire a demandé à l'adversaire de faire appel et que celui-ci a fait un appel définitif, auquel cas l'appel de l'adversaire est maintenu. (Voir [Règle 19.D.2](#).)
- 19.G.2 Aucun appel effectué par les joueurs et l'arbitre – Sans juge de ligne :** En cas d'appel à l'arbitre, lorsque les joueurs et l'arbitre ne sont pas en mesure de faire appel, la balle est considérée « *IN* ».
- 19.G.3 Pas de décision de l'arbitre – Avec juges de ligne :** Quand l'arbitre est incapable de prendre une décision après un appel à l'arbitre, l'appel du juge de ligne est maintenu.

- 19.G.4 Reprise – Aucun appel par l'équipe d'officiels :** Quand les juges de ligne et l'arbitre ne parviennent pas à faire un appel, l'échange doit être rejoué.
- 19.H Appel immédiat de l'arbitre :** Si un juge de ligne fait le signe « aveuglé/vue obstruée » l'arbitre peut immédiatement faire l'appel s'il a clairement vu l'endroit où la balle a touché le sol. Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, il doit demander à d'autres membres de l'équipe des officiels s'ils sont en mesure de le faire.
- 19.I Annulation d'un appel par un joueur :** Un joueur peut annuler l'appel de ligne d'un officiel, l'appel de ligne de son partenaire, son propre appel de ligne ou tout appel « *IN* » lorsque l'annulation est en faveur de l'adversaire.
- 19.I.1 Reprise ou concession – Annulation par un joueur de l'appel « *OUT* » d'un arbitre :** Quand un joueur n'est pas d'accord avec l'appel « *OUT* » d'un juge de ligne ou d'un arbitre qui lui est favorable, l'échange doit être rejoué, à moins que le joueur ne concède l'échange à son adversaire.
- 19.I.2 Contestation par un joueur de l'appel « *IN* » de l'arbitre :** Quand un joueur conteste la décision « *IN* » d'un juge de ligne ou un arbitre en sa faveur, l'adversaire remporte l'échange. (Voir [Règle 8.G.](#))

Section 20 : Situations de match en tournoi

- 20.A Confirmation du pointage** : Avant le service, tout joueur peut demander à l'arbitre le pointage exact. (Modifie la [Règle 6.E](#))
- 20.B Confirmation du bon joueur ou de la bonne position** : Avant que le service ne soit effectué, tout joueur peut demander à l'arbitre de confirmer le serveur, le receveur et les bonnes positions des joueurs. (Modifie la [Règle 5.C](#))
- 20.C Reprise – Correction du serveur ou de la position** : Quand l'arbitre arrête un échange pour identifier une erreur de joueur ou de position, l'échange doit être rejoué.
- 20.D Repositionnement des joueurs** : Après l'annonce du pointage, quand l'équipe au service change d'aire de service, l'arbitre doit arrêter le jeu, permettre à tous les joueurs de se repositionner et annoncer à nouveau le pointage pour redémarrer le décompte de 10 secondes. (Modifie la [Règle 6.D.2](#))
- 20.E Fautes de service et reprises** : Les fautes de service ou les reprises seront annoncées conformément à la Règle 20.E.1 ou à la Règle 20.E.2.
- 20.E.1 Fautes** : En plus des violations citées dans la section 7, l'arbitre annoncera les fautes pour les violations au service.
- 20.E.1.a Faute – Service à la cuillère, pas de mouvement d'arc ascendant** : Quand le bras du serveur ne décrit pas clairement un arc ascendant au moment où la raquette entre en contact avec la balle, c'est une faute contre le serveur.
- 20.E.1.b Faute – Service à la cuillère, tête de la raquette au-dessus du poignet** : Quand le point le plus haut de la tête de la raquette se trouve clairement au-dessus de l'articulation du poignet du serveur au moment où la raquette entre en contact avec la balle, c'est une faute contre le serveur.
- 20.E.1.c Faute – Service à la cuillère, point de contact au-dessus de la taille** : Quand la balle se trouve clairement au-dessus de la taille du serveur au moment où la raquette entre en contact avec la balle, c'est une faute contre le serveur.

- 20.E.1.d Faute – Service à la cuillère et service avec rebond, lâcher de balle pas fait d’une seule main ou de la raquette :** Quand le serveur ne lâche pas clairement la balle d’une seule main ou de la raquette immédiatement avant le service, c’est une faute contre le serveur.
- 20.E.1.e Faute – Service à la cuillère et service avec rebond, effet ou manipulation au moment du lâcher de la balle :** Quand le serveur manipule ou donne un effet à la balle immédiatement avant le service, il commet une faute.
- 20.E.1.f Faute – Service avec rebond, force ajoutée au lâcher de la balle :** Quand le serveur propulse la balle dans n’importe quelle direction ou de n’importe quelle manière avant de la frapper pour effectuer un service avec rebond, c’est une faute contre le serveur.
- 20.E.1.g Faute – Service avec rebond, hauteur du lâcher de la balle assistée :** Quand le serveur ne lâche pas clairement la balle d’une hauteur naturelle (sans aide), c’est une faute contre le serveur.
- 20.E.2 Reprises :** L’arbitre a le pouvoir de demander une reprise lorsqu’il n’est pas certain qu’une ou plusieurs des exigences requises pour le service aient été respectées. La reprise doit être annoncée avant le retour du service.
- 20.E.2.a Reprise – Lâcher de balle non visible :** Quand il existe un doute quant à la visibilité du lâcher de balle pour l’arbitre et le receveur, l’arbitre peut demander une reprise. Lorsque l’arbitre est certain que le lâcher de balle n’était pas visible, il doit demander une reprise.
- 20.E.2.b Reprise – Lâcher douteux d’une seule main, de la raquette ou à hauteur naturelle :** Quand il n’est pas certain que le serveur ait lâché la balle d’une seule main ou uniquement de la raquette, ou que le lâcher sur un service avec rebond ait été effectué à hauteur naturelle (sans aide), l’arbitre peut demander une reprise.
- 20.E.2.c Reprise – Manipulation ou effet douteux :** Quand il existe un doute quant à savoir si le serveur a manipulé ou donné un effet à la balle lors de son

lancer, l'arbitre peut demander une reprise.
(Modifie la [Règle 7.B.2.a](#))

- 20.E.2.d Reprise – Contact douteux du pied avec l'aire de service :** Quand il existe un doute quant au fait que l'un des pieds du serveur était en contact avec l'aire de service lorsque la raquette a touché la balle, l'arbitre peut demander une reprise.
- 20.E.2.e Reprise – Contact douteux du pied à l'extérieur de l'aire de service :** Quand il existe un doute quant à savoir si l'un des pieds du serveur était en contact avec la surface de jeu à l'extérieur de l'aire de service lorsque la raquette a touché la balle, l'arbitre peut demander une reprise.
- 20.E.2.f Reprise – Service à la cuillère, mouvement ascendant douteux :** Quand il existe un doute quant à savoir si le bras du serveur effectuait un mouvement ascendant lorsque la raquette a touché la balle pour effectuer un service à la cuillère, l'arbitre peut demander une reprise.
- 20.E.2.g Reprise – Service à la cuillère, hauteur douteuse de la tête de la raquette.** Quand il existe un doute quant au fait que le point le plus haut de la tête de la raquette n'était pas plus haut que l'articulation du poignet du serveur au moment où la raquette a touché la balle pour effectuer un service à la cuillère, l'arbitre peut demander une reprise.
- 20.E.2.h Reprise – Service à la cuillère, hauteur douteuse de la balle :** Quand il existe un doute quant au fait que la balle n'était pas plus haute que la taille du serveur au moment où la raquette a touché la balle pour effectuer un service à la cuillère, l'arbitre peut demander une reprise.
- 20.E.2.i Reprise – Service avec rebond, force douteuse exercée sur la balle :** Quand il existe un doute quant à savoir si la balle a été propulsée lorsque le serveur l'a lâchée pour effectuer un service avec rebond, l'arbitre doit demander une reprise.

20.F Balle endommagée : Un joueur peut faire appel à l'arbitre pour déterminer si une balle est dégradée, molle, brisée ou fissurée. Une balle potentiellement molle ou dégradée ne sera pas remplacée à moins que

tous les joueurs ne soient d'accord. Si l'arbitre détermine que la balle est brisée ou fissurée, elle sera remplacée. (Modifie la [Règle 10.G](#))

20.F.1 Reprise – Balle brisée ou fissurée : Lorsque l'arbitre détermine que la balle brisée ou fissurée a affecté l'issue de l'échange, l'échange doit être repris avec une balle de remplacement. (Modifie la [Règle 10.G.1](#))

20.G Coaching : Sauf pendant les temps d'arrêt et entre les parties, les joueurs ou les équipes ne doivent recevoir de coaching de la part de personne d'autre que leur partenaire.

20.G.1 Avertissement verbal ou avertissement technique – Coaching illégal : L'arbitre peut donner un avertissement verbal ou un avertissement technique à un joueur en simple ou à une équipe en double qui reçoit des conseils en dehors des temps d'arrêt et entre les parties.

20.H Dérangement : L'arbitre doit valider un dérangement appelé par un joueur. (Modifie la [Règle 9.C.2](#))

20.H.1 Faute – Dérangement non valide. Lorsque l'arbitre ne valide pas un dérangement appelé par un joueur, c'est une faute contre ce joueur.

20.H.2 Reprise – Dérangement valide. Lorsque l'arbitre valide un dérangement appelé par un joueur, l'échange doit être repris. (Modifie [la Règle 9.C.2](#))

20.I Distraction : L'arbitre doit déterminer quand un joueur a distrait son adversaire l'empêchant de frapper la balle.

20.I.1 Faute – Distraction : Lorsque, selon le jugement de l'arbitre, un joueur distrait un adversaire alors que celui-ci s'apprête à frapper la balle, c'est une faute contre le joueur.

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

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

20.J.2 Avertissement technique ou faute technique – Bonne décision de l'arbitre : Quand l'arbitre en chef ou le directeur

du tournoi approuve la décision d'un arbitre, ce dernier inflige un avertissement technique et impose un temps d'arrêt régulier au joueur en simple ou à l'équipe en double qui a contesté la décision. Quand aucun temps d'arrêt régulier n'est disponible, l'arbitre inflige une faute technique au joueur ou à l'équipe.

- 20.J.3 Décision de l'arbitre annulée :** Quand l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre, l'arbitre doit annuler sa décision pour corriger la situation ou ordonner la reprise de l'échange, selon le cas.
- 20.K Remplacement d'un juge de ligne :** L'arbitre peut remplacer un juge de ligne pour toute raison valable, sur la base de ses propres observations ou à la demande unanime des joueurs.
- 20.K.1 Demande des joueurs :** Quand tous les joueurs sont d'accord, ils peuvent demander à l'arbitre de retirer un juge de ligne.
- 20.K.2 Désaccord de l'arbitre :** Quand l'arbitre n'est pas d'accord avec la demande des joueurs de retirer un juge de ligne, il doit faire appel au directeur du tournoi pour une décision finale.
- 20.L Remplacement de l'arbitre :** Quand tous les joueurs sont d'accord, ils peuvent demander au directeur du tournoi de remplacer l'arbitre.

Section 21 : Temps d'arrêt et pauses

- 21.A Temps d'arrêt régulier :** Deux temps d'arrêt régulier sont autorisés par joueur en simple ou par équipe en double pour chaque partie de 11 et 15 points, et trois temps d'arrêt pour un match de 21 points.
- 21.A.1 Avant le début du match :** Il n'est pas possible de demander un temps d'arrêt régulier avant le début d'un match.
- 21.A.2 Demande de temps d'arrêt :** Tout joueur peut demander un temps d'arrêt entre deux échanges avant le prochain service ou entre deux parties. Le temps d'arrêt doit être demandé à voix haute ou visible par un signe de la main, ou les deux, et doit être adressé au joueur ou à l'équipe adverse et à l'arbitre.
- 21.A.2.a Faute – Demande de temps d'arrêt tardive :**
Quand un joueur demande un temps d'arrêt après que le service a été effectué, c'est une faute contre le joueur.
- 21.A.2.b Avertissement verbal ou avertissement technique – Demande non audible ou non visible :** Si la demande de temps d'arrêt n'est pas faite à voix haute ou visible par un geste de la main, l'arbitre peut donner un avertissement verbal ou un avertissement technique pour retard d'une partie.
- 21.A.3 Entre les parties :** Entre les parties, les joueurs peuvent demander à utiliser un ou les deux temps d'arrêt régulier avant le début de la partie suivante. Les joueurs doivent en informer l'arbitre. Le temps d'arrêt régulier commence immédiatement après l'expiration du temps d'arrêt entre les parties. Un temps d'arrêt doit être comptabilisé dès qu'une partie du temps est utilisée. Lorsque le joueur en simple ou l'équipe en double qui a demandé le temps d'arrêt est prêt à reprendre le jeu avant le début du temps d'arrêt demandé, celui-ci n'est pas comptabilisé.
- 21.A.4 Après un temps d'arrêt médical :** Un joueur peut utiliser les temps d'arrêt régulier disponibles après l'expiration d'un temps d'arrêt médical.
- 21.A.5 Durée :** Chaque temps d'arrêt régulier peut durer au maximum une minute.
- 21.A.6 Reprise du jeu :** L'arbitre reprendra le jeu en annonçant un avertissement de 15 secondes ([Règle 17.D.16](#)).

- 21.B Temps d'arrêt pour changement de côté :** L'arbitre annoncera un temps d'arrêt pour permettre aux joueurs de changer de côté à des moments (points) précis pendant les matchs à partie unique et les bris d'égalité. Les joueurs ne changeront pas de côté pendant le bris d'égalité lorsque la première partie du match a été déclarée perdue par forfait en raison d'une arrivée tardive.
- 21.B.1 Partie de 11 points :** Dans un match à partie unique ou un match de bris d'égalité à 11 points, les joueurs changent de côté lorsque le premier joueur en simple ou la première équipe en double atteint un pointage de 6.
- 21.B.2 Partie de 15 points :** Dans un match à partie unique ou un match de bris d'égalité à 15 points, les joueurs changent de côté lorsque le premier joueur en simple ou la première équipe en double atteint un pointage de 8.
- 21.B.3 Partie de 21 points :** Dans un match à partie unique ou un match de bris d'égalité à 21 points, les joueurs changent de côté lorsque le premier joueur en simple ou la première équipe en double atteint un pointage de 11.
- 21.B.4 Pas de changement de serveur :** Après un temps d'arrêt pour changement de côté, le jeu se poursuit avec le même serveur.
- 21.B.5 Durée :** Un maximum d'une (1) minute est accordé pour changer de côté pendant une partie.
- 21.B.6 Perte du point de changement de côté :** Une faute technique entraînant la perte du point de changement de côté n'aura aucun effet sur le changement de côté déjà effectué.
- 21.B.7 Non-respect du changement de côté :** Quand un changement de côté n'est pas effectué au moment où le pointage requis est atteint, le changement de côté sera effectué dès que le non-respect du changement de côté sera détecté. Il ne s'agit pas d'une faute de l'une ou l'autre des équipes, le pointage n'est pas affecté et le service se poursuit avec le même serveur.
- 21.B.8 Reprise du jeu :** L'arbitre reprendra le jeu en annonçant un avertissement de 15 secondes ([Règle 17.D.16](#)).
- 21.C Temps d'arrêt médical :** Un joueur nécessitant des soins médicaux pendant un match, y compris entre les parties, peut demander un temps d'arrêt médical.
- 21.C.1 Avant le début du match :** Un temps d'arrêt médical ne peut être demandé avant le début d'un match.

- 21.C.2 Entre les parties :** Entre les parties, un joueur peut demander un temps d'arrêt médical, lorsqu'il est disponible, avant le début de la prochaine partie.
- 21.C.3 Nombre disponible :** Un joueur ne peut bénéficier que d'un seul temps d'arrêt médical par match.
- 21.C.4 Annulation d'une demande de temps d'arrêt médical :** Si le joueur annule le temps d'arrêt médical après que le personnel médical a été appelé et avant son arrivée, un temps d'arrêt régulier sera comptabilisé et le temps d'arrêt médical ne sera pas comptabilisé. Lorsqu'aucun temps d'arrêt régulier n'est disponible, l'arbitre infligera une faute technique au joueur ou à l'équipe pour avoir retardé la partie.
- 21.C.5 Appel à l'assistance médicale :** L'arbitre fera immédiatement appel au personnel médical présent sur place afin d'évaluer la situation et de prodiguer les premiers soins appropriés. Si aucun personnel médical n'est disponible, le directeur du tournoi sera appelé à l'aide.
- 21.C.6 Durée :** Un temps d'arrêt médical peut durer au maximum 15 minutes. Cependant, lorsque les soins médicaux sont prodigués à l'extérieur des du terrain, dans un autre endroit du site, le temps nécessaire pour transporter le joueur vers et depuis cet endroit sera exclu de la période de 15 minutes.
- 21.C.7 Début du temps :** Quand l'assistance médicale arrive, l'arbitre déclenche un chronomètre de 15 minutes. Le jeu doit reprendre dès que possible, mais au plus tard 15 minutes après le début du temps.
- 21.C.8 Condition médicale valide :** Quand le personnel médical, ou le directeur du tournoi en l'absence de personnel médical, détermine qu'il existe une condition médicale valide, le joueur doit être en mesure de reprendre le jeu dans un délai de 15 minutes maximum. Si le joueur est en mesure de reprendre le jeu en moins de 15 minutes, le temps médical restant est perdu et n'est plus disponible pour le joueur pendant le match.
- 21.C.9 Abandon du match :** Un abandon du match est imposé lorsqu'un joueur n'est pas en mesure de continuer à jouer après l'expiration du temps d'arrêt médical de 15 minutes. Un joueur peut utiliser ses temps d'arrêt régulier disponibles pour gagner du temps avant que le match ne soit abandonné ([Règle 21.A.4](#)). En double, si le partenaire du joueur qui abandonne décide de continuer, le match reprendra conformément à toutes les règles applicables. Le joueur qui abandonne doit quitter le terrain.

- 21.C.10 Avertissement technique ou faute technique - Condition médicale non valide :** Quand un personnel médical, ou le directeur du tournoi quand aucun personnel médical n'est disponible, détermine qu'aucune condition médicale valide n'existe pour accorder un temps d'arrêt médical, l'arbitre attribuera un avertissement technique et comptera un temps d'arrêt régulier contre le joueur en simple ou l'équipe en double qui a demandé le temps d'arrêt médical. Quand un temps d'arrêt régulier n'est pas disponible, l'arbitre attribuera une faute technique contre le joueur ou l'équipe. Le temps d'arrêt médical n'est plus disponible pour ce joueur et celui-ci doit reprendre le jeu immédiatement.
- 21.C.11 Reprise du jeu :** L'arbitre reprendra le jeu en annonçant un avertissement de 15 secondes ([Règle 17.D.16](#)).
- 21.D Temps d'arrêt de l'arbitre :** L'arbitre peut demander un temps d'arrêt de l'arbitre pour faire face à des circonstances atténuantes qui nécessitent une interruption prolongée du jeu et faire appel à de l'aide, si nécessaire. Lorsque le personnel désigné n'est pas disponible, le directeur du tournoi prendra les mesures nécessaires. Les circonstances atténuantes comprennent, sans s'y limiter, celles citées dans cette section.
- 21.D.1 Pouvoir discrétionnaire de l'arbitre :** Dans l'intérêt de la sécurité générale, lorsque l'arbitre détermine qu'il existe une situation médicale potentielle, il est autorisé à demander un temps d'arrêt de l'arbitre et à faire appel au personnel médical ou au directeur du tournoi lorsque le personnel médical n'est pas disponible.
- 21.D.2 Présence de sang :** Quand un joueur saigne activement ou que du sang est trouvé sur le terrain ou sur un joueur, le jeu doit être arrêté à la fin de l'échange. Le jeu ne doit pas reprendre tant que le sang n'a pas été nettoyé et que le saignement n'a pas été maîtrisé. Les problèmes liés uniquement au nettoyage ou au contrôle du sang qui ne nécessitent pas l'intervention du personnel médical seront traités comme un temps d'arrêt de l'arbitre.
- 21.D.3 Substances étrangères :** Les substances étrangères présentes sur le terrain, telles que des débris, de l'eau ou d'autres liquides, doivent être retirées ou nettoyées.
- 21.D.4 Reprise du jeu :** L'arbitre reprendra le jeu en annonçant un avertissement de 15 secondes ([Règle 17.D.16](#)).

- 21.E Temps d'arrêt pour équipement :** Les joueurs doivent veiller à ce que tous leurs vêtements et équipements soient en état de jouer.
- 21.E.1 Temps d'arrêt accordé :** Quand l'arbitre estime qu'un changement ou un ajustement de l'équipement est nécessaire pour la poursuite équitable et sécuritaire du match, il peut accorder un temps d'arrêt pour équipement d'une durée raisonnable.
- 21.E.2 Reprise du jeu :** L'arbitre reprendra le jeu en annonçant un avertissement de 15 secondes ([Règle 17.D.16](#)).
- 21.F Temps d'arrêt entre les parties :** L'arbitre accordera un temps d'arrêt entre les parties d'un match.
- 21.F.1 Durée :** Un maximum de deux (2) minutes est accordé pour changer de côté entre les parties.
- 21.F.2 Changement de côté et service initial :** Les joueurs en simple ou les équipes en double doivent changer de côté et de service initial pour la prochaine partie du match.
- 21.F.3 Changement du serveur de départ :** Les équipes peuvent changer le serveur de départ entre les parties et doivent en informer l'arbitre avant le début de la prochaine partie.
- 21.F.4 Reprise du jeu :** L'arbitre reprendra le jeu en annonçant un avertissement de 15 secondes ([règle 17.D.16](#)).
- 21.G Délai entre les matchs :** Le temps autorisé entre les matchs, y compris un match de bris d'égalité, est de 10 minutes. Par contre, le match peut débuter plus tôt si tous les joueurs sont prêts.
- 21.H 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.

Section 22 : Comportement antisportif et mesures disciplinaires

- 22.A Autorisation de l'arbitre :** L'arbitre est autorisé à donner des avertissements verbaux et à infliger des pénalités à un joueur en simple ou à une équipe en double à tout moment pendant un match, tant que les joueurs se trouvent à proximité du terrain, y compris avant le début du match.
- 22.A.1 Moment de l'évaluation :** Le jeu ne sera pas interrompu pour donner un avertissement ou sanctionner une faute. L'évaluation sera appliquée après la fin de l'échange.
- 22.A.2 Comportement antisportif d'un joueur après le match :** Tout comportement justifiant un avertissement ou une faute après la fin du match, alors que le joueur se trouve encore à proximité du terrain, doit être appelé au directeur du tournoi. Sur la base de ces informations, le directeur du tournoi peut infliger un avertissement verbal, un avertissement technique ou une faute technique qui s'appliquera au prochain match du joueur fautif dans le tournoi.
- 22.B Avertissement verbal et technique :** L'arbitre donnera un avertissement verbal ou technique pour tout comportement antisportif mineur. Un seul avertissement verbal peut être donné à chaque joueur en simple ou à chaque équipe en double par match. Les avertissements seront donnés pour :
- 22.B.1 Langage injurieux :** Utilisation d'un langage injurieux à l'égard d'une personne.
- 22.B.2 Blasphème/juron/vulgarité :** Utilisation de propos grossiers ou obscènes, de quelque manière que ce soit.
- 22.B.3 Argumenter de façon excessive :** Argumenter de manière excessive avec les officiels, les autres joueurs ou les spectateurs d'une manière qui perturbe le rythme du jeu.
- 22.B.4 Utiliser la balle de manière inappropriée :** Endommager intentionnellement ou frapper agressivement une balle morte sans mettre en danger les personnes.
- 22.B.5 Retard dans le jeu :** Retarder un match entre deux échanges d'une manière qui perturbe inutilement le déroulement du jeu.
- 22.B.6 Faire des appels à l'arbitre à répétition sur les appels de ligne :** Contester à répétition les appels de ligne d'une manière qui perturbe le déroulement du jeu.

- 22.B.7 Coaching non autorisé :** Recevoir des conseils de quelqu'un d'autre que son partenaire, sauf pendant un temps d'arrêt. Voir [Règle 20.G.1.](#)
- 22.B.8 Contestation perdue d'un appel – Temps d'arrêt comptabilisé :** Contestation d'un appel de l'arbitre qui est ensuite confirmée par l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi. (Un avertissement verbal n'est pas applicable.) Un temps d'arrêt régulier est également comptabilisé. Voir [Règle 20.J.2.](#)
- 22.B.9 Demande de temps d'arrêt médical non valide – Temps d'arrêt comptabilisé :** Demander un temps d'arrêt médical alors qu'il n'y a pas de raison médicale valide. (Un avertissement verbal n'est pas applicable.) Un temps d'arrêt régulier est également comptabilisé. Voir [Règle 21.C.10.](#)
- 22.B.10 Autres comportements :** Autres comportements antisportifs mineurs.
- 22.C Conséquences d'un avertissement verbal ou technique :** L'évaluation d'un avertissement verbal ou technique sera accompagnée d'une brève explication de la raison.
- 22.C.1 Aucune perte d'échange ou de point.** Les avertissements verbaux et techniques n'entraînent pas de perte d'échange ni d'ajustement de point.
- 22.C.2 Aucun effet sur le serveur :** Un avertissement verbal ou un avertissement technique n'entraîne pas de changement de serveur ou de côté.
- 22.D Fautes techniques :** L'arbitre sanctionnera par une faute technique tout comportement antisportif extrême :
- 22.D.1 Abus de la raquette :** Lancer de manière agressive ou imprudente une raquette par frustration ou colère, sans se soucier des conséquences, tant que la raquette ne frappe pas une personne ou n'endommage pas de biens, mais met une personne ou l'installation en danger.
- 22.D.2 Abus de balle :** Lancer ou frapper de manière agressive ou imprudente une balle morte par frustration ou colère, en négligeant les conséquences, tant que la raquette ne frappe pas une personne mais met une personne en danger ou en péril.
- 22.D.3 Langage extrêmement choquant :** Utiliser un langage extrêmement choquant ou des jurons, peu importe à qui ou à quoi ils s'adressent.

- 22.D.4 Menaces :** Proférer des menaces ou attaques de quelque nature que ce soit envers ou contre toute personne.
- 22.D.5 Contestation perdue d'un appel - Perte de temps d'arrêt :** Contester une décision de l'arbitre qui est ensuite confirmée par l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi et pour laquelle aucun temps d'arrêt régulier ne peut être accordé. Voir [Règle 20.J.2.](#)
- 22.D.6 Demande de temps d'arrêt médical non valide – Perte de temps d'arrêt :** Demander un temps d'arrêt médical alors qu'il n'y a pas de condition médicale valide et qu'aucun temps d'arrêt régulier ne peut être accordé. Voir [Règle 21.C.10.](#)
- 22.D.7 Deuxième avertissement technique :** Recevoir un deuxième avertissement technique pendant un match.
- 22.D.8 Autres comportements :** Tout autre comportement antisportif extrême.
- 22.E Conséquences d'une faute technique.** L'attribution d'une faute technique sera accompagnée d'une brève explication de la raison.
- 22.E.1 Ajustement du pointage :** Quand une faute technique est infligée à un joueur en simple ou à une équipe en double, un point sera déduit du pointage du joueur ou de l'équipe fautif. Lorsque le pointage du fautif est de zéro, un point sera ajouté au pointage de l'adversaire. Le joueur ou l'équipe dont le pointage est ajusté doit se déplacer vers sa ou ses bonnes positions en fonction de son nouveau pointage. Un ajustement de point dû à l'attribution d'une faute technique qui entraîne un pointage gagnant s'applique quel que soit le joueur qui servait lors de l'échange précédent.
- 22.E.2 Aucun effet sur le serveur :** Une faute technique n'entraîne pas de changement de serveur ni de changement de côté.
- 22.F Forfait de partie :** L'arbitre imposera un forfait à un joueur en simple ou à une équipe en double dans les cas suivants :
- 22.F.1 Avertissement technique et faute technique :** Une combinaison d'un avertissement technique et d'une faute technique (ou trois avertissements techniques) au cours d'un match.
- 22.F.2 Retard au premier match :** (Voir [Règle 18.F.1.](#))

- 22.G Conséquences du forfait du match :** Le forfait du match sera accompagné d'une brève explication de la raison.
- 22.G.1 Admissibilité à poursuivre le match :** Un joueur en simple ou une équipe en double à qui un forfait de partie est imposé continue à jouer les parties suivantes du match.
- 22.G.2 Forfait de match :** Dans le cas des matchs à partie unique, un forfait de partie équivaut à un forfait de match.
- 22.H Pointage pour forfait de match :** Quand un forfait de match est imposé à un joueur en simple ou à une équipe en double, leur pointage pour le forfait de partie doit être déclaré comme étant zéro (p. ex. 11-0 pour une partie à 11 points, 15-0 pour une partie à 15 points ou 21-0 pour une partie à 21 points). Les pointages des parties terminées avant le forfait de match sont conservés. (Voir [Règle 15.B.4.a](#) pour un tournoi à la ronde.)
- 22.I Forfait de match imposé par l'arbitre :** L'arbitre imposera un forfait de match à un joueur en simple ou à une équipe en double dans les cas suivants :
- 22.I.1 Utilisation dangereuse de la raquette ou de la balle :** Frapper ou lancer de manière agressive ou imprudente une balle ou une raquette par frustration ou colère, blessant une personne ou endommageant les installations.
- 22.I.2 Identification du serveur de départ :** Voir [Règle 18.C.1](#).
- 22.I.3 Retard pour la première partie :** Voir [Règle 18.F.1](#).
- 22.I.4 Retard à un match à multiples parties :** Voir [Règle 18.F.2](#).
- 22.I.5 Raquette non conforme :** Voir [Règle 18.A](#).
- 22.I.6 Contact inapproprié :** Entrer délibérément en contact physique agressif avec une autre personne.
- 22.I.7 Pénalités multiples :** Recevoir une deuxième faute technique pendant un match. Recevoir un avertissement technique ou une faute technique après un forfait de partie résultant d'une combinaison d'avertissements techniques et/ ou de fautes techniques pendant un match.
- 22.J Forfait de match imposé par le directeur du tournoi :** À tout moment où un joueur se trouve sur le site du tournoi, le directeur du tournoi peut imposer un forfait de match en cours ou à venir d'un joueur en simple ou d'une équipe en double, le cas échéant, ou pour un match à venir pour les raisons suivantes :
- 22.J.1 Règles du site :** Non-respect des règles du tournoi ou du site hôte.

- 22.J.2 Conduite inappropriée :** Conduite inappropriée entre les matchs.
- 22.J.3 Abus des installations :** Abus de l'hospitalité ou des vestiaires.
- 22.J.4 Tenue vestimentaire inappropriée :** Voir [Règle 18.B.4.](#)
- 22.J.5 Autres règles :** Non-respect des autres règles et procédures du tournoi ou des installations.
- 22.K Pointage en cas de forfait de match :** Quand un forfait de match est imposé à un joueur en simple ou à une équipe en double, tous les pointages des parties sont inscrits à zéro (p. ex. 11-0, 11-0 pour un match deux de trois parties à 11 points ; 11-0, 11-0, 11-0 pour un match trois de cinq parties à 11 points; 15-0 pour un match de 15 points; et 21-0 pour un match de 21 points). Les pointages des parties complétées avant le forfait de match sont conservés. (Voir [Règle 15.B.4.a](#) pour un tournoi à la ronde.)
- 22.L Disqualification ou expulsion :** À tout moment où un joueur se trouve sur le site du tournoi, le directeur du tournoi est autorisé à disqualifier un joueur du tournoi ou à l'expulser du site pour les raisons suivantes :
- 22.L.1 Insultes :** Utilisation d'insultes à caractère ethnique, religieux, racial ou homophobe.
- 22.L.2 Abus de raquette ou de balle causant des blessures :** Dommages causés au site ou blessures infligées à un joueur, un officiel ou un spectateur par un abus de raquette ou de balle ou d'autres actes de violence physique.
- 22.L.3 Substances biologiques :** Cracher ou tousser sur une autre personne.
- 22.L.4 Manque d'effort :** Ne pas faire preuve du « meilleur effort ». Cela inclut, sans s'y limiter, le fait de ne pas se présenter, d'abandonner ou de ne pas faire le meilleur effort possible lors des matchs, que ce soit pour son propre bénéfice ou autre.
- 22.L.5 Autres comportements :** Tout autre comportement flagrant, préjudiciable ou grave que le directeur du tournoi juge préjudiciable au tournoi.
- 22.M Pointage en cas de disqualification et d'expulsion :** Quand une disqualification ou une expulsion est imposée à un joueur en simple ou à une équipe en double, tous leurs pointages pour les matchs en cours et tous les matchs à venir dans le tableau doivent être reportés comme étant égaux à zéro (p. ex. 11-0, 11-0 pour un match deux de trois parties à 11 points ; 11-0, 11-0, 11-0 pour un match trois de cinq parties à 11 points; 15-0 pour un match de 15 points; et 21-0 pour un match de 21 points). Les pointages des matchs terminés avant l'expulsion ou la disqualification sont conservés. (Voir [Règle 15.B.4.a](#) pour un tournoi à la ronde.)

Section 23 : Abandons et retraits

- 23.A Abandon d'un match :** Un joueur en simple ou une équipe en double peut abandonner un match pour quelque raison que ce soit. L'abandon est la seule option permettant d'interrompre un match après que le pointage initial a été annoncé. En cas d'abandon, le match est attribué à l'adversaire.
- 23.A.1 Abandon pendant le match :** Un joueur en simple ou une équipe en double peut abandonner avant la fin d'un match en informant l'arbitre.
- 23.A.2 Notification préalable de l'abandon :** Un joueur en simple ou une équipe en double peut abandonner avant tout match à venir en informant le directeur du tournoi, l'arbitre en chef ou le personnel du bureau des opérations.
- 23.A.3 Admissibilité à poursuivre le jeu :** Un joueur en simple ou une équipe en double qui abandonne un match peut continuer à jouer dans la même catégorie s'il est admissible en fonction du format de l'événement.
- 23.A.4 Pointage en cas d'abandon :** Quand un joueur en simple ou une équipe en double abandonne un match, les points marqués pour tous les parties et matchs terminés avant l'abandon sont conservés. Pour une partie en cours, le pointage réel du joueur en simple ou de l'équipe en double au moment de l'abandon doit être enregistré et l'adversaire se verra attribuer le nombre de points requis pour refléter le pointage gagnant pour la partie. Les pointages des parties non jouées dans un match doivent, le cas échéant, être enregistrés comme suit : 11-0 pour les parties à 11 points, 15-0 pour les parties à 15 points ou 21-0 pour les parties à 21 points. (Voir [Règle 15.B.4.a](#) pour un tournoi à la ronde.)
- 23.B Retrait d'un tableau :** Les joueurs peuvent se retirer d'un tableau en informant le directeur du tournoi, l'arbitre en chef ou le personnel du bureau des opérations.
- 23.B.1 Retrait avant le début du tableau :** Un joueur en simple ou une équipe en double peut se retirer d'un tableau dont les matchs n'ont pas encore commencé.
- 23.B.2 Retrait des matchs à venir :** Un joueur en simple ou une équipe en double peut se retirer de tous les matchs restants d'un tableau avant que le pointage initial ne soit annoncé pour commencer leur prochain match.

- 23.B.3 Inadmissibilité à poursuivre le jeu :** Un joueur en simple ou une équipe en double qui se retire est exclu de tous les matchs à venir dans le tableau spécifié.
- 23.B.4 Pointage en cas de retrait :** Quand un joueur en simple ou une équipe en double se retire d'un tableau, les pointages de chaque partie de chaque match non disputé sont enregistrés comme étant de 0-0. Les pointages des matchs terminés avant la demande de retrait sont conservés. (Voir [Règle 15.B.4.a](#) pour un tournoi à la ronde.)

Section 24 : Tournois non arbitrés

REMARQUE : Dans les tournois non arbitrés, les joueurs gèrent eux-mêmes leurs matchs et communiquent les résultats. Toutes les règles des parties II et III s'appliquent aux tournois non arbitrés, à l'exception de celles impliquant un arbitre ou un juge de ligne, ainsi que les modifications énoncées dans cette section.

- 24.A Changement de serveur de départ (en double) :** Les équipes peuvent changer de serveur de départ entre les parties. Elles doivent en informer l'adversaire avant le début de la prochaine partie. (Modifie la [Règle 21.F.3](#))
- 24.B Balle supplémentaire :** Une balle supplémentaire portée par un joueur pendant un échange ne doit pas être visible par l'adversaire et doit rester en possession du joueur.
- 24.B.1 Faute - Balle supplémentaire visible ou balle tombée :**
Quand une balle supplémentaire portée par un joueur est visible par un adversaire ou tombe sur la surface de jeu alors que la balle est en jeu, c'est une faute contre le joueur.
- 24.C Demande d'arbitre ou de directeur de tournoi :** Tout joueur peut demander l'intervention d'un arbitre ou du directeur de tournoi dans les cas suivants :
- 24.C.1 Violations répétées des règles :** Le joueur estime que son adversaire enfreint de manière répétée une ou plusieurs règles.
- 24.C.2 Impossibilité de résoudre un problème :** Une situation survient que les joueurs ne sont pas en mesure de résoudre rapidement et facilement.
- 24.D Appel à l'arbitre concernant la conformité de la raquette :** Quand un joueur estime qu'une raquette n'est pas approuvée par USA Pickleball ou qu'elle n'est pas conforme à toutes les règles relatives aux raquettes, il peut demander à l'arbitre en chef ou au directeur du tournoi de déterminer si la raquette est approuvée.
- 24.E Utilisation des temps d'arrêt entre les parties :** Les joueurs doivent informer leur adversaire de leur intention d'utiliser un ou les deux temps d'arrêt régulier avant le début de la prochaine partie. (Modifie la [Règle 21.A.3](#))
- 24.F Abandon pendant un match :** Un joueur en simple ou une équipe en double peut abandonner avant la fin d'un match en informant son adversaire. (Modifie la [Règle 23.A.1](#))



Partie IV : Règles pour les matchs inclusifs

La partie IV (section 25) présente des règles supplémentaires qui s'appliquent aux joueurs qui utilisent un fauteuil roulant pendant le jeu, aux joueurs debout présentant des limitations physiques permanentes qui affectent leur équilibre, leur mobilité ou leur coordination, et aux joueurs participant à des catégories de double hybride dans les tournois. Les règles qui ne sont pas propres aux tournois s'appliquent à tous les parties, qu'elles soient régulières ou de tournoi.

Section 25 : Jeu en fauteuil roulant, jeu debout adapté et double hybride

- 25.A Jeu en fauteuil roulant :** La section 25.A s'applique aux joueurs en fauteuil roulant et aux épreuves qui comprennent un ou plusieurs joueurs en fauteuil roulant. Les joueurs en fauteuil roulant doivent se conformer aux règles 25.A.1 à 25.A.12.
- 25.A.1 Admissibilité des joueurs :** Un joueur en fauteuil roulant admissible est toute personne, ayant un handicap ou non, qui joue en fauteuil roulant.
- 25.A.2 En double :** Les joueurs en double qui utilisent un fauteuil roulant peuvent jouer avec un partenaire debout, un partenaire debout adapté ou un partenaire qui utilise un fauteuil roulant, sauf dans les cas prévus par la [Règle 25.A.12](#) pour les tournois.
- 25.A.3 Fauteuils roulants électriques :** Les joueurs incapables de propulser un fauteuil roulant manuel pendant toute la durée d'un match sont autorisés à utiliser des fauteuils roulants électriques. Les fauteuils roulants électriques doivent être contrôlés uniquement par le joueur et ne peuvent dépasser une vitesse de 16 km (10 mi) / heure.
- 25.A.4 Partie du corps :** Le fauteuil roulant d'un joueur est considéré comme faisant partie du corps du joueur. Les grandes roues arrière sont traitées comme les jambes d'un joueur debout pour le positionnement.
- 25.A.5 Contact avec le siège :** Un joueur en fauteuil roulant doit avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant lorsqu'il frappe la balle.
- 25.A.5.a Faute – Absence de contact avec le siège :** Quand un joueur en fauteuil roulant n'a pas au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant au moment où il frappe la balle, c'est une faute contre le joueur.
- 25.A.6 Aucun contact au sol avec les membres inférieurs :** Sauf dans les cas prévus à la [Règle 25.A.7](#), les membres inférieurs d'un joueur en fauteuil roulant, à savoir les fesses, les hanches, les cuisses, les genoux, les mollets, les chevilles et les pieds, ne doivent pas entrer en contact avec le sol ou avec une roue du

fauteuil roulant lorsque la balle est en jeu, quelle que soit l'intention.

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

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

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

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

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

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

25.A.8.b Faute – Roue en contact avec le terrain : Si une grande roue arrière du fauteuil roulant du serveur

est en contact avec le terrain au moment où le service est effectué, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 7.A.2.a)

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

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

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

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

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

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

25.A.10.c Faute – Ne pas avoir quitté la zone de non-volée avant de frapper la balle : Après avoir touché la zone de non-volée, lorsqu'un joueur frappe la balle avant que les deux grandes roues arrière de son fauteuil roulant ne touchent complètement



la surface de jeu à l'extérieur de la zone de non-volée, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 11.A.3)

- 25.A.11 Dimensions de la surface de jeu :** La surface de jeu recommandée pour le jeu en fauteuil roulant est de 13,41 m (44 pi) de large et 22,56 m (74 pi) de long. La surface de jeu recommandée pour le jeu en fauteuil roulant sur un terrain de championnat est de 15,24 mètres (50 pi) de large et 24,38 mètres (80 pi) de long. (Modifie la Règle 3.A.3)
- 25.A.12 Épreuves du tournoi :** Les joueurs en fauteuil roulant peuvent participer à toutes les épreuves du tournoi, à l'exception des épreuves réservées aux joueurs debout adaptés, et peuvent faire équipe avec ou affronter des joueurs debout, des joueurs debout adaptés ou des joueurs en fauteuil roulant. Seuls les joueurs en fauteuil roulant sont autorisés à participer aux épreuves réservées aux joueurs en fauteuil roulant. Dans tous les cas, les règles spécifiques régissant les joueurs en fauteuil roulant s'appliquent à tout joueur utilisant un fauteuil roulant, quel que soit le format de l'épreuve ou la classification de ses adversaires ou partenaires.
- 25.A.12.a Transition entre la position debout et assise :** Quand il participe à une épreuve non réservée aux joueurs en fauteuil roulant, un joueur est autorisé à passer de la position debout à la position assise en fauteuil roulant, ou de la position assise en fauteuil roulant à la position debout, entre deux échanges, mais une seule fois par match. La transition sera considérée comme un temps d'arrêt pour équipement.
- 25.A.12.b Reprise – Contact douteux des roues avec l'aire de service :** Quand il existe un doute quant au fait que les deux roues du fauteuil roulant du serveur étaient en contact avec l'aire de service au moment où le service a été effectué, l'arbitre peut demander une reprise. (Modifie la Règle 20.E.2.d)
- 25.A.12.c Reprise – Contact douteux des roues à l'extérieur de l'aire de service :** Quand il existe un doute quant au fait que la grande roue arrière du fauteuil roulant du serveur était en contact avec la surface de jeu à l'extérieur de l'aire de service au moment où le service a été effectué, l'arbitre

peut demander une reprise. (Modifie la Règle 20.E.2.e)

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

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

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

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

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

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

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

25.B.2.d Faute - Contact avec la zone de non-volée pendant

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

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

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

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

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

- 25.B.3.b Emplacement du deuxième rebond :** Le deuxième rebond peut avoir lieu n'importe où sur la surface de jeu. (Modifie la Règle 10.B.)
- 25.B.3.c Faute - Défaut de retourner la balle avant le troisième rebond :** Quand le joueur ne retourne pas la balle avant qu'elle ne rebondisse trois fois, c'est une faute contre le joueur. (Modifie la Règle 10.B.1.)
- 25.B.3.d Balle morte :** Quand la balle heurte un objet permanent (p. ex. une clôture, un mur) avant le deuxième rebond, elle est considérée comme morte et l'échange prend fin.
- 25.B.3.e Accessoire d'identification du joueur :** À la discrétion du directeur du tournoi, les joueurs debout adaptés bénéficiant de l'autorisation du double rebond peuvent être tenus de porter un accessoire d'identification unique et visible (p. ex. un bracelet) pendant un match.
- 25.B.3.f Catégories hybrides :** Les joueurs qui ne sont pas qualifiés pour bénéficier de l'autorisation du double rebond dans une épreuve aux joueurs debout adaptés ne peuvent pas bénéficier de cette autorisation dans les catégories hybrides.
- 25.B.4 Catégories de tournois :** Les joueurs debout adaptés peuvent participer à toute catégories qui autorise les joueurs debout avec d'autres joueurs debout ou partenaires, ou les joueurs en fauteuil roulant ou partenaires. Seuls les joueurs debout adaptés sont autorisés à participer aux catégories réservées aux joueurs debout adaptés. Les joueurs debout adaptés peuvent participer aux catégories mixtes. Dans tous les cas, les règles spécifiques régissant les joueurs debout adaptés s'appliquent à tout joueur admissible, quel que soit le format de la catégorie ou la classification de ses adversaires ou partenaires.
- 25.C Jeu en double hybride :** Les catégories en double hybride doivent respecter les règles à 25.C.3.
- 25.C.1 Catégories de tournois :** Le double hybride est une catégorie de double dans laquelle chaque équipe est composée d'un joueur en fauteuil roulant et d'un joueur debout, valide ou adapté.



- 25.C.2 Désignations des tableaux du tournoi :** Le directeur du tournoi peut désigner des tableaux hybrides ou inclure des paires hybrides dans les divisions régulières avec les aménagements appropriés.
- 25.C.3 Joueurs debout adaptés :** Les joueurs debout adaptés admissibles (conformément à la [Règle 25.B.3.a](#)) sont les seuls joueurs debout qui peuvent bénéficier de l'autorisation du double rebond en jeu hybride et doivent déclarer cet accommodement avant le match.

Annexe A – Fautes et reprises

La compilation suivante des fautes et des reprises est fournie à titre informatif.

REMARQUE : les descriptions des scénarios sont abrégées. Reportez-vous à la Règle applicable pour connaître les paramètres complets de la faute ou de la reprise.

A.1 Fautes

Règle	Scénario
SECTION 5 – POSITIONS DES JOUEURS ET SÉQUENCE DE SERVICE	
5.C.1.b	Interruption du jeu pour mauvais serveur ou erreur de position
5.C.1.c	Mauvais receveur alors que les positions sont bonnes
SECTION 6 – PRÉPARATION DES JOUEURS ET ANNONCE DU POINTAGE	
6.D.1	Violation du délai de 10 secondes
6.F.2	Contester un bon pointage
6.F.3	Contestation d'un pointage tardif
SECTION 7 – SERVICE	
7.A.1.a	Le serveur n'a pas les pieds au sol.
7.A.2.a	Le serveur a un contact avec le terrain.
7.A.3.a	Le serveur a un contact à l'extérieur de l'aire de service.
7.C.5	Le serveur effectue un service illégal à la volée.
7.D.6	Le serveur effectue un service avec rebond illégal.
7.E.1	Le service atterrit à l'extérieur des limites du terrain.
7.E.2	Le service atterrit dans la zone de non-volée.
7.E.3	Le service frappe un objet permanent.
7.E.4	Le service touche le serveur ou son partenaire.
7.E.5	Le service touche le receveur ou le partenaire du receveur.
SECTION 9 – BALLES MORTES, FAUTES ET DÉRANGEMENTS	
9.A.1	Arrêt d'un échange
SECTION 10 – SITUATIONS D'ÉCHANGE	

Règle	Scénario
<u>10.A.1</u>	Le receveur retourne le service.
<u>10.A.2</u>	Retour de service par le serveur ou le partenaire.
<u>10.B.1</u>	Trop de rebonds avant de retourner la balle.
<u>10.C.1</u>	La frappe atterrit à l'extérieur des limites du terrain et est déclarée « OUT ».
<u>10.C.2</u>	La frappe atterrit à l'intérieur du terrain du frappeur.
<u>10.C.3</u>	La balle touche un joueur.
<u>10.C.4</u>	La balle touche un objet permanent avant de toucher le sol.
<u>10.C.5</u>	La balle touche un objet permanent après avoir rebondi.
<u>10.D.1</u>	Double frappe de la balle par un joueur.
<u>10.D.2</u>	Balle jouée par le joueur et son partenaire.
SECTION 11 – VIOLATIONS DANS LA ZONE DE NON-VOLÉE	
<u>11.A.1</u>	Faute dans la zone de non-volée
<u>11.A.2</u>	Faute de momentum dans la zone de non-volée
<u>11.A.3</u>	Faute de propulsion dans la zone de non-volée
SECTION 12 – LA RAQUETTE PENDANT LE JEU	
<u>12.A.1</u>	Utilisation ou transport de plus d'une raquette
<u>12.B.1</u>	Raquette pas en main lorsque la balle est frappée
<u>12.C.1</u>	Attraper ou transporter une balle en jeu
SECTION 13 – LE FILET ET LE SYSTÈME D'ARMATURE DU FILET PENDANT LE JEU	
<u>13.B.1</u>	Service entrant en contact avec le système d'armature du filet.
<u>13.D.1</u>	Frapper la balle entre le filet et le poteau du filet.
<u>13.E.1</u>	Balle frappée sous le filet.
<u>13.F.1</u>	Balle frappée avant que la balle ne franchisse le plan du filet.
<u>13.G.1</u>	Joueur entrant en contact avec le filet ou le système de support du filet.
<u>13.H.1</u>	Joueur entrant en contact avec l'adversaire ou le côté du terrain de l'adversaire.
<u>13.I.1.a</u>	Joueur franchissant le plan du filet avant de frapper la balle.
<u>13.I.1.b</u>	Joueur franchissant le plan du filet sans frapper la balle.

13.I.2.a	Balle repassant au-dessus du filet vers le côté adverse – joueur franchissant le plan du filet avant que la balle ne passe au-dessus du plan du filet.
13.I.2.b	Balle repassant au-dessus du filet du côté adverse – la balle rebondit du côté adverse avant que le joueur ne la frappe.
SECTION 19 – APPELS DE LIGNES LORS DES TOURNOIS	
19.F.1	L'arbitre annule l'appel « <i>OUT</i> » du joueur.
SECTION 20 – SITUATIONS DE MATCH EN TOURNOI	
20.E.1.a à 20.E.1.i	Fautes de service
20.H.1	Dérangement non valide
20.I.1	Distraction
SECTION 21 – TEMPS D'ARRÊT ET PAUSES	
21.A.2.a	Demande de temps d'arrêt après le service.
21.A.2.b	Défaut de demander un temps d'arrêt de manière visible ou à voix haute
SECTION 24 – TOURNOIS NON ARBITRÉS	
24.B.1	Transporter une balle supplémentaire visible par un adversaire ou qui tombe sur la surface de jeu.
SECTION 25 – JEU EN DOUBLE FAUTEUIL ROULANT, DOUBLE EN POSITION DEBOUT ADAPTÉ ET DOUBLE HYBRIDE	
25.A.5.a	Défaut de contact avec le siège
25.A.6.a	Contact avec le sol ou la roue
25.A.7.a	Actions interdites lorsque l'utilisation du pied pour la Propulsion est permise
25.A.8.a	Fauteuil roulant non au sol
25.A.8.b	Roue en contact avec le terrain
25.A.8.c	Roue en contact avec l'extérieur de l'aire de service
25.A.9.a	Joueur en fauteuil roulant effectuant trop de rebonds avant retourner la balle
25.A.10.a	Faute dans la zone de non-volée
25.A.10.b	Faute de momentum dans la zone de non-volée
25.A.10.c	Faute de propulsion dans la zone de non-volée
25.B.2.d	Faute de joueur debout adapté dans la zone de non-volée

Règle	Scénario
25.B.2.e	Faute de momentum du joueur debout adapté dans la zone de non-volée
25.B.2.f	Contact d'un joueur debout adapté à l'extérieur de l'aire de service
25.B.3.c	Joueur debout adapté effectuant trop de rebonds avant de retourner la balle

A.2 Reprises

Règle	Scénario
SECTION 5 – POSITIONS DES JOUEURS ET SÉQUENCE DE SERVICE	
5.C.1.a	Interruption du jeu pour un bon serveur ou erreur de position
SECTION 6 – PRÉPARATION DES JOUEURS ET ANNONCE DU POINTAGE	
6.D.2	Le joueur se repositionne après l'annonce du pointage.
6.F.1	Annonce incorrecte du pointage.
SECTION 7 – SERVICE	
7.B.2.a	Manipulation ou effet de rotation
7.B.3.a	Lâcher de balle non visible
SECTION 9 – BALLE MORTE	
9.B.3.b	Les joueurs ne sont pas d'accord sur un appel de faute
9.C.2	Dérangement valide
SECTION 10 – SITUATIONS D'ÉCHANGE	
10.G.1	Les joueurs conviennent qu'une balle brisée ou endommagée a affecté l'échange.
SECTION 13 – LE FILET	
13.A.1	Balle affectée par le filet
13.B.2	Balle affectée par le système d'armature du filet
SECTION 19 – DÉCISIONS RELATIVES AUX LIGNES LORS DES TOURNIS	
19.F.2	L'arbitre annule l'appel du juge de ligne.
19.G.4	Aucun officiel n'est en mesure de faire un appel sur la ligne.
19.I.1	Le joueur annule l'appel du juge de ligne.
SECTION 20 – SITUATIONS DE MATCH EN TOURNOI	

<u>20.C</u>	L'arbitre arrête un échange lié à un joueur ou à une position.
<u>20.E.2.a</u> <u>à</u> <u>20.E.2.i</u>	L'arbitre n'est pas certain que les conditions de service aient été respectées.
<u>20.F.1</u>	L'arbitre détermine que la balle brisée ou endommagée a affecté l'échange.
<u>20.H.2</u>	Dérangement valide
<u>20.J.3</u>	Le directeur du tournoi demande la reprise du match.
SECTION 25 – JEU EN DOUBLE FAUTEUIL ROULANT, DOUBLE EN POSITION DEBOUT ADAPTÉ ET DOUBLE HYBRIDE	
<u>25.A.12.b</u>	Contact douteux de la roue avec l'aire de service.
<u>25.A.12.c</u>	Contact douteux de la roue à l'extérieur de l'aire de service.

Annexe B – Priorités et lignes directrices du Règlement

Préface

Le Règlement officiel de USA Pickleball est le texte le plus important de 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 priorité consiste à respecter l'intégrité du sport, qui intègre les éléments de plaisir, de coopération, de courtoisie et de saine compétition. Cette priorité vise à rendre hommage aux fondateurs du sport, créé en 1965, et à tous 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 Règlement officiel de USA Pickleball couvre une grande variété de règles qui

concernent le terrain et l'équipement, le jeu récréatif ainsi que le jeu en tournoi, avec ou sans arbitre. Voici les lignes directrices à l'intention de ceux qui rédigent et approuvent les règles. Dans la mesure du possible, une règle doit :

1. S'applique à tous les niveaux et toutes les catégories de joueurs : joueurs récréatifs et sociaux, ainsi que joueurs professionnels et amateurs participant à des tournois (avec ou sans arbitre). La modification d'une règle destinée à une seule catégorie de joueurs, par exemple les joueurs professionnels, ne doit être approuvée qu'après un examen approfondi de l'impact qu'elle pourrait avoir sur le sport au-delà du niveau professionnel.
2. Être rédigée avec un objectif précis pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté, i.e. « si ceci se produit, voici ce qui arrivera ». Si quelque chose n'est pas permis ou ne doit pas se produire, la sanction (par exemple : reprise de l'échange, faute, avertissement technique, etc.) doit faire partie intégrante de la règle.
3. Se concentrer sur ce qui ne devrait pas se produire, et non sur ce qui est permis ou autorisé. Les tentatives d'inclure des règles décrivant ce qui est autorisé se traduiraient par la publication d'un Règlement inutilement long.
4. Éviter d'être ambiguë en éliminant le pouvoir discrétionnaire du joueur ou le jugement de l'arbitre. Une règle ambiguë suscite des désaccords et des interprétations différentes. À cette fin, lorsqu'un mot clé est utilisé pour décrire dans quelles circonstances une règle s'applique, il doit être défini soit dans la règle, soit dans la section des définitions du Règlement.
5. Permettre aux fabricants d'équipement d'innover, tant que cette innovation ne dépasse pas la capacité du joueur moyen à suivre la vitesse et la difficulté du sport. Une modification de règles liée à l'équipement doit faire l'objet d'un examen particulièrement minutieux en raison de leur potentiel de création de précédents.
6. Tenir compte de la préséance. Le changement pour le changement devrait être exclu afin d'éviter la frustration ou la perte de confiance des joueurs.
7. Permettre un degré approprié d'innovation de la part des joueurs. Cette innovation doit cependant maintenir un équilibre sain avec les règles historiques qui ont contribué à la croissance et à l'attrait du sport.
8. Préserver les caractéristiques et les règles spécifiques au pickleball, notamment la zone de non-volée et la règle des deux rebonds, et empêcher qu'un coup, une raquette ou un type de jeu ne domine le sport.
9. Aborder un problème connu ou anticiper les tendances et les besoins du sport avant que cela ne devienne nécessaire.
10. Être soumise à l'examen et aux commentaires des parties prenantes nationales et internationales.



INDEX

10 secondes [6.D](#)

Avertissement

15 secondes [17.D.16](#)

temps d'arrêt entre les parties [21.F.4](#)

temps d'arrêt changement de côté

[21.B.8](#)

temps d'arrêt pour équipement

[21.E.2](#)

temps d'arrêt médical

[21.C.11](#)

temps d'arrêt de l'arbitre [21.D.4](#)

temps d'arrêt régulier

[21.A.6](#)

faute technique [21.C.11](#)

avertissement verbal ou technique [22.C.3](#)

Jeu debout adapté

[25.B](#)

aides techniques

[25.B.2](#)

admissibilité [25.B.1](#) règles de tournois

[25.B.3](#)

catégories d'événements

[15.A](#)

double rebond autorisé

[25.B.3](#)

Tenue vestimentaire

ajustement [10.I](#), [10.K](#) modifications [16.K](#), [18.B.3](#) conformité [18.B.](#)

[18.B.1](#), [18.B.2](#),

[18.B.3](#), [18.B.4](#), [22.J.4](#)

Abus de balle

pénalités [22.B.4](#),

[22.D.2](#), [22.I.1](#), [22.L.2](#)

Spécifications de la balle [3.C](#) Balle endommagée

(fissurée, brisée)

appel [20.F](#) pendant les échanges [10.G](#)

reprise [10.G.1](#), [10.G.2](#),

[20.F](#), [20.F.1](#)

Balle en jeu [2](#)

Live ball [2](#)

Balles mortes [9](#)

définition [2](#)

fautes [9.A.1](#) dérangement [9.C](#) appel « OUT » [8.F.2](#)

arrêt du jeu [9.A](#), [9.A.1](#)

timing [9.A.1](#), [9.B](#) Sang [21.D.2](#) Transporter [2](#), [12.C](#) Attraper

[12.C](#) Coaching

définition [2](#)

sanction [20.G.1](#)

quan cela est autorisé [20.G](#)

Terrain

définition [2](#)

lignes et zones [3.A.4](#)

spécifications [3.A](#)

Définitions [2](#)

Distraction [10.F](#)

définition [2](#)

validité [20.I](#), [20.I.1](#)

Double ou triple rebond

[10.B](#), [10.B.1](#)

Double frappe

définition [2](#)

deux partenaires [10.D.2](#)

même joueur [10.D](#),

[10.D.1](#)

Disqualification, expulsion [22.L](#)

substances biologiques

[22.L.3](#)

abus de la raquette ou de la balle

[22.L.2](#)

définitions, disqualification [2](#),

expulsion [2](#)

manque d'effort [22.L.4](#) autre comportement [22.L.5](#) insultes [22.L.1](#)

Temps d'arrêt changement de côté

[21.B](#)

Équipement, joueurs

ajustements [10.K](#)

Poursuite du jeu [10.I](#)

électroniques [18.D](#)

temps d'arrêt [21.E](#), [21.E.1](#)

Expulsion (voir disqualification)

Fautes (voir [annexe A.1](#))

Forfait

définition [2](#)

forfait du match par l'arbitre

[22.F](#)

conséquences [22.G](#),

[22.G.1](#), [22.G.2](#)

retard, match comptant plusieurs parties [22.F.2](#)

sanctions multiples

[22.F.1](#)

pointage [22.H](#)

forfait de match,

arbitre

[22.I](#)

contact physique

inapproprié [22.I.6](#)

retard à se

présenter, match à

partie unique

[22.I.3](#) retard à se

présenter, match

comptant

plusieurs parties

[22.I.4](#)

raquette non

conforme [22.I.5](#)

abus de raquette

ou de balle

[22.I.1](#)

conduite d'un

joueur

[17.D.17](#)

pointage [22.K](#)

Forfaits, forfaits de match, arbitre (suite)

Identification

du serveur

de départ

[22.I.2](#)

faute technique plus

deuxième faute

[22.I.7](#)

forfaits de match,

directeur du

tournoi [22.J](#)

utilisation abusive

du site

[22.J.3](#)

Tenue vestimentaire

inappropriée

[22.J.4](#), [18.B.4](#)

Conduite

inappropriée

[22.J.2](#)

autres règles_

[22.J.5](#) pointage

[22.K](#) règles du _____

site [22.J.1](#)

Dérangement [9.C](#)

appels [9.C.1](#)

définition [2](#)

dysfonctionnement du

filet ou du système

d'armature du filet

[13.J](#)

responsabilité de

l'arbitre

[17.C.2](#), [17.D.13](#)

validité [20.H](#), [20.H.1](#),

[20.H.2](#)

Tournoi hybride [25.C](#)

Joueurs debout

adaptés [25.C.3](#)

Désignations des tableaux
[,25.C.2](#)

Catégories [15.A](#), [25.C.1](#)

Blessure, effet sur le jeu

[10.H](#)

(Voir aussi [Temps
d'arrêt, Médical](#))

Appel de ligne [8](#)

certitude, *IN* ou *OUT* [8.E](#)

définition [2](#)

désaccord

(partenaire) [8.H](#)

perte

d'opportunité,

joueur [8.I](#), [19.D.3](#)

opinion de

l'adversaire

[8.I](#), [19.I](#)

appel *OUT* et signal [8.F](#)

communication avec

partenaire

[8.F.4](#)

prévaut sur le joueur [8.G](#),

[19.F.2](#)

rapidité [8.F.3](#)

responsabilités [8.A](#)

spectateurs [8.J](#) esprit

sportif [1](#), [8.D](#),

[8.G](#), [8.I](#)

tournoi, jeu non

arbitré [8](#)

tournoi, arbitré [19](#)

appels, excessifs

[22.B.6](#)

juges de ligne [19.C](#)

pas de juges de ligne

[19.B](#),

[19.E](#)

pas d'appel définitif

[19.G](#)

rôle de l'arbitre_

[17.D.10](#), [19.E](#), [19.F](#),

[19.G](#),

[19.H](#)

incertitude [8.E](#)

validité [8.F.1](#)

Juges de ligne

vue obstruée [19.H](#)

prévaut sur le joueur

[19.I](#),

[19.I.1](#), [19.I.2](#)

décision de l'arbitre_

[19.F](#),

[19.F.1](#), [19.F.2](#)

retirer [20.K](#), [20.K.1](#),

[20.K.2](#)

responsabilités [19.C.1](#)

Momentum

définition [2](#)

fautes [11.A.2](#)

Filet et système

d'armature du filet

(voir aussi Plan du filet)

[13](#)

balle, contacts [13.A](#),

[13.A.1](#) [13.B](#), [13.B.1](#),

[13.B.2](#)

balle autour du poteau

du filet

[13.C](#)

balle entre le filet et le

poteau du filet [13.D](#),

[13.D.1](#)

balle sous le filet [13.E](#),

[13.E.1](#)

contacts
(touches) du
joueur [13.G](#),
[13.G.1](#)

spécifications [3.B](#)

Pas prêt (*voir*
[Préparation](#))

Zone de non-volée [11](#)

contact autorisé [11.A](#)

définition [2](#)

dimensions [Figure 3-1](#),
[3.A.4.c](#)

faute [11.A](#), [11.A.1](#),
[11.A.2](#), [11.A.3](#)

appels de faute,
non arbitré_
[9.B.3](#),
[9.B.4](#)

momentum [11.A.2](#)

services [7.E.2](#)

fauteuil roulant_
[25.A.10](#)

Raquette [12](#)

abus [22.D.1](#), [22.I.1](#)

appel [24.D](#)

modifications

autorisées

[3.D.6](#), [3.D.7](#)

tête, définition [2](#)

non conforme [18.A](#),
[18.A.1](#), [18.A.2](#), [18.A.3](#),
[22.I.5](#)

en main pendant le jeu
[12.B](#), [12.B.1](#)

spécifications [3.D](#)

deux mains [12.B](#)

Objet permanent

définition [2](#)

Plan du filet

balle traversant [13.F,](#)

[13.F.1](#)

définition [2](#)

joueur traversant [13.I,](#)

[13.I.1, 13.I.2](#)

Conduite du joueur

(voir aussi [Esprit sportif](#))

Disqualification ou
expulsion

[22.L, 22.M](#)

Forfait de match par

l'arbitre [22.F, 22.G,](#)

[22.H](#) forfait de match

par l'arbitre [22.I, 22.K](#)

forfait de match par le
directeur du tournoi

[22.J, 22.K](#)

Mauvaise conduite_

[16.P](#)

faute technique [22.D,](#)

[22.E](#)

avertissement

technique

[22.B, 22.C](#)

gestion des officiels

[17.D.17](#)

avertissement verbal_

[22.B,](#)

[22.C](#)

Positions des joueurs [5](#)

après ajustement du

pointage

après l'annonce du

pointage [20.D](#)

confirmation [20.B, 20.C](#)

[22.E.1](#)

double [5.B.3](#), [5.B.4](#)
partenaire [5.B.3](#), [5.B.4](#)
positions au service et à
la réception [5.B.2](#),
[5.B.3](#)
dans l'aire de service_
[7.A.3](#) simple [5.A](#), [5.A.1](#)
repositionnement
dans l'aire de service
[6.D.2](#)

Surface de jeu [2](#)

Blasphème

définition [2](#)
faute
technique
(extrêmement répréhensible)

[22.D.3](#)

avertissement technique

[22.B.2](#)

avertissement verbal [22.B.2](#)

Préparation [6.A](#)

après les temps d'arrêt_

[17.D.16](#)

signaux [6.A.1](#), [6.A.2](#)

Receveur

confirmation de [20.B](#),

[20.C](#)

contact (touché) par

la balle [10.C.3](#)

correction par l'arbitre

[20.D](#)

définition [2](#)

position [5.B.3](#), [5.B.4](#)

après annonce [5.A.1](#),
du pointage_

[6.D.2](#)

service [7.E.5](#)

Reprises (voir [annexe A.2](#))

Se présenter au match

prolongation du temps_

[16.M](#) retard [18.F.1](#),

[18.F.2](#)

heure de présence_

[18.F](#) **Reprise du jeu_**

[17.D.16](#) **Abandon** [23.A](#)

Notification préalable

[23.A.2](#)

définition [2](#)

pendant le match_

[23.A.1](#) temps d'arrêt

médical

[21.C.9](#)

pointage [23.A.4](#)

Pointage

appel [6.B](#), [6.B.1](#), [6.B.2](#),

[6.B.2.a](#), [17.D.2](#)

contestation [6.E](#), [6.F](#),

[6.F.1](#), [6.F.2](#), [6.F.3](#),

[6.F.4](#)

demande de

confirmation

[6.E.1](#), [20.A](#)

correction, reprise

[6.F.1](#) changement de

côté [21.B.1](#),

[21.B.2](#), [21.B.3](#)

incorrect [6.F.1](#)

points [4](#)

positions [5.A](#),

[5.B.2, 5.B.3](#)

faute technique,

ajustements [22.E.1](#)

pointage dans les tournois

[15.C, 15.C.1, 15.C.2](#)

match gagnant [4.B](#)

Sélection du service et

du côté [17.C.4](#)

Service

Règle de 10 secondes [6.D,](#)

[6.D.1, 6.D.2](#)

lâcher de balle_

[7.B](#) définition [2](#)

service avec

rebond [7.D](#)

bon service [8.B, 13.B](#)

placement [7.E](#)

positions (*Voir aussi*

[Positions des](#)

[joueurs](#)) [5](#) simple_

[5.A](#) double [5.B](#)

Position dans l'aire de

service [7.A](#)

questions [5.C](#)

reprise [7.B.2.a,](#)

[7.B.3.a](#) (*Voir aussi*

[l'annexe A.2](#))

règle du double rebond [1,](#)

[10.A](#)

service à la

cuillère [7.C](#)

Serveur (*voir*

***aussi* [Serveur de](#)**

[départ](#))

Correct, en double_
[5.B.1](#),
[5.B.4](#)
définition [2](#) durée_
[5.B.5](#), [5.B.6](#)
premier et deuxième,
en double [2](#), [5.B.2](#)
position [5.B.3](#) position
[7.A](#)

Terrain de service [2](#)
Mouvement de service_
[7.C](#), [7.D](#)

Aire de service [2](#)

Changement de côté [2](#)_
[5.A.3](#), [5.B.6](#),
[17.D.5](#)

Esprit sportif [1](#), [8.D](#),
[8.G](#), [19.D.2](#), [19.D.3](#),
[19.F.2](#), [19.I](#), [22](#) (*voir*
aussi [Conduite des](#)
[joueurs](#))

Serveur de départ,
En double

changement de, non
arbitré [21.F.3](#),
[24.A](#)
bonne position [5.B.3](#)
définition [2](#)
identification [16.H](#),
[17.C.5](#), [18.C](#), [22.I.2](#)

Faute technique
comportements
justifiant

[22.D](#)
contestation de la
décision de l'arbitre [20.J](#),
[20.J.2](#) conséquences [22.E](#),
[22.E.1](#), [22.E.2](#)

définition [2](#)
suivant changement de côté
[21.B.6](#)
condition de santé
invalides [21.C.10](#)
Faute technique (suite)
Conduite du joueur [16.P](#),
[17.D.17](#)
plus avertissement technique
[22.F](#), [22.F.1](#)
ajustement du pointage
[22.E.1](#)
deux fautes techniques
[22.I.7](#)
deux avertissements
techniques [22.D.7](#)
Avertissement technique

comportements justifiant
[22.B](#)
contestation de la
décision de l'arbitre_
[20.J](#), [20.J.2](#)
coaching [20.G.1](#)
conséquences [22.C](#)
définition [2](#)
condition de santé
invalides [21.C.10](#)
conduite du joueur [16.P](#),
[17.D.17](#)
plus faute technique
[22.F](#), [22.F.1](#)
deux avertissements
techniques [22.D.7](#)
Temps accordés

entre les parties [21.F.1](#)

entre les matchs [21.G](#)

entre les échanges_

[10.K](#) changement de

côté [21.B.5](#) temps

d'arrêt pour

équipement

[21.E](#), [21.E.1](#)

temps d'arrêt médical

[21.C.6](#)

temps d'arrêt régulier

[21.A.5](#)

se présenter à un

match

[16.M](#), [18.F](#)

Temps d'arrêt [21](#)

entre les parties [21.F](#)

changement de côté_

[21.B](#),

[21.B.4](#)

équipement [21.E](#),

[21.E.1](#) Assistance

médicale [21.C](#)

avant le début d'un

match [21.C.1](#) entre

les matchs

[21.C.2](#)

durée [21.C.6](#)

nombre par match

[21.C.3](#)

annulation de la

demande [21.C.4](#)

reprise du jeu

[21.C.11](#)

début du temps_

[21.C.7](#) validité_

[21.C.8](#),

[21.C.10](#)

arbitre [21.D](#)

discrétionnaire [21.D.1](#)
substances étrangères
[21.D.3](#)
présence de sang
[21.D.2](#)
reprise du jeu_
[21.D.4](#) reprise du jeu_
[17.D.16](#) régulier [21.A](#)
avant le début d'un
match [21.A.1](#) entre
les parties
[21.A.3](#)
durée [21.A.5](#)
appel rejeté de la
décision de l'arbitre_
[20.J.2](#)
demander, quand

[21.A.2](#)
reprise du jeu [21.A.6](#)
Gestion du tournoi
sélection de la balle_
[16.G](#) tirages au sort et
classement
[16.D](#)
catégories d'événements
[15.A](#)
Restrictions liées au genre
[15.A.1](#), [15.A.2](#)
formats des catégories
[15.B](#) Double
élimination
[15.B.1](#)
Jeu hors « pool »
[15.B.6](#)
Jeu en « pool » [15.B.5](#)

tournoi à la ronde 15.B.4 simple- élimination avec consolation 15.B.2 simple-élimination sans consolation 15.B.3 jeu en équipe_ 15.B.7 pointage des matches options 15.C horaire des matches 15.D Responsabilités du directeur du tournoi 16 minimum de deux matches 15.F Règle des deux rebonds_ 1, 10.A Avertissement verbal (<i>voir aussi</i> « Blasphème ») 2, 17.D.17, 22.B Volée 2 Règles relatives aux fauteuils roulants_ 25.A rebonds autorisés 25.A.9 contact avec le siège 25.A.5	Admissibilité 25.A.1 Contact avec les membres inférieurs 25.A.6 Zone sans volée contact 25.A.10 partie du corps 25.A.4 partenaires 25.A.2 surface de jeu dimensions 25.A.11 fauteuils roulants électriques 25.A.3 propulsion avec un pied 25.A.7 règles de tournois_ 25.A.8 25.A.12, 25.C Catégories d'événements 15.A Retrait 23.B avant le début 23.B.1 définition 2 des matches à venir_ 23.B.2 inadmissibilité à continuer 23.B.3 pointage 23.B.4
---	---