

- Les nouveaux joueurs trouveront sûrement utile de consulter le résumé des règlements offert ci-dessous. Pour les joueurs plus expérimentés, nous vous offrons une version adaptée en français des règlements officiels de la U.S.A. Pickleball Association.
- Une partie est gagnée par l'équipe ou le joueur qui se rend le premier à 11 points. Il doit y avoir deux points de différence avec l'équipe ou le joueur adverse.
- Un point ne se compte que lorsque l'on a le service, si on perd l'échange, il n'y a aucun point mais seulement un changement de serveur.
- Le serveur doit s'assurer que le receveur soit prêt avant d'effectuer le service.
- Le serveur doit dire à haute voix le pointage avant de servir, en commençant par le pointage du serveur, puis du receveur.
- Seulement un service peut être effectué ; si la balle tombe dans le rectangle opposé, le jeu se poursuit ; si la balle ne tombe pas dans le rectangle opposé, le service est perdu.
- Le service s'effectue de derrière la ligne de fond, et doit s'effectuer en une motion allant du bas vers le haut.
- Au service, la balle doit être frappée dans les airs, plus bas que la ceinture; elle doit lâcher la main avant la frappe et elle ne doit pas toucher au sol avant la frappe du serveur.
- Après la frappe du serveur, la balle doit se rendre dans le rectangle opposé du terrain, sans toucher la ligne de service, située à 7 pieds (2.13360 mètres) du filet.
- La balle doit toucher au sol avant que le receveur ne la retourne et de même, le retour du receveur vers le côté service doit toucher le sol avant que le côté service ne la retourne; par après, la balle peut être frappée à la volée; autrement dit, il doit y avoir deux bords (un de chaque côté) avant qu'elle puisse être frappée à la volée.
- Zone d'action contrôlée (7 pieds du filet): la balle ne peut être touchée à la volée lorsque le frappeur est à l'intérieur de celle-ci; la balle peut être frappée dans la zone contrôlée si elle en a touché le sol.

Section 1 – Le jeu

- Le pickleball est un jeu de raquette simple, joué avec une balle spécialement perforée. Il faut envoyer la balle par-dessus le filet, de type tennis sur un terrain de la taille d'un terrain de badminton.
- La balle est servie de bas en haut sans rebondir du côté du serveur et en diagonale vers l'adversaire.
- Les points sont marqués par le côté qui sert, uniquement, et se produisent lorsque l'adversaire commet une faute (ne renvoie pas la balle, frappe la balle hors des limites, etc.).
- Le serveur continue à servir, en alternant de zone à chaque service, jusqu'à ce qu'il y ait faute de la part du côté serveur.
- Le premier côté marquant 11 points et menant par au moins 2 points de différence obtient la victoire. Par exemple, si les deux parties sont égales à 10 points, le jeu continue jusqu'à ce que l'une des 2 équipes gagne par 2 points de différence.

Des caractéristiques uniques au pickleball

La règle du Double Bond.

Lors du service, la balle doit toucher par terre en diagonale avant que l'adversaire ne puisse la frapper et la même règle s'applique sur le retour du service, la balle doit toucher par terre (peu importe où sur le terrain) avant d'être frappée à nouveau, par la suite, on peut jouer à la volée (c'est ce qu'on appelle la règle des 2 bonds).

La Zone d'Action Contrôlée (ZAC)

(Anciennement appelée la Kitchen). Un joueur ne peut être à l'intérieur de cette zone pour frapper une balle à la volée.

Section 2 – Terrain et équipements

2. A. Spécifications du Terrain. Les dimensions et mesures pour le terrain de pickleball sont :

2. A.1. Le terrain est un rectangle de 20 pieds (6,10 m) de large et de 44 pieds (13,41 m) de long, à la fois pour les parties en simple et en double. Voir Figure 2-1.

2. A.2. Une surface totale de 30 pieds (9,14 m) de large et 60 pieds (18,28 m) de long est recommandée pour avoir l'espace nécessaire au bon déroulement du jeu. Une superficie totale de 34 pieds (10,36 m) par 64 pieds (19,5 m) est préférable. (Révisée le 1^{er} avril, 2011)

2. A.3. Les mesures du terrain sont prises à l'extérieur des lignes. Les lignes doivent être de 2 pouces (5,1 cm) de largeur, de la même couleur et doivent être clairement contrastantes avec la couleur de la surface de jeu. (Révisée le 1^{er} avril, 2011)

2. B Les Lignes et les Zones. Les lignes et les zones du terrain de pickleball sont :

2. B.1. Lignes de fond. Les lignes de fond sont les lignes parallèles au filet à chaque extrémité du terrain.

2. B.2. Les lignes de côté. Les lignes de côté sont les lignes perpendiculaires au filet de chaque côté du terrain.

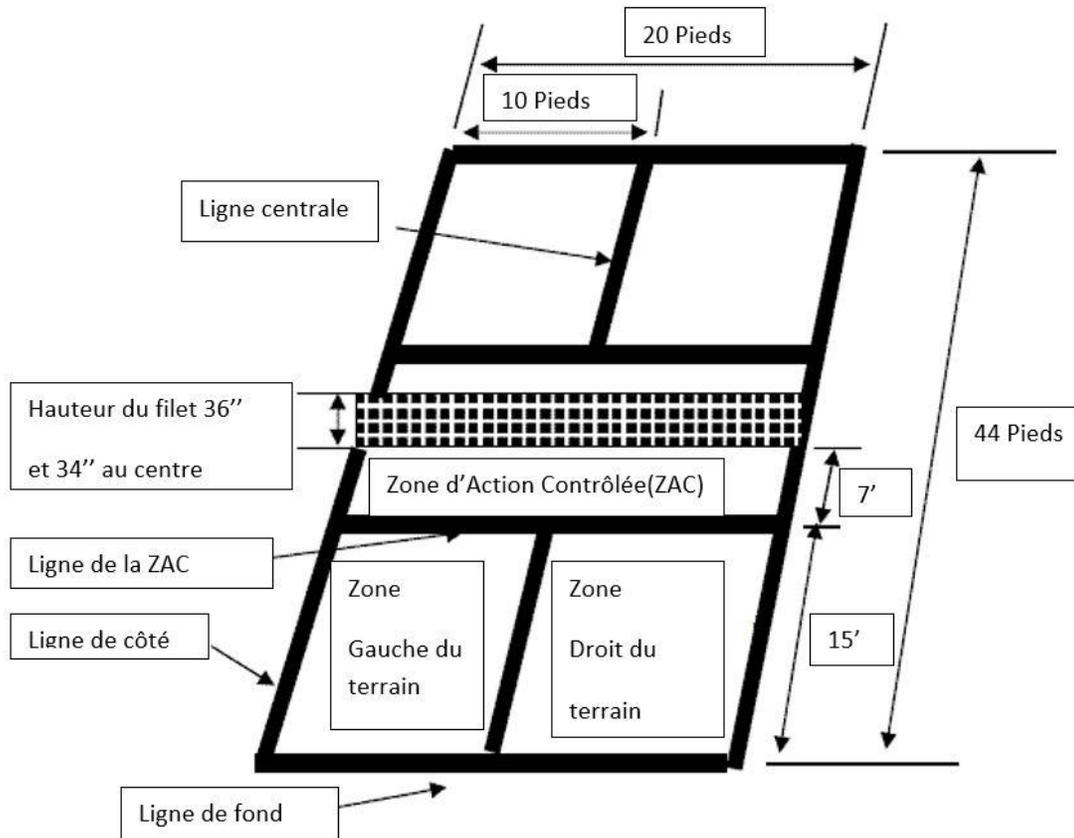
2. B.3. Les Lignes de la Zone d'Action Contrôlée. Les lignes de la Zone d'Action Contrôlée sont les lignes de chaque côté du filet entre les lignes de côté, et parallèles au filet. Ces lignes sont situées à 7 pieds (2,13 m) du filet.

2. B.4. La Zone d'Action Contrôlée. La zone d'action contrôlée est la zone du terrain délimitée par les deux lignes de côté et la ligne de non-volée et le filet. La ligne de la ZAC et les lignes de côté sont incluses dans la zone de non-volée.

2. B.5. La Ligne Centrale. C'est la ligne sur chaque côté du filet coupant en deux la zone située entre la ligne de la ZAC et la ligne de fond.

2. B.6. Zones de Réception du Service. Les zones de réception du service sont les zones de chaque côté de la ligne centrale, délimitées par la ligne de la ZAC, la ligne de fond et la ligne de côté.

FIGURE 2-1



2. C. Spécifications du Filet.

2. C.1. Matériel. Le filet peut être constitué de n'importe quel matériau entre-maillé.

2. C.2. Taille du Filet. La longueur du filet doit être d'au moins 20 pieds (6,1 m) s'étendant d'une ligne de côté à l'autre.

La hauteur (largeur) doit être d'au moins 2 ½ pieds (0,8 m).

2. C.3. La Taille des Mailles. Le maillage du filet doit être suffisamment petit pour éviter qu'une balle ne puisse le traverser.

2. C.4. Hauteur. Le filet doit être suspendu au centre du terrain, à 36 pouces (0,914 m) de haut sur les côtés et de 34 pouces (0,86 m) de haut au centre du terrain.

2. C.5. La Courroie Centrale. Une courroie centrale peut être placée au centre du filet afin de permettre un réglage facile à 34 po (0,86m) ce qui est exigé au centre.

2. C.6. Bord du Filet. La partie supérieure du filet doit être légèrement recouverte avec une bordure de 2 pouces (5,1 cm) blanche sur un cordon ou un câble qui soutient le filet.

2. C.7. Les Poteaux. Les poteaux doivent être placés à l'extérieur du terrain. Le placement recommandé est de 12 pouces (30,48 cm) de la ligne de côté.

2. D. Spécifications des Balles.

Figure 2-2. La Balle.



Les balles de droite sur la photo de la figure 2-2 sont habituellement utilisées pour le jeu à l'intérieur et les balles de gauche sur la photo sont habituellement utilisées pour le jeu à l'extérieur. Cependant, toutes les balles qui sont approuvées, sont acceptées pour jouer tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. La liste complète des balles agréées est sur le site de l'IFP.

2. D.1. Construction. La balle standard doit être faite d'une matière plastique moulée et durable avec une surface lisse et sans texture. La balle doit être d'une seule couleur sauf pour les marques d'identification. (modifié le 1er août 2015) La balle peut avoir une légère crête à la couture aussi longtemps que cela ne modifie pas significativement les caractéristiques de vol en ligne droite. (ajouté le 1er novembre 2015)

2. D.2. Grosseur. La balle doit être 2.874 pouces (73mm) à 2.972 pouces (75.5mm) de diamètre. Le maximum de variation du diamètre ne doit pas être supérieure à +/- 0,020 pouce (0,50 mm). (modifié le 1er novembre 2015)

2. D.3. Poids. La balle doit peser entre 0,78 et 0.935 onces (22 et 26,5 grammes). (modifié le 1er novembre 2015)

2. D.4. Rebond. La balle doit avoir un rebond de 30 à 34 pouces (76,2 à 86,4 cm) dans un test de chute d'une hauteur de 78 pouces de haut. La balle est laissée tomber sur une plaque de surface en granite qui a un minimum de 12 « x 12 » x 4 ». Le test doit être effectué à une température ambiante de 75 à 80 degrés F (24 à 27 degrés C) (modifié le 1er novembre 2015).

2. D.5. Dureté. La balle doit avoir une dureté de 40 à 50 sur une échelle de Duromètre D à une température de 75 à 80 degrés F (24 à 27 degrés C). (modifié le 1er novembre 2015)

2. D.6. Conception. La balle doit avoir un minimum de 26 jusqu'à un maximum de 40 trous circulaires, avec un espacement des trous et de la conception globale de la balle conforme aux caractéristiques de vol en ligne droite. La balle doit avoir le nom ou le logo imprimé ou en relief de son fabricant ou d'un fournisseur. (modifié le 1er novembre 2015)

2. D.7. Approbation. Le Directeur du Tournoi va choisir la balle du tournoi. Les balles sélectionnées pour jouer dans les tournois sanctionnés doivent être incluses sur la liste officielle des balles approuvées par la IFP. (modifié le 1er novembre 2015)
(modifié le 31 Mars 2014 2.D.4, 5, 6, 7)

2. E. Spécifications des Raquettes.

2. E.1. Matériel. La raquette peut être faite en tout matériel jugé sécuritaire et qui n'est pas interdit dans les règlements. La raquette doit être faite relativement rigide, d'un matériel non compressible selon les spécifications du « Cahier des charges des matériaux pour raquettes » sur le site de l'IFP.

2. E.2. Surface. La surface de frappe de la raquette ne doit pas contenir de trous, entailles, de texturation rugueuse, bande, caractéristiques réfléchissantes, ou des objets

qui permettent à un joueur de donner un effet supplémentaire ou une amélioration sur la trajectoire de la balle. (Révisé le 1er avril, 2011)

La rugosité des raquettes est déterminée en utilisant un testeur de rugosité de surface Starrett SR 100. La limite permise pour la rugosité ne doit pas être supérieure à 30 micromètres (um) sur le lecteur Rz (hauteur maximale moyenne), et pas plus de 40 micromètres sur la lecture Rt, lecture (hauteur maximale). Toutes les lectures seront prises dans 4 directions différentes. (ajouté le 1er novembre 2015)

Pas de changement dans la politique, mais la rugosité des raquettes peut maintenant être testée à l'aide d'un Starrett SR 100 ou de ses testeurs de remplacement tels que le Starrett SR160 Surface Roughness Tester. (révisé le 15 Avril 2016)

2. E.2.a. Peinture. La surface peut être peinte, mais doit par ailleurs se conformer aux exigences générales de la surface.

2. E.2.b. Représentations. Tous écrits ou photos sur la raquette doivent être de bon goût et non réfléchissants.

IFP Commentaire : Une surface de raquette est trop réfléchissante, si, dans le jugement du directeur de tournoi ou la personne désignée, elle reflète le soleil ou les lumières du terrain d'une manière qui distrait les autres joueurs. (Ajouté 1er avril, 2011)

2. E.3. Taille. La longueur et la largeur totale y compris tous capuchons, protecteur de bord et autre ne doit pas dépasser 24 pouces (60,96 cm) au total. La longueur de la raquette ne peut pas dépasser 17 pouces (43,18 cm). Il n'y a aucune restriction sur l'épaisseur de la raquette. (révisé le 1er Janvier, 2016, en vigueur au 1er Juillet 2017).

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

2. E.5. Modifications. Les seules modifications qui peuvent être apportées à une raquette commerciale concernent la poignée, l'addition d'une bordure, ou de décalque et/ou toute autre identification marquant la face de la raquette. Ces décalques ou identifications ne peuvent s'étendre plus loin que 1 « (25,4 mm) au-dessus de la partie supérieure de la poignée ni plus de 1/2 « (12,7 mm) à partir du bord extérieur d'une raquette, ou du garde de bord de la raquette en place. Les raquettes modifiées doivent répondre à toutes les spécifications. Les raquettes maison ne sont pas autorisées.

(À compter du 1er janvier, 2014)

2. E.6. Caractéristiques de la surface interdites et caractéristiques mécaniques :

2. E.6.a. Peinture anti-dérapante ou de la peinture texturée avec du sable, des particules de caoutchouc, ou tout autre matériel qui provoque des effets plus performants.

2. E.6.b. Caoutchouc et caoutchouc synthétique.

2. E.6.c. Papier de verre.

2. E.6.d. Des pièces en mouvement qui peuvent augmenter l'élan de la raquette.

2. E.6.e. Ressorts ou matériaux rebondissants.

2. E.6.f. Membranes souples ou de tous autres matériaux compressibles qui peuvent créer un effet de trampoline.

2. E.6.g. Assistance électrique, électronique, ou mécanique de toute sorte.

2. E.7. Violation. Si une raquette viole l'une des règles ci-dessus, le Directeur du Tournoi a le pouvoir d'exiger un changement de raquette. Si le joueur en violation refuse de changer la raquette, le directeur peut déclarer le joueur comme perdant (donc l'adversaire comme gagnant), car il refuse de jouer selon les règles.

2. E.8. Désignation de Modèle. Le fabricant doit avoir une marque et un nom de modèle clairement identifié ou le numéro de modèle sur la raquette. Les raquettes avec un centre fait de matériaux différents, ou une surface faite de matériaux différents, ou d'autres différences significatives doivent avoir un nom ou numéro unique. Chaque modèle unique

doit avoir été proposé à la vente au grand public et des échantillons de chaque modèle doivent être soumis à la USAPA pour approbation. Les raquettes utilisées dans les tournois sanctionnés par la USAPA / IFP après le 1er janvier 2014, doivent se conformer à cette règle. (Ajouté 23 juin 2012)

2. F. Vêtements.

2. F.1. Couleur. Les vêtements peuvent être de n'importe quelle couleur.

2. F.2. Sécurité / distraction. Un joueur peut changer de vêtement soit à cause qu'il est humide, trop ample, ou un vêtement qui le contraint.

2. F.3. Représentations. Insignes, photos et écrits sur les vêtements doivent être de bon goût.

2. F.4. Chaussures. Les chaussures doivent avoir des semelles qui ne marquent pas et n'endommagent pas la surface du terrain.

2. F.5. Violation. Si les vêtements d'un joueur violent les règles, le Directeur du Tournoi a l'autorité pour appliquer des changements de vêtements. Si le joueur refuse, le directeur peut déclarer le joueur comme perdant et accorder la victoire à son adversaire, car il refuse de jouer selon les règles.

2. G. Règles d'Équipement, Spécifications, Modifications et Révocations. Le conseil d'administration déterminera et publiera des règles d'équipement, les spécifications, les approbations et les modifications pour le jeu de tournoi sanctionné. En outre, la Commission peut révoquer ses règles antérieures, les spécifications, les approbations et les modifications relatives aux modèles, les marques, les versions, les dessins, ou les types d'équipements si l'équipement spécifié est trouvé avoir été sensiblement modifié par le fabricant ou si l'équipement se dégrade ou change lors d'un usage ordinaire de manière à modifier de façon significative la nature du sport. Avant de faire des règles d'équipements, les spécifications, les approbations, les modifications et les révocations efficaces, le Conseil donnera un avis raisonnable dans ces circonstances aux personnes touchées par la USAPA et IFP dans leurs pages d'accueil du site Web, publications officielles nationales, ou d'autres moyens acceptables de large communication. (révisé le 15 Avril 2016)

SECTION 3 - DÉFINITIONS

3. A. Transporter - Frapper la balle de telle manière que ce n'est pas le rebond de la raquette qui retourne la balle, mais plutôt la tendance à faire rouler la balle sur la raquette sur une courte période de temps.

3. B. Cross court - La partie du terrain située en diagonale de l'autre côté du filet.

3. C. Balle morte - Une balle est déclarée morte après une faute.

3. D. Double bond - Une balle qui rebondit plus d'une fois, d'un côté, avant d'être renvoyée.

3. E. Double frappe - Action de frapper la balle 2 fois avant de la retourner à l'adversaire, soit par le même joueur ou par 2 joueurs lorsque l'on joue en équipe.

3. F. Balle tombante - Un coup de fond de terrain qui tombera rapidement après avoir traversé le filet.

3. G. Amorti à la volée - Un retour de balle frappé à la volée qui est conçu pour « Tuer » la vitesse de la balle et la renvoyer à court, à proximité du filet, à un adversaire positionné à ou près de la ligne de fond. Ce coup est particulièrement efficace lorsque fait près de la ligne de non-volée.

3. H. Faute - Une faute est une action qui interrompt le jeu en raison de d'une violation des règles. (Révisé le 1er avril, 2011)

3. I. Groundstroke - Frapper la balle après un rebond (après qu'elle ait touché le sol).

3. J. Demi -Volée - Un coup où la raquette est en contact avec la balle immédiatement après qu'elle rebondisse du terrain et avant que la balle n'atteigne sa hauteur potentielle.
3. K. Dérangement - Tout élément ou événement qui affecte la lecture du jeu.
Exemples : une balle perdue qui entre sur le terrain ou des personnes qui perturbent le jeu en marchant à travers le terrain.
3. L. Let - Une balle de service qui frappe la bordure du filet et qui tombe dans la zone de réception de service règlementaire.
On peut également appeler un LET, tout dérangement qui nécessite de recommencer le jeu pour une raison quelconque.
3. M. Lob - Un coup qui envoie la balle le plus haut et le plus profond possible, obligeant l'équipe adverse à revenir à la ligne de fond.
3. N. Zone d'Action Contrôlée (ZAC) - La section du terrain adjacent au filet dans laquelle vous ne pouvez pas jouer la balle à la volée. Elle comprend toutes les lignes entourant cette zone. (La ZAC est seulement à deux dimensions et ne monte pas au-dessus de la surface du terrain.) (Modifié le 20 avril 2015).
3. O. Deuxième Service - Un terme utilisé pour décrire l'état d'une équipe, soit au commencement de la partie ou la suite de la perte de son premier service. (Révisée Avril 1, 2011)
3. P. Smash - Une forte frappe sur le retour d'une balle haute.
3. Q. Passing-Shot - Une volée ou un coup en direction du sol qui est envoyé à une distance éloignée du joueur et qui a pour but d'empêcher le retour de la balle (par exemple, un coup le long de la ligne de côté).
3. S. Petit Coup - Un coup qui est destiné à faire tomber la balle de l'autre côté du filet dans la Zone d'Action Contrôlée (ZAC).
3. T. Objet Permanent - Tout objet près du terrain ou qui interfère avec la trajectoire de la balle. Les objets permanents comprennent le plafond, les murs, clôtures, éclairage, poteaux, les tribunes et sièges pour les spectateurs, l'arbitre, les juges de lignes, les spectateurs (quand ils sont dans leurs positions reconnues) et tous les autres objets autour et au-dessus du terrain. (Révisée le 1er juillet, 2013)
3. U. Échange - Frappe en continu qui se produit après le service et avant une faute.
3. V. Reprises - Les échanges qui sont rejoués pour une raison quelconque sans l'attribution d'un point d'un côté ou de l'autre.
3. W. Zone de Réception de Service - La zone de chaque côté de la ligne centrale, délimitée par la ligne de la ZAC, la ligne de fond, et la ligne de côté. Toutes ces lignes sont incluses dans la zone de réception de service, sauf la ligne de la ZAC. (Révisé le 1er avril, 2011)
3. X. Changement de Côté - Un changement de côté est déclaré après qu'un côté ait perdu ses 2 services et que le côté adverse se voit attribuer le service.
3. Y. Faute Technique - L'arbitre est habilité à ajouter un point à une équipe lorsque l'adversaire viole l'une des règles d'appel pour une faute technique où, selon le jugement de l'arbitre, l'adversaire qui est sur le terrain est délibérément trop abusif.
3. Z. Volée - Frappe de la balle dans les airs, lors d'un échange, avant que la balle n'ait une chance de rebondir sur le terrain.

SECTION 4 - RÈGLES DU SERVICE

4. A. Motion du Service. Le service doit être fait avec un mouvement du bas vers le haut de sorte que le contact avec la balle soit fait au-dessous du niveau de la taille (la taille est définie comme le niveau du nombril).
(Révisé le 1er février 2013)

4. A. 1. Définition du Mouvement de Bas vers le Haut : Le bras doit être en mouvement dans un arc vers le haut et la tête de raquette doit être en dessous du poignet quand il frappe la balle (la tête est la partie de la raquette excluant la poignée. Le coin de la tête de raquette au plus haut ne peut pas être au-dessus de la ligne formée par l'articulation du poignet). (Révisé le 1er février 2013)
4. B. Position du Serveur. Avant de servir, ses 2 pieds doivent être derrière la ligne de fond. Au moment où la balle est frappée, au moins un pied doit être au sol à l'intérieur de la zone de service derrière la ligne de fond et les pieds du serveur ne peuvent pas toucher la surface du jeu (la ligne de fond faisant partie de la surface de jeu) avant que la balle n'ait fait contact avec la raquette. La zone de service est délimitée par l'espace situé derrière la ligne de fond et entre les lignes imaginaires étendues de la ligne centrale et de la ligne de côté. (Révisé le 1er Avril, 2011)
4. C. Le Service. La balle doit être frappée avant qu'elle ne touche le sol. La balle doit tomber dans la zone de réception du service de l'équipe adverse (la partie qui est en diagonale). (Révisé le 1er Avril, 2011)
4. C.1. Placement. Le service doit passer au-dessus du filet et de la ligne de non-volée et tomber dans la zone adverse de réception du service. Le service peut atterrir sur n'importe quelle ligne de la zone de réception de service, sauf pour la ligne de la ZAC, ce qui serait considéré comme une faute.
4. C.2. Interférences. Si le service passe au-dessus du filet et que le receveur ou le partenaire du receveur interfère avec le vol de la balle sur le service, un point est accordé à l'équipe qui a fait le service.
4. D. Faute de Pied au Service. Au cours du service, lorsque la balle est frappée, les pieds du serveur ne doivent pas:
4. D.1. Être appuyés sur la zone à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté.
4. D.2. Être appuyés sur la zone à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne centrale.
4. D.3. Être appuyés sur l'aire de jeu, y compris la ligne de fond.
4. E. Fautes lors du Service. Lors du service, il y a faute si:
4. E.1. Le serveur rate la balle en essayant de la frapper.
Si la balle atterrit sur le sol sans que le serveur n'ait tenté de frapper la balle, il n'y a pas de faute.
4. E.2. La balle de service touche un objet permanent avant qu'elle ne touche le sol.
(Révisé le 1er Juillet, 2013)
4. E.3. La balle de service touche le serveur ou le partenaire du serveur, ou tout ce que le serveur ou son partenaire porte ou détient.
4. E.4. La balle de service atterrit sur la ligne de la ZAC.
4. E.5. La balle de service touche le filet et atterrit sur la ligne de la ZAC ou à l'intérieur de la ZAC.
4. E.6. La balle de service qui atterrit en dehors de la zone de réception du service.
4. E.7. La balle de service qui touche le filet et tombe à l'extérieur la zone de réception du service.
4. F. Let au Service. Le service est un let et sera rejoué si:
4. F.1. La balle de service touche le filet, la sangle ou la bande (bordure blanche), et retombe dans la zone de réception du service.
4. F.2. La balle est servie lorsque le receveur n'est pas prêt.
4. F.3. La balle servie, touche le filet et frappe le receveur ou son partenaire.

4. F.4. L'arbitre ou un joueur demande un temps d'arrêt, car un objet (une balle, un joueur d'un autre terrain, un spectateur, etc.) provoque une distraction en entrant dans l'aire de jeu.

4. F.5. L'arbitre ou un joueur peut appeler un let. Si le serveur fait appel à l'arbitre et que l'arbitre a clairement vu que le service n'a pas touché le filet, un point est accordé à l'équipe de service.

IFP Commentaire: Il n'y a pas de limite au nombre de let permis à un serveur.

4. G. Le Receveur. Le receveur est le joueur en diagonale à l'opposé du serveur. En double, cette position correspond au pointage du joueur par rapport à la position de départ.

Il n'y a aucune restriction sur la position du receveur.

4. H. La Règle du Double Bond. Le service et le retour de service doivent bondir sur le sol avant que la balle ne soit frappée. Il devrait donc y avoir 2 coups, le service et le retour de service. Après que ces 2 coups initiaux ont été faits, le jeu peut maintenant inclure la volée.

4. I. Préparation. Le service ne doit pas être fait avant que le receveur n'indique qu'il est prêt et que le pointage n'ait été mentionné. Servir avant que le pointage n'ait été mentionné donne lieu à une faute, et la perte du service. L'arbitre doit mentionner le pointage quand il ou elle détermine que les joueurs sont en mesure de reprendre le jeu. (Révisée 1er Mars 2015).

IFP Commentaire: Normalement, le pointage doit être mentionné lorsque le serveur et le receveur se trouvent dans leur position respective, le serveur a la balle et est prêt à jouer. Si, toutefois, il semble que le serveur et/ou le receveur retarde le jeu, l'arbitre peut appeler le pointage pour démarrer la règle des 10 secondes, règle, 4.j. (Ajouté le 1er Janvier, 2014).

4. I.1. Signaux Pas Prêt. Le receveur doit utiliser une des manières suivantes pour signaler qu'il n'est pas prêt à recevoir le service: 1) lever sa raquette au-dessus sa tête, 2) lever sa main libre au-dessus de sa tête, ou 3) tourner le dos au serveur.

4. I.2. Double. Lorsque vous jouez en double et que l'arbitre a mentionné le pointage, vous n'avez pas à attendre que le partenaire du receveur ou votre partenaire soit prêt pour débiter le jeu. Il est de la responsabilité du receveur de signaler pas prêt pour son ou sa partenaire.

4. I.3. Début de la Motion. Une fois que le serveur a démarré sa motion, le receveur ne peut pas déclarer qu'il n'est pas prêt ou appeler un temps d'arrêt.

4. I.4. Mauvais Pointage Mentionné. Si l'arbitre appelle un mauvais pointage, n'importe quel joueur peut arrêter le jeu en tout temps avant le retour de service pour demander une correction. Un joueur qui interrompt le jeu après le retour de service aura commis une faute et perd l'échange. Un joueur qui interrompt le jeu après le service et qu'il n'y avait pas une erreur dans la mention du pointage aura commis une faute et perd l'échange.

4. j. La Règle des 10 Secondes. La « règle des 10 secondes » s'applique à la fois au serveur et au receveur, chacun d'eux a jusqu'à 10 secondes après que le pointage soit annoncé pour servir ou être prêt à recevoir. Il est de la responsabilité du serveur de s'assurer et d'être certain que le receveur est prêt à recevoir le service.

4. J.1. Après qu'un avertissement technique ait été donné par l'arbitre, de nouveaux retards de la part du serveur ou du receveur, supérieurs à 10 secondes, donnent lieu à une faute technique et un point est décerné à l'équipe adverse.

4. J.2. Si le serveur sert la balle alors que le receveur signale qu'il n'est « pas prêt », la

balle sera resservie sans pénalité et le serveur doit être « averti » par l'arbitre de vérifier le receveur. Si le serveur continue à servir sans vérifier le receveur, l'arbitre peut appeler une faute technique et l'attribution d'un point à l'équipe du receveur.

4. J.3. Après que le pointage ait été annoncé, si le serveur regarde le receveur et que le receveur ne signale pas qu'il n'est « pas prêt », le serveur peut servir. Si le receveur tente de signaler « pas prêt » après que le service soit fait, alors le service demeure bon, peu importe si la balle est retournée ou pas.

IFP Commentaire: Un receveur qui tente de retourner le service doit être considéré comme ayant été prêt. Si le receveur a signalé « pas prêt », le service doit être rejoué.

SECTION 5 - RÈGLES SUR LA SÉQUENCE DE SERVICE

5. A. En Simple.

5. A.1. Au début de chaque partie, le serveur commence le service sur le côté droit en alternant de droite à gauche, ainsi de suite, tant que le serveur conserve son droit de servir.

5. A.2. Le serveur doit servir en croisé (dans la section qui est diagonalement opposée) à l'intérieur de la zone de réception du service.

5. A.3. Le pointage du serveur sera toujours pair (0, 2, 4, 6, 8, 10 ...) au moment de servir depuis le côté droit et impair (1, 3, 5, 7, 9 ...) au moment de servir du côté gauche (uniquement en jeu simple).

5. B. En Double.

5. B.1. Le service commence toujours du côté droit du terrain en alternance de droite à gauche, ainsi de suite, tant que le serveur conserve son droit à servir.

5. B.2. Le serveur doit servir en croisé (dans la section diagonalement opposée) dans la zone de réception du service. Il n'existe pas de restriction relative à la position du partenaire du serveur.

5. B.3. Lorsque le pointage de l'équipe est pair le serveur du DÉPART servira du côté droit.

Lorsque le pointage de l'équipe est impair, le serveur du DÉPART servira du côté gauche.

5. B.4. L'équipe qui est au service au début de la partie ne peut commettre qu'une seule faute avant que le service ne soit transféré à l'équipe adverse. Après cela, chaque membre de l'équipe sert jusqu'à ce que les 2 joueurs perdent leur service, quand leur équipe commet une faute. Après que les deux joueurs ont perdu leur service, le service passe à l'équipe adverse.

5. B.5. Le serveur alterne de droite à gauche pour effectuer le service chaque fois qu'un point est marqué. Après que l'équipe du premier serveur a commis une faute, le deuxième serveur continue à servir en demeurant dans sa position de jeu du moment, puis alterne tant et aussi longtemps que l'équipe au service continue à gagner des points.

5. B.6. Si le service est effectué et que le serveur se trouve du mauvais côté du terrain (ex : à droite plus tôt qu'à gauche, vice versa), le service est une faute, de même si c'est le mauvais joueur qui effectue le service. Si la faute est celle du premier serveur, le premier service est perdu et le second serveur sert de la position de service correct (il devra donc changer de côté). Si la faute a été commise par le second serveur, le service doit donc être transféré à l'équipe adverse. Un point fait à partir d'un service incorrect ou par le mauvais serveur ne sera pas conservé à moins que le jeu ait continué et qu'un autre point ait été marqué ou que l'équipe adverse ait servi (le point sera annulé si on fait mention de l'erreur avant l'une des 2 situations).

5. B.7. Le receveur est la personne sur la diagonale côté opposé du terrain à partir du

serveur. En double, cette position correspond au pointage du joueur par rapport à sa position de départ.

5. B.8. Le receveur est le seul joueur qui peut frapper la balle. Si le mauvais joueur renvoie la balle, il est en faute et un point sera accordé à l'équipe au service.

5. B.9. Le partenaire du receveur peut se placer n'importe où sur ou en dehors du terrain.

5. B.10. L'équipe qui reçoit le service n'alterne pas de position lorsqu'un point est marqué par l'équipe au service. L'équipe qui reçoit le service peut changer de position après le retour du service. Mais après que l'échange est terminé, les joueurs doivent retourner à leur position respective correspondant au pointage de l'équipe et les positions de départ des joueurs.

IFP Commentaires : 1- En tournoi, à moins que cela ne soit demandé, l'arbitre ne doit pas positionner les joueurs correctement, jusqu'à ce qu'une mention de défaut d'ordre de position de service ait eu lieu par une équipe au service ou de réception. 2- Quand un service illégal est immédiatement mentionné après l'échange, le point ne compte pas. 3- Quand un service illégal n'est pas mentionné jusqu'à ce que le serveur ait perdu le service, le point le plus récent fait par ce serveur sur un service illégal, le cas échéant, ne comptera pas. 4- Quand un service illégal n'est pas mentionné jusqu'à ce que le serveur ait perdu son service et que le partenaire a marqué un point sur le service, tous les points du premier serveur comptent. Si le point marqué par le partenaire est aussi le résultat d'un service illégal, ce point ne compte pas. 5- Quand un service illégal n'est pas mentionné avant que l'équipe adverse ne serve, les points marqués sur le service précédent comptent.

5. C. Service / Sélection de Côté et Rotation.

5. C.1. Un tirage au sort ou toute autre méthode de bonne volonté pourra déterminer qui a d'abord le choix du service ou du côté. Si le gagnant choisit de servir ou de recevoir, le perdant choisit son côté de départ. Si le gagnant choisit le côté de départ, le perdant choisit de servir ou recevoir.

5. C.2. Le côté et le service initial seront faits en alternance après chaque partie.

5. C.3. Lors de la troisième partie (si c'est un 2 de 3), on alterne encore, par contre après qu'une équipe ait atteint un pointage de 6, les joueurs changeront de côté et le joueur qui avait le service le conserve.

5. C.4. Dans les parties de 15 points, le changement se fera après qu'une équipe ait atteint 8 points.

5. C.5. Dans les parties de 21, le changement se fera après qu'une équipe ait atteint 11 points.

SECTION 6- RÈGLES CONCERNANT LES LIGNES

6. A. Lors du service, la balle peut toucher toutes les lignes et le service sera considéré comme bon, sauf la ligne de la ZAC, ce qui sera considéré comme une faute et le serveur perdra son service.

6. B. Une balle est considérée en jeu (à l'exception du service, voir 6.A) peu importe la ligne qu'elle touche.

6. C. Une balle en contact avec le sol à l'extérieur de la surface de jeu, soit la ligne de fond ou les lignes de côté, même si le bord de la balle chevauche la ligne, la balle sera considérée comme hors limite (c'est donc le centre sous la balle qui est considéré pour le point de contact avec le sol). (Révisée 1er avril 2011)

6. D. Code d'Éthique pour l'Appel des Lignes. Le pickleball est joué selon des règles spécifiques. Elle exige également un code d'éthique pour les appels de lignes,

responsabilité qui incombe aux joueurs.

La responsabilité des joueurs à appeler les lignes est différente de celle attribuée aux arbitres ou juges de lignes. L'arbitre doit être impartial dans son jugement et avoir à l'esprit l'intérêt de tous les joueurs.

Lorsqu'un joueur fait un appel de faute concernant une ligne et que l'appel est considéré comme douteux, le principe suivant s'applique : dans le doute, l'avantage de la décision doit toujours être donné à l'adversaire.

Les éléments de base sont les suivants:

6. D.1. Les joueurs pourront appeler les lignes de leur côté du terrain (à l'exception de la ligne de la ZAC, et la ligne de fond sur le service, s'il y a un arbitre). (modifié le 20 Avril 2015)

6. D.2. L'adversaire obtient le bénéfice du doute sur les appels de lignes effectués.

6. D.3. Les spectateurs ne doivent pas être consultés concernant les appels de lignes. Les spectateurs peuvent avoir un parti pris ou être mal positionnés pour voir les lignes et ne peuvent donc pas participer à la décision.

6. D.4. Tous les participants doivent s'efforcer d'être précis dans l'appel des lignes.

6. D.5. Aucun joueur ne doit remettre en cause l'appel d'un adversaire à moins qu'on lui en fasse la demande (sauf que n'importe quel joueur peut faire appel à l'arbitre lors d'une partie officielle). Un joueur peut demander à l'adversaire son opinion, si l'adversaire était dans une meilleure position pour voir la ligne. L'opinion de l'adversaire, si demandée, devra être acceptée. L'opinion d'un joueur regardant le long de la ligne est plus susceptible d'être plus précis que l'un regardant la ligne de côté.

6. D.6. N'appellez pas une balle « out » quand vous regardez la ligne de côté, sauf si vous pouvez clairement voir l'espace entre la ligne et la balle au moment où elle touche le sol. Un joueur placé au fond du terrain, selon la loi des axes parallèles, empêche un jugement précis.

6. D.7. Tous les appels de LET ou de balle OUT doivent être effectués « instantanément » sinon la balle est présumée bonne et encore en jeu.

« Instantanément » est défini comme suit : le « let » ou « Out » doit être mentionné avant que la balle ne soit touchée par l'adversaire ou avant qu'elle ne soit sortie du jeu.

6. D.8. Toute balle qui ne peut pas être appelée « out » est présumée être « in » Le joueur ne peut pas prétendre à un « let » parce que la balle n'a pas été vue correctement. L'opinion de l'adversaire peut être demandée, et si l'adversaire dit que la balle était « in » ou que l'adversaire ne pouvait pas la voir, la balle doit être déclarée « in ».

6. D.9. Les joueurs ne devraient pas demander un « let » (une reprise du jeu) parce qu'ils n'étaient pas certains que la balle était « out » ou « in » Dans ce cas, le bénéfice du doute va à l'adversaire.

6. D.10. En double, si un joueur appelle la balle « Out » et que le partenaire appelle « in », le doute existant, la balle doit être déclarée « in » (sauf que n'importe quel joueur peut faire appel à l'arbitre dans une partie arbitrée).

6. D.11. Les appels de lignes doivent être signalés sans délai avec la main ou à voix haute, qu'ils soient évidents ou pas.

6. D.12. Alors que la balle est dans les airs et qu'un joueur crie « Out », « non », « bonne », ou tous autres mots nécessaires afin d'indiquer à son partenaire la position de la balle, cela doit être considéré comme une communication entre les joueurs. Si la balle tombe à l'intérieur, le jeu se poursuivra. Si l'appel est fait après que la balle ait touché la surface de jeu, cela doit être considéré comme un appel de ligne et le

jeu est arrêté.
(Révisé le 1er avril, 2011)

SECTION 7 - RÈGLES CONCERNANT LES FAUTES (OKMD)

Une faute est une action qui interrompt le jeu en raison d'une violation d'une règle. Une faute sera déclarée à la suite de ce qui suit:

- 7. A. Frapper la balle dans le filet sur le service ou au retour.
- 7. B. Frapper la balle hors des limites.
- 7. C. Frapper la balle après qu'elle ait rebondi deux fois sur le même côté du terrain.
- 7. D. Violation d'une règle de service (voir la section 4).
- 7. E. Lorsque les vêtements d'un joueur, ou une partie d'un joueur ou si la raquette touche le filet ou le poteau lorsque la balle est en jeu.
- 7. F. La balle en jeu frappe un joueur ou quoi que ce soit que le joueur porte ou transporte. Il existe une exception à cette règle: si la balle frappe la main qui tient la raquette, en dessous du poignet, la balle demeure en jeu. Si la balle frappe un joueur se trouvant en dehors des limites avant qu'une faute ait eu lieu, ce joueur perd l'échange. En double, si le service atteint le partenaire du receveur, un point est accordé à l'équipe qui sert, à condition qu'il ne soit pas un let de service ou une faute de service. Cette règle inclut également les balles qui semblent être frappées en dehors des limites: pendant le vol de la balle, si vous attrapez la balle ou essayez d'arrêter des coups hors limites, vous perdez l'échange.

IFP Commentaire: Si le joueur est en train de changer de main ou a les deux mains sur la raquette, ou tente un coup à deux mains alors n'importe laquelle des deux mains qui tient la raquette peut être frappée en dessous du poignet, alors la balle est considérée en jeu.

- 7. G. Une balle en jeu qui frappe un objet permanent et rebondit sur le terrain.

IFP Commentaire: Si la balle en jeu heurte un objet permanent après qu'elle ait rebondi sur le terrain, le joueur qui a frappé la balle gagne l'échange. Si la balle en jeu heurte un objet permanent avant qu'elle rebondisse sur le terrain, c'est une faute. (Révisé le 1er Avril, 2011)

Note du traducteur : si la balle touche le filet et traverse, il n'y a pas de faute, sauf si cela contrevient aux règles de service.

- 7. H. Violation des règles de la Zone d'Action Contrôlée (voir la section 9).
- 7. I. Violation des autres règles (voir la section 12).
- 7. J. Le service est fait en faisant rebondir la balle sur la surface de jeu avant de la frapper. (Révisé le 1er Avril, 2011)
- 7. K. Un joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe de l'autre côté du filet.

SECTION 8 - RÈGLES DES BALLEES MORTES

- 8. A. Une balle est déclarée morte après toute action qui arrête le jeu.
- 8. B. Une balle n'est pas déclarée morte jusqu'à ce qu'elle ait rebondi deux fois du même côté ou qu'elle ait violé l'une des règles de fautes (voir la section 7).
- 8. C. Un dérangement appelé par l'arbitre ou par un joueur se traduira par une balle morte et on reprendra le jeu.

SECTION 9 - RÈGLES DE LA ZONE D'ACTION CONTRÔLÉE

- 9. A. La Zone d'Action Contrôlée est la zone du terrain (pas l'espace au-dessus) délimitée par les deux lignes de côté et la ligne de la ZAC, et le filet. La ligne de la ZAC et les lignes de côté sont incluses dans la Zone d'Action Contrôlée. (modifié le 20 avril 2015)

9. B. Une faute sera déclarée si, dans l'action de jouer à la volée la balle, un joueur ou quoi que ce soit que le joueur porte ou transporte, touche la ZAC ou touche une des lignes de la ZAC. Par exemple, une faute sera déclarée si, dans l'action de jouer à la volée la balle, un des pieds du joueur touche une ligne de la ZAC.

IFP Commentaire: L'action de jouer à la volée la balle comprend l'élan et le suivi de l'élan, et la séquence complète de l'action.

Si la raquette touche la ZAC pendant l'élan, c'est une faute indépendamment du fait que le contact a eu lieu avant ou après le contact avec la balle. (Ajouté 15 Janvier 2012)

9. C. Une faute sera déclarée si, dans l'action de jouer à la volée la balle, soit pendant son élan ou à la suite de son élan, le joueur ou ce qu'il porte ou transporte touche la ZAC. Il s'agit d'une faute si l'élan du joueur l'oblige à toucher la ZAC. C'est une faute, même si la balle est déclarée morte avant que le joueur touche la ZAC.

9. D. Une faute sera déclarée si le joueur viole le sens de la règle de la ZAC. Toutes les frappes doivent être initiées en dehors de la ZAC. Une manœuvre comme se tenir debout dans la ZAC, sauter et frapper la balle à la volée, et puis atterrir en dehors de la ZAC est interdite. Si un joueur a touché la ZAC pour une raison quelconque, ce joueur ne peut pas jouer à la volée le retour de la balle jusqu'à ce que ses deux pieds soient en contact avec la surface de jeu complètement en dehors de la ZAC. (Révisé le 23 Juin 2012)

9. E. Un joueur peut marcher sur la ligne de la ZAC ou entrer dans la ZAC, à tout moment, sauf si ce joueur frappe la balle à la volée. Il n'y a pas violation si votre partenaire renvoie la balle alors que vous êtes debout dans la ZAC. Un joueur peut entrer dans la ZAC avant ou après le retour de toute balle qui rebondit dans la zone.

9. F. Un joueur peut rester à l'intérieur de la ZAC pour frapper à nouveau une balle qui a fait un bon à l'intérieur de la zone.

9. G. Pour le jeu non arbitré, les fautes commises dans la ZAC peuvent être appelées par les joueurs de chaque équipe. (ajouté le 20 avril 2015)

SECTION 10 - LES RÈGLES DE POINTAGE

10. A. Comptage des Points. Seule l'équipe au service peut marquer des points.

10. B. Un point sera marqué au service si la balle n'est pas retournée par l'adversaire (à condition que le service soit légal) ou en remportant un échange (faute commise par l'adversaire).

10. C. Jeu. (Format de tournoi régulier) Le premier côté marquant 11 points avec au moins 2 points de différence avec l'autre équipe, obtiens la victoire. Si les deux équipes sont à égalité à 10 points, le jeu continue jusqu'à ce qu'une des 2 équipes gagne par 2 points. (La même règle s'applique en simple)

Modifié le 1er Juin 2015

10. D. Format Tournoi Régulier. La première équipe qui gagne 2 parties sur 3 est déclarée gagnante.

10. E. Format de Tournoi Alternatif.

10. E.1 Un directeur de tournoi peut choisir d'avoir certaines ou toutes les parties (sauf pour les Round Robins) à 15 points ou une partie à 21 points avec un gagnant par deux points. Cela s'applique au système d'élimination en simple ou en double. Pour les Round Robins, une marge d'un seul point est nécessaire pour obtenir la victoire.

10. E.2. Un directeur de tournoi peut choisir d'avoir un Round Robin ou Round Robin Pool Play pour une ronde de médailles. Pour tout événement Round Robin, les parties doivent être « gagnées par 1 point » (non par 2 points). Voir aussi 13.A.4. et 13.A.6.

10.E/E.1/E.2 modifié le 1 er Juin 2015

10.F. Appeler le Pointage: Le pointage ne devrait être appelé qu'avec trois numéros. La séquence appropriée pour annoncer le pointage est: Pointage du serveur, le pointage du receveur, puis, seulement en double, (le serveur) 1 ou 2. Pour démarrer une partie, le pointage sera appelé comme suit: zéro - zéro - deux. Lors du début de la partie ou lors du dernier point potentiel, ne pas ajouter une phrase comme : point de match ou zéro zéro start (début).

Ajouté le 1er Janvier 2016

SECTION 11 - RÈGLES DES TEMPS D'ARRÊT

11. A. Temps d'Arrêt Normal. Un joueur ou une équipe a droit à 2 temps d'arrêt par partie; chaque période de temps d'arrêt dure seulement 1 minute. Ensuite, le jeu doit reprendre ou un autre temps d'arrêt doit être appelé par une des deux parties. Les temps d'arrêt ne peuvent jamais être appelés une fois que la balle est en jeu ou que le serveur a commencé le mouvement du service. Pour les parties de 21 points, chaque équipe est autorisée à 3 temps d'arrêt par partie.

11. B. Temps d'Arrêt pour Blessure. Si un joueur est blessé au cours d'un match, ce joueur peut appeler un temps d'arrêt pour blessure. L'arbitre doit constater qu'une blessure a bien eu lieu et que le joueur n'est pas seulement en perte d'énergie et qu'il utilise ce temps d'arrêt pour se reposer ou récupérer. Si l'arbitre accepte, ce joueur ne sera pas autorisé à plus de 15 minutes de repos au cours de ce temps d'arrêt pour blessure. Si le joueur ne peut pas reprendre le jeu après le temps d'arrêt pour blessure de 15 minutes, le match doit être attribué à l'adversaire.

IFP Commentaire: Un joueur peut faire un seul temps d'arrêt pour blessure par match. Ce délai d'arrêt doit être continu et peut-être jusqu'à 15 minutes.

11. C. Temps d'Arrêt pour l'Équipement. Les joueurs sont tenus de garder tous les vêtements et l'équipement en bon état de jeu et on s'attend à ce que les joueurs utilisent les temps d'arrêt et le temps régulier entre les parties pour le réglage et le remplacement des équipements. Si un joueur ou une équipe n'est pas sur un temps d'arrêt et que l'arbitre détermine qu'un changement d'équipement ou un réglage est nécessaire pour la poursuite juste et sécuritaire de la partie, l'arbitre peut accorder un temps d'arrêt qui ne doit pas dépasser 2 minutes.

11. D. Temps d'Arrêt entre 2 Parties. Le temps d'arrêt entre 2 parties ne doit pas dépasser 2 minutes.

11. E. Parties Reportées. Toute partie reportée par les arbitres sera reprise avec le même pointage et le reste des temps d'arrêt disponibles au moment où est reportée la partie.

IFP Commentaire: Quand un temps d'arrêt est appelé, l'arbitre peut demander que tous les joueurs placent leur raquette sur le terrain dans la position où sont les joueurs et la balle est placée sous la raquette du joueur qui aura le prochain service.

11. F. Règles de Temps d'Arrêts Supplémentaires. Au début d'une partie, aucun temps d'arrêt ne peut être pris avant que le pointage initial n'ait été appelé et que la partie ne soit commencée. La partie ne peut pas commencer jusqu'à ce que tous les joueurs soient sur le terrain et prêts à jouer. Ne pas être prêt à jouer à temps donne lieu à un forfait de match. Voir aussi la Règle 14.H.3. pour les parties déclarées forfait. Pendant la partie, après qu'un temps d'arrêt soit terminé, l'arbitre donnera un « time-in » et ensuite annoncera le pointage (même si les joueurs ne sont pas sur le terrain et/ou pas prêts à jouer). Si les joueurs ne sont pas prêts dans les 10 secondes, et s'il n'y a pas d'autres temps d'arrêt appelés ou disponibles (voir l'article 11.D.), le camp fautif recevra une

faute technique sur la première infraction et la partie sera déclarée forfait à la deuxième infraction. (Ajouté le 24 août 2015)

SECTION 12 - AUTRES RÈGLES

12. A. Transporter la Balle et Coups Doubles. Les balles peuvent être frappées involontairement deux fois ou « transportées », mais cela doit être fait au cours d'un geste continu, à sens unique dans le mouvement. Si la course n'est pas continue, dans une seule direction, ou s'il s'agit d'une deuxième poussée, le coup est illégal. (Révisé le 1er Avril, 2011)

12. B. Changement de Main. Une raquette peut être jouée à partir de n'importe quelle main à tout moment. Les coups à deux mains sont également légaux.

12. C. Tentative de Retour. Un coup de retour complètement raté (si vous essayez de frapper la balle et que vous la ratez) n'est pas synonyme d'une balle morte. La balle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle rebondisse deux fois du même côté de terrain ou jusqu'à ce que toute autre erreur se produise.

12. D. Balles Fissurées ou Brisées. Le jeu se poursuit jusqu'à la fin de l'échange. Si par contre, de l'avis de l'arbitre, une brisure ou une fissure sur la balle peut influencer sur l'issue de l'échange, l'arbitre effectuera un changement de balle et on reprendra l'échange.

12. E. Blessure Lors d'une Partie. L'échange se continue jusqu'à sa conclusion, malgré la blessure à l'un des joueurs.

12. F. Problème avec l'Équipement d'un Joueur. L'échange en cours ne doit pas être arrêté si un joueur perd ou brise sa raquette ou perd un objet personnel.

12. G. Articles sur le Terrain. Si quoi que ce soit qu'un joueur porte tombe sur le terrain, cela fait maintenant partie du terrain. Par conséquent, si une balle en jeu touche ce point sur le terrain, la balle reste en jeu. Si l'article arrive sur le terrain de l'adversaire, c'est une faute. Si l'article atterrit dans la ZAC à la suite d'une reprise de volée, il s'agit d'une faute.

12. H. Distractions. Les joueurs ne peuvent pas crier, ou essayer de distraire un adversaire quand l'adversaire est sur le point de jouer la balle. Un joueur, ou quoi que ce soit que le joueur porte ou transporte, ne peut pas traverser le filet (ou l'extension du filet à l'extérieur des poteaux), sauf lors de la frappe de la balle.

Remarque: En double, quand l'équipe communique, cela ne doit pas être normalement considéré comme une distraction. Toutefois, les communications fortes au moment où l'adversaire est sur le point de frapper la balle peuvent être considérées comme une distraction. Si, selon le jugement de l'arbitre, une distraction a eu lieu, cela se conclura par la perte de l'échange pour l'équipe fautive. (Révisé le 15 Janvier, 2013)

12. I. Les Poteaux du Filet. Les poteaux sont positionnés à l'extérieur du terrain. Si une balle frappe le poteau du filet ou quoi que ce soit qui est attaché aux poteaux, c'est une faute et une balle morte est déclarée. Cette règle ne comprend pas le filet, le câble ou la corde entre les poteaux.

12. J. Le Filet.

12. J.1. Le filet et les fils ou cordes retenant le filet sont positionnés (principalement) sur le terrain. Par conséquent, si la balle frappe le haut du filet ou frappe le fil ou la corde dans la partie supérieure et retombe de l'autre côté à l'intérieur des limites légales, elle demeure en jeu.

12. J.2. Frapper la balle entre le haut et le bas des fils ou cordes d'attaches est une faute.

12. J.3. Si la balle rebondit dans la ZAC du joueur avec suffisamment d'effet rétro (back

spin) pour la ramener de l'autre côté du filet, ce joueur peut aller jouer la balle en passant sa raquette par-dessus le filet pour la frapper avant qu'elle ne touche le sol, mais ne peut pas toucher le filet. Le joueur peut également faire le tour du poteau et traverser le prolongement imaginaire du filet aussi longtemps qu'il ou elle ne touche pas le terrain de l'adversaire.

12. J.4. Si un joueur frappe la balle du côté de l'adversaire, puis que la balle rebondit à cause de l'effet rétro ou autre sur le filet sans avoir été touchée par l'adversaire, le joueur qui a frappé ce coup remporte l'échange.

12. J.5 Lorsque les systèmes de filets ont une barre horizontale qui peut inclure une base au centre: Si la balle touche la barre horizontale ou la base centrale avant de traverser le filet, c'est une faute. Si la balle passe par-dessus le filet, puis frappe la barre horizontale, la balle est encore en jeu. Si la balle passe au-dessus du filet et puis frappe la base centrale ou que la balle se coince entre le filet et la barre horizontale avant de toucher le sol, cela devient un let et on doit rejouer cette balle.

12. K. Coups Autour des Poteaux. Si une balle est frappée dans un angle qui la fait rebondir sur le sol et qu'elle voyage au-delà des lignes de côté, un joueur peut retourner la balle en la jouant à l'extérieur du poteau. La balle n'a pas besoin de voyager entre les 2 poteaux qui tiennent le filet. En outre, il n'y a aucune restriction sur la hauteur du retour. Par exemple, un joueur peut retourner la balle par l'extérieur du poteau en dessous de la hauteur du filet.

12. L. Fournir des Conseils (Coaching). Les joueurs peuvent consulter les entraîneurs ou toute autre personne pendant les temps d'arrêt et entre les parties. Une fois que la partie est commencée, sauf pendant les temps d'arrêt, toute communication entre un joueur et une personne qui n'est pas sur le terrain n'est pas permise, si l'arbitre détermine qu'il y a eu coaching (qu'on lui a fourni un conseil), cela donne lieu à un avertissement technique au joueur fautif ou à l'équipe et un avertissement verbal aux spectateurs. Si la communication se reproduit une deuxième fois, cela donne lieu à une faute technique et un point sera attribué à l'adversaire. (Révisé Février 9, 2013)

12. M. Raquette. Un joueur ne doit pas utiliser ou transporter plus d'une raquette lors d'un échange. (Ajouté 15 Janvier 2012)

12. N. Possession de Raquette. Un joueur doit avoir la raquette dans sa main quand il entre en contact avec la balle. (Ajouté Janvier 15, 2014)

SECTION 13 - FORMATS DES TOURNOIS SANCTIONNÉS

13. A. Format de tournoi.

Il existe six formats de tournois qui peuvent être utilisés. Le type de format est généralement le choix de celui qui parraine le tournoi ou du Directeur du Tournoi.

13. A.1. Élimination simple avec Consolation. Le perdant est éliminé de la section des gagnants. Les perdants du premier tour vont dans la catégorie de consolation.

13. A.2. Double Élimination. Le perdant sera transféré dans une catégorie inférieure. Le gagnant de la catégorie inférieure pourra jouer contre le vainqueur de la catégorie supérieure pour le championnat. Si le vainqueur de la catégorie inférieure remporte la victoire, une partie de bris d'égalité doit être jouée.

13. A.3. Élimination Décroissante. Tous les joueurs commencent au plus haut niveau. Les perdants du premier tour tombent dans la deuxième catégorie. Les perdants du premier tour de la deuxième catégorie seront transférés dans la troisième catégorie et ainsi de suite. Le gagnant de la partie au premier tour dans n'importe quelle catégorie reste à ce niveau. Il peut y avoir une catégorie inférieure pour les perdants du deuxième tour de

chaque niveau.

13. A.4. Round Robin. Tous les joueurs (en simple) ou en équipe joueront toutes les parties. Toutes les parties seront jouées avec le même nombre de points pour chaque partie. C'est à dire, 1 partie à 15 points, victoire par 1, ou 1 partie à 21 points, victoire par 1 ou 3 parties à 11 points, victoire par 1 (1 ou 2 parties à 11 points ne sont pas autorisées, toutes les 3 parties à 11 points doivent être jouées même si un joueur / équipe a remporté les deux premières parties). Le joueur ou l'équipe gagnant le plus de parties est déclaré vainqueur. Si deux ou plusieurs équipes sont à égalité pour une médaille, le joueur ou l'équipe ayant remporté le plus de points sera déclaré vainqueur.

Modifié le 1er Juin 2015

13. A.5. ??Point de Victoire. Semblable à un tournoi à la ronde (toutes les équipes ou joueurs s'affrontent dans une rencontre 2 de 3), mais un point est attribué pour chaque victoire. Il n'y a pas de point attribué pour une défaite. En outre, un joueur ou une équipe qui gagne la rencontre en remportant les 2 premières parties reçoit un point supplémentaire.

13. A.6. Partie par Groupe. Les participants sont divisés en deux ou plusieurs groupes. Chaque groupe joue un Round Robin pour déterminer les joueurs qui se qualifieront pour les finales en simple élimination ou double élimination (2 de 3). (Ajouté 1er Avril, 2011)

13. B. Tirages.

13. B.1. Si possible, tous les tirages doivent être faits au moins 2 jours avant le début du tournoi.

13. B.2. Les Comités du Tirage et de Distribution doivent être nommés par le Directeur du Tournoi.

13. C. Horaire des Rencontres. Il est de la responsabilité de chaque joueur de vérifier les horaires affichés pour déterminer l'heure et le lieu de chaque rencontre. Si une modification est apportée à l'horaire après sa publication, le Directeur du Tournoi ou son représentant désigné avisera les joueurs du changement.

13. D. Match Gagné par Forfait. Un forfait est une défaite par défaut. Il se produit généralement en raison qu'un joueur ou une équipe ne se présente pas à l'heure, en raison de blessure à un joueur, ou pour toute autre raison. Un joueur ou une équipe qui perd le match pour une raison quelconque doit perdre le match comme si ce joueur ou l'équipe aurait perdu toutes les parties de ce match. Par conséquent, l'autre joueur ou l'équipe remportera le match comme si ce joueur ou l'équipe avait remporté toutes les parties de ce match. Le joueur ou l'équipe gagnant recevra le nombre de points approprié pour passer au niveau suivant.

13. E. Les Matches de Catégorie Inférieure. Dans tous les tournois sanctionnés par l'IFP, chaque participant a le droit de participer à un minimum de deux matchs programmés par catégorie d'inscription. Cela signifie que les perdants de leur première rencontre doivent avoir la possibilité de participer à la catégorie inférieure dans laquelle ils sont inscrits. Les rencontres de catégorie inférieure peuvent être modifiées à la discrétion du Directeur du Tournoi (par exemple, un jeu à 15 points), mais cette modification doit être annoncée verbalement ou par écrit à tous les joueurs avant le début du tournoi ou sur la feuille d'inscription du tournoi. Si une première rencontre est prévue avec un adversaire qui doit « renoncer pour une raison quelconque », alors la rencontre prévue est considérée comme une « victoire » pour le joueur ou l'équipe présente. Le Directeur du Tournoi ne considérera pas cela comme une faute si un joueur ou une équipe remporte sa première rencontre par forfait et ne sera pas relégué dans la catégorie inférieure même s'il ne joue pas la rencontre. Ceci est reconnu comme étant « la loi du hasard », et le joueur ou

l'équipe qui tombe dans cette catégorie ne va pas être pénalisé et relégué dans la catégorie inférieure. (Modifié le 24 août 2015)

13. F. Planification des Rencontres. Si un ou plusieurs candidats sont inscrits dans plusieurs événements, ils peuvent être appelés à jouer plusieurs rencontres le même jour ou soir avec peu de repos entre les rencontres. Il s'agit d'un risque à assumer en s'inscrivant dans plusieurs événements. Si possible, le calendrier devrait prévoir une période de repos entre les rencontres.

13. G. Jeu en Double. Une équipe en double est composée de 2 joueurs qui répondent aux exigences de classification pour participer à une catégorie particulière de jeu. Dans une rencontre basée sur la classification par niveau de jeu (rating), le joueur supérieur détermine le classement. (Autrement dit, on ne peut jamais jouer dans un classement inférieur au nôtre, par contre l'inverse est correct). Dans le cas des adultes (19 ans et plus) sur la base du classement par groupe d'âge, l'âge le plus bas de l'un des membres de l'équipe détermine le classement de l'équipe. Les joueurs peuvent jouer dans une division plus jeune, sauf s'il y a interdiction de l'association nationale des séniors. Le même principe s'applique chez les juniors (18 ans et moins) ils peuvent entrer dans toutes les catégories d'âge à l'intérieur de la division junior. En aucun cas, un changement de partenaire ne peut être fait après que les partenaires ont commencé leur première partie de la rencontre. Un changement de partenaire peut être fait avant le premier tour de la rencontre si, de l'avis du Directeur du Tournoi, le changement est dû à une blessure, une maladie, ou des circonstances indépendantes de la volonté du joueur.

13. H. Changements de Terrain. Dans les tournois sanctionnés par l'IFP, le Directeur du Tournoi peut décider d'un changement de terrain après l'achèvement de toute rencontre lors du tournoi si de tels changements accommodent mieux les spectateurs ou les conditions de jeux.

13. I. Conduite Lors d'un Tournoi. Dans les tournois sanctionnés par l'IFP, l'arbitre est habilité à appeler des fautes techniques et à faire perdre une rencontre, si le comportement d'un joueur individuel est préjudiciable au tournoi. En outre, le Directeur du Tournoi a le pouvoir d'expulser tout joueur pour faute, peu importe combien de fautes techniques ont été reçues.

SECTION 14 - GESTION DE TOURNOI ET ARBITRAGE

14. A. Le Directeur du Tournoi. Un Directeur du Tournoi doit gérer le tournoi. Le Directeur du Tournoi a la responsabilité de désigner les responsables et leurs responsabilités respectives.

14. A.1. Dans tous les tournois sanctionnés par l'IFP, le Directeur du Tournoi fournira une méthode d'identification du serveur de chaque équipe pour chaque rencontre. Cette identification doit être visible à tous sur le terrain pendant la partie. Le refus de porter cette identification entraînera un forfait de la rencontre.

14. B. Information sur les Règles. Avant le tournoi, tous les responsables et les joueurs doivent être informés des règles concernant le jeu sur le terrain. Cette information devrait être mise par écrit dès que possible. Lors des tournois, les règles de l'IFP s'appliqueront et seront mises à la disposition de tous pour consultation. Le Directeur du Tournoi ne peut imposer aucune règle locale ou utiliser toute interprétation d'une règle non déclarée dans le livre des règlements de l'IFP. Toutes exceptions aux règles que l'on souhaite imposer ou modifier en raison des limites physiques du terrain ou d'autres conditions locales doivent être approuvées à l'avance par l'IFP.

14. C. Les Responsables. Chaque tournoi de l'IFP sanctionné doit avoir un arbitre pour

chaque rencontre. Le Directeur du Tournoi ou le représentant du Directeur du Tournoi désignera tous les arbitres. Bien que n'importe quel joueur du tournoi peut se porter volontaire pour arbitrer une partie, le Directeur du Tournoi ou un représentant désigné aura le dernier mot sur le choix de l'arbitre. Les officiels peuvent également inclure les juges de lignes à la discrétion du Directeur du Tournoi.

14. D. Fonctions de l'Arbitre.

Avant le début de chaque partie, l'arbitre doit:

14. D.1. Vérifier si la préparation du terrain à l'égard de la propreté, l'éclairage, la hauteur du filet, les lignes, et les dangers sur et autour du terrain.

14. D.2. Vérifier la disponibilité et la pertinence des outils nécessaires pour la rencontre tels que les balles, cartes de pointage, crayons, et l'emplacement de l'horloge.

14. D.3. S'assurer que le soutien prévu est disponible.

14. D.4. Rencontrer les joueurs sur le côté du terrain pour :

14. D.4.a. Inspecter les raquettes pour voir si elles ne comportent aucune irrégularité.

14. D.4.b. Informer les joueurs sur la nécessité d'attendre que l'arbitre mentionne le pointage avant de servir, à défaut de quoi il lui sera décerné une faute. (Révisé le 1er mars 2015)

14. D.4.c. Signaler les fautes techniques et autres modifications des règlements approuvées.

14. D.4.d. Informer les joueurs sur le rôle des juges de lignes, de l'arbitre, et des joueurs concernant l'appel des lignes.

14. D.4.e. Utiliser une méthode équitable pour déterminer le service initial et le côté. Pendant la rencontre, l'arbitre doit:

14. D.5. Revérifier la hauteur du filet s'il semble avoir modifié.

14. D.6. Donner le pointage après que chaque échange soit terminé et s'assurer que le résultat soit marqué sur le tableau officiel. Mentionner le pointage donne l'indication à chaque côté que le jeu est prêt à reprendre. Se référer à la règle 4.I. (Révisé le 1er Janvier, 2014)

14. E. Appels de Lignes.

Les signaux de la main acceptés sont: 1- les fautes de lignes - bras tendu pointé dans la direction de la trajectoire de la balle hors des limites du terrain. 2- Balle bonne - bras étendus parallèlement au terrain avec la paume vers le bas.

14. E.1. Options des Officiels.

14. E.1.a. Les joueurs appellent toutes les lignes (généralement utilisé lorsqu'il n'y a pas de tournoi).

14. E.1.b. L'arbitre appelle les infractions de la ZAC. Les joueurs font leurs propres appels sur les autres lignes de leur côté du terrain (généralement utilisé dans les tournois).

14. E.1.c. L'arbitre appelle les infractions de la ZAC. Et on fait appel aux juges de lignes pour les lignes de côté et de fond (généralement réservé aux finales de tournoi).

14. E.2. Juges de Lignes.

14. E.2.a. Il est recommandé que des juges de lignes soient utilisés lors des finales. Le Directeur du Tournoi ou un représentant désigné sélectionnera les juges de lignes.

14. E.2.b. Les juges de lignes feront l'appel de toutes les fautes de lignes qui relèvent de leur juridiction et en mentionnant à haute voix « OUT ».

14. F. Fonctions Officielles de l'Arbitre. L'arbitre est responsable de toutes les décisions relatives à la procédure et au jugement d'appel pendant la rencontre. Si les joueurs font des appels de lignes et qu'il y a motif à contester l'appel de ligne, les joueurs peuvent demander à l'arbitre de rendre une décision sur l'appel de ligne. L'appel de l'arbitre sera

une décision non contestable et finale. Si l'arbitre ne peut pas rendre de décision, alors l'appel du joueur est maintenu. Les spectateurs ne faisant pas partie du jeu, par conséquent, ne peuvent pas être consultés sur les appels.

14. G. En double, si les joueurs sur le même côté sont en désaccord sur un appel de ligne faite par l'un d'entre eux, de leur côté du terrain, l'un des joueurs peut demander à l'arbitre de rendre une décision. Si l'arbitre a vu clairement le jeu, l'arbitre doit rendre une décision basée sur l'observation qu'il a faite. Si l'arbitre ne peut pas rendre de décision sur l'appel, alors la balle est bonne.

14. H. Forfait de Match.

14. H.1. Un arbitre peut imposer un forfait quand un joueur refuse de se conformer à la décision de l'arbitre ou s'engage dans une conduite antisportive.

14. H.2. Le Directeur du Tournoi peut imposer un forfait pour défaut de se conformer à la compétition ou d'accepter les règles des installations locales, ou pour mauvaise conduite dans les locaux entre les rencontres, ou d'abus de l'hospitalité, du vestiaire, ou d'autres règles et procédures.

14. H.3. Un arbitre peut imposer un forfait quand un joueur ne se présente pas pour jouer, 10 minutes après que la rencontre ait été appelée à jouer. Le Directeur du Tournoi peut autoriser un délai plus long si des circonstances justifient une telle décision.

14. H.4. Un joueur ou une équipe recevant deux fautes techniques dans un match perd automatiquement ce match. En outre, le Directeur du Tournoi a le pouvoir d'expulser un joueur du tournoi pour mauvaise conduite.

14. I. Appel. On peut demander à l'arbitre de rendre une décision concernant un appel (appel de ligne, double bond, etc.). L'arbitre peut consulter les joueurs ou les juges de lignes et décider du résultat de l'appel.

14. I.1. Un joueur peut faire appel d'une procédure ou d'un jugement appelé par l'arbitre. L'arbitre examinera l'appel de procédure et rendra une décision.

14. I.2. La décision d'un arbitre doit aboutir à un point décerné, une perte de service, ou une reprise du jeu.

14. I.3. Un joueur souhaitant signifier un appel au cours d'un échange peut le faire en levant sa main libre pour informer l'arbitre que l'appel est lancé au sujet d'une possible violation des règles. Le jeu continuera jusqu'à ce que l'échange soit terminé et l'appel peut alors être fait.

14. I.4. Reprise de jeu. Après avoir examiné l'appel, l'arbitre peut déterminer qu'aucune décision sur l'appel ne peut être faite et peut ordonner la continuation du jeu.

14. J. Règles d'Interprétation. Si un joueur estime que l'arbitre a interprété les règles de manière incorrecte, ce joueur peut demander que l'arbitre ou le Directeur du Tournoi lui montre la règle applicable dans le livre de règlements.

14. K. Contester. La décision d'un arbitre impliquant une interprétation des règles, suite à une contestation, peut être rendue par le Directeur du Tournoi.

14. L. Révocation d'un Juge de Lignes ou d'un Arbitre. Un arbitre ou juge de lignes peut être révoqué lorsque les deux joueurs en simple ou les deux équipes en double sont en accord avec la révocation ou à la discrétion du Directeur du Tournoi. Dans le cas où la révocation d'un juge de lignes ou d'un arbitre est demandé par un seul joueur ou une seule équipe et n'est pas acceptée par l'autre joueur ou équipe, le Directeur du Tournoi peut accepter ou rejeter la demande. Si un juge de lignes ou un arbitre est révoqué, le Directeur du Tournoi désignera le nouveau juge de lignes ou arbitre.

14. M. Fautes Techniques. L'arbitre est habilité à appeler les fautes techniques. Quand une faute technique est signalée, 1 point doit être ajouté au pointage de l'équipe/joueur

adverse. Après que la faute technique soit signalée, si le jeu n'est pas immédiatement poursuivi, ou que le joueur continue à être abusif, l'arbitre est habilité à déclarer un forfait de rencontre en faveur des adversaires. Si un joueur ou une équipe reçoit deux fautes techniques dans une rencontre, cela entraînera automatiquement la perte de cette rencontre. En outre, le Directeur du Tournoi a le pouvoir d'expulser tout joueur ou équipe du tournoi pour mauvaise conduite. Si un joueur a été expulsé d'un tournoi, tous les prix et les points de classement acquis du tournoi ne doivent pas lui être confisqués.

Les actions qui peuvent conduire à des fautes techniques sont les suivantes :

14. M.1. Un joueur qui utilise un langage de façon répréhensible ou dégradante dirigé vers une autre personne est passible d'un avertissement technique ou d'une faute technique, en fonction de sa gravité. Une fois qu'un avertissement technique a été émis, la deuxième infraction se traduira par une faute technique. Un blasphème excessif utilisé pour une raison quelconque est passible d'une action similaire. L'arbitre déterminera la gravité de la violation.

14. M.2. Argumentation excessive.

14. M.3. Menace de toute nature à toute personne.

14. M.4. Briser volontairement la balle ou frapper inutilement la balle entre les échanges.

14. M.5. Lancer volontairement sa raquette. Si cette action entraîne la blessure d'une personne ou des dommages au terrain ou aux installations, automatiquement une faute technique doit être donnée par rapport à cette délinquance et un point sera attribué à l'adversaire.

14. M.6. Retarder le jeu, que ce soit sous la forme de prendre trop de temps pendant les temps d'arrêt ou entre les parties, ou en questionnant de façon excessive l'arbitre sur les règles, ou dans des appels excessifs ou inutiles.

14. M.7. Toutes les autres actions qui sont considérées comme un comportement antisportif.

14. N. Avertissement Technique. Si le comportement d'un joueur n'est pas suffisamment grave pour justifier une faute technique, un avertissement technique peut être émis. Dans la plupart des situations, l'arbitre devrait donner un avertissement technique avant d'imposer une faute technique. Aucun point ne doit être attribué à l'adversaire sur un avertissement technique.

14. O. Effet des Fautes Techniques et Avertissements Techniques.

Un avertissement technique ne doit pas entraîner une perte de l'échange ou un point supplémentaire attribué à l'adversaire, par contre il sera accompagné d'une brève explication donnant la raison de l'avertissement. Si un arbitre émet une faute technique, 1 point est ajouté au pointage de l'adversaire. Une faute ou un avertissement technique appelé n'a pas d'effet sur le changement de service ou de côté. Si un point est accordé, le joueur ou l'équipe à qui est décerné le point doit changer de position pour refléter la bonne position en accord avec le pointage.

SECTION 15 TOURNOI SANCTIONNÉ DIVISIONS ET CATÉGORIES

15. A. Catégories d'Événements. 1- Hommes: simples et doubles 2- Femmes: simples et doubles 3- Doubles mixtes.

15. A.1. Dans les événements décrits par le sexe, seuls les membres de ce genre doit être autorisés à jouer dans ces événements.

15. A.2. Double mixte - Une équipe double mixte doit se composer de 1 homme et 1 femme.

Section 16 - Règles en Fauteuil Roulant (ajouté le 24 avril 2015)

16. A. Règle de Base. Le fauteuil roulant est considéré comme faisant partie du corps du joueur et toutes les règles applicables au corps d'un joueur s'appliquent au fauteuil roulant, sauf dans la ZAC énumérée ci-dessous. Toutes les règles applicables aux joueurs debout s'appliquent aux personnes en fauteuil roulant, sauf comme indiqué ci-dessous.

16. B. Règle des Deux Bonds. Il est permis au joueur de pickleball en fauteuil roulant, d'avoir deux bonds de la balle sur son côté du filet. Le deuxième bond peut être n'importe où à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain.

16. C. Service.

16.C.1. Le serveur doit être en position stationnaire, et ensuite il lui est permis de faire une poussée avant de frapper la balle.

16.C.2. Au moment où le serveur frappe la balle, le serveur ne doit pas toucher avec l'une de ses roues : la ligne de fond, de côté, la ligne du centre ou le prolongement imaginaire de ces lignes.

16.D. Zone d'Action Contrôlée (ZAC). (La règle des deux bonds s'applique)

16.D.1. Quand un joueur en fauteuil roulant frappe une balle dans la ZAC, sur une reprise de volée, il n'y a une faute que si les roues arrières sont en contact avec la ZAC.

16.D.2. En sortant de la ZAC, après avoir frappé la balle sur un rebond, les roues arrières du joueur doivent retourner à l'extérieur des limites ZAC (donc aucun contact avec l'une des roues arrière ne doit être fait dans la ZAC) avant de frapper une balle à la volée, sinon il y a faute.

16.E. Fauteuil Roulant vs Pickleball Régulier.

16.E.1. Quand un joueur en fauteuil roulant de pickleball joue avec ou contre une personne debout en simple ou en double, les règles de pickleball pour les joueurs debout sont applicables à tous les joueurs debout tandis que les règles de Pickleball en fauteuil roulant sont applicables à tous les joueurs en fauteuil roulant.

16. F. Jeu en Simple en Fauteuil Roulant.

16.F.1. Le jeu en simple se joue avec un ou deux joueurs dans un fauteuil roulant et doit se jouer sur un demi-terrain. Le serveur et le receveur doivent servir, recevoir et jouer le point entier sur le même demi-terrain.

Source : Fédération québécoise de pickleball /
<https://www.pickleballquebec.com/fr/reglement/>