



Règles du jeu officielles du Squash en simple 2020

*Adoptées par la WSF et applicables au 5 décembre 2020
Mises à jour apportées le 27 novembre 2021
Traduction validée par la Commission Nationale des Officiels*

Sommaire

INTRODUCTION	1
1 LE JEU	1
2 COMPTAGE DES POINTS	1
3 LES OFFICIELS	2
4 L'ECHAUFFEMENT	4
5 LE SERVICE	4
6 L'ECHANGE	5
7 TEMPS D'INTERRUPTION	6
8 INTERFERENCE	6
9 BALLE TOUCHANT UN JOUEUR	10
10 APPELS	11
11 LA BALLE	11
12 PERTURBATION	12
13 OBJET TOMBANT SUR LE COURT	13
14 MALADIE, INDISPOSITION, BLESSURE ET SAIGNEMENT	13
15 CONDUITE	17
ANNEXE 1 - LEXIQUE	19
ANNEXE 2 – LES ANNONCES DES OFFICIELS	21
ANNEXE 3 – AUTRES SYSTEMES DE COMPTAGE	24
ANNEXE 4 – SYSTEME D'ARBITRAGE A TROIS	24
ANNEXE 5 – ARBITRAGE VIDEO	26
ANNEXE 6 – LUNETTES DE PROTECTION	26
ANNEXE 7 – NORMES TECHNIQUES	27
ANNEXE 8 – NORMES DE LA BALLE DE SQUASH	29
ANNEXE 9 – DIMENSIONS DE LA RAQUETTE DE SQUASH	31
ANNEXE 10 – REGLES RELATIVES AU COACHING	32

Les présentes règles sont une traduction de l'anglais, aussi l'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la transcription et la lecture et n'a aucune intention discriminatoire.

Les mots en gras et en italiques sont définis dans les annexes.

INTRODUCTION

Le squash se joue dans un espace clos, souvent à grande vitesse. Les principes suivants sont essentiels pour qu'une partie soit jouée dans les règles et l'esprit du jeu.

- **Sécurité** : Les joueurs doivent toujours mettre la sécurité en avant, et ne jamais entreprendre une action de jeu qui pourrait mettre l'adversaire en danger
- **Fair-Play** : Les joueurs doivent respecter les droits de leur adversaire et jouer loyalement.

1 LE JEU

1.1 Le squash est joué par deux joueurs qui évoluent sur la même surface de jeu, chacun ayant en main une raquette pour frapper la balle. Le court, la balle et la raquette doivent répondre aux normes définies par la World Squash Federation (W.S.F.) (Voir annexes 7, 8 et 9).

1.2 Chaque échange débute par un service, puis les joueurs renvoient ensuite la balle à tour de rôle jusqu'à la fin de l'échange. (Voir règle 6 LE JEU).

1.3 Le jeu doit être continu autant que possible.

2 COMPTAGE DES POINTS

2.1 Le vainqueur d'un échange marque 1 point et sert pour engager l'échange suivant.

2.2 Chaque jeu est disputé en 11 points, sauf dans le cas où le score atteindrait 10 partout. Dans ce cas, le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs mène de 2 points.

2.3 Un match est normalement disputé au meilleur des 5 jeux, mais peut être joué au meilleur des 3 jeux.

2.4 Les autres systèmes de comptage des points sont décrits dans l'annexe 3.

3 LES OFFICIELS

3.1 En règle générale, un match doit être encadré par un Marqueur et un Arbitre, les deux notant le score, le joueur qui sert et le côté du service.

3.2 S'il n'y a qu'un seul officiel pour encadrer un match, celui-ci fait office à la fois de Marqueur et d'Arbitre. Un joueur peut faire *appel* de toute annonce ou non-annonce du Marqueur à ce même Officiel qui tient également le rôle d'Arbitre.

3.3 La position correcte des officiels doit être : assis derrière le court, au-dessus de la ligne supérieure et au centre du mur arrière, aussi proche que possible de ce mur.

3.4 Une alternative au Système d'Arbitrage appelée « Système d'Arbitrage à Trois » est décrite dans l'annexe 4.

3.5 Lorsqu'ils s'adressent aux joueurs, les officiels doivent, dans la mesure du possible, utiliser leur nom de famille.

3.6 Le Marqueur :

3.6.1 doit annoncer le match, chaque début de jeu, le résultat de chaque jeu et du match lorsque celui-ci se termine (voir annexe 2) ;

3.6.2 doit annoncer « *faute* », « *down* », « *out* », « *doublé* » ou « *stop* » lorsque nécessaire ;

3.6.3 ne doit rien annoncer, lorsqu'il n'a pas la certitude d'un service ou d'un renvoi faute ;

3.6.4 doit annoncer le score sans délai à la fin d'un échange, mentionnant toujours le score du serveur en premier, précédé de « *changement* », lorsqu'il y a changement de service ;

3.6.5 doit répéter la décision de l'Arbitre après une demande de *let* de la part d'un joueur, puis annoncer le score ;

3.6.6 doit attendre la décision de l'Arbitre après un *appel* d'un joueur sur une annonce ou une non-annonce du Marqueur, puis annoncer le score ;

3.6.7 doit annoncer « *balle de jeu* » lorsqu'un joueur n'est plus qu'à un point de remporter le jeu ou « *balle de match* » lorsqu'un joueur n'est plus qu'à un point de remporter le match ;

3.6.8 doit annoncer « *10 partout, 2 points d'écart* » lorsque le score atteint 10 points partout pour la première fois dans le match.

3.7 L'Arbitre, dont la décision est sans appel :

3.7.1 doit reporter le match si le court ne présente pas de conditions de jeu satisfaisantes ; ou suspendre le jeu si le match a déjà débuté, et conserver le score en l'état lors de la reprise du jeu ;

3.7.2 doit accorder un **let** si un changement des conditions du court affecte un échange sans que ce ne soit la faute de l'un des deux joueurs ;

3.7.3 peut accorder le gain du match à un joueur dont l'adversaire n'est pas sur le court et prêt à jouer dans les limites de temps allouées par les règles de la compétition ;

3.7.4 doit prendre une décision sur toutes les situations, comprenant les demandes de **let**, et tous les **appels** à l'encontre d'une annonce ou d'une non-annonce du Marqueur ;

3.7.5 doit prendre une décision immédiate, s'il est en désaccord avec l'annonce du Marqueur ou en cas de non-annonce du Marqueur, quitte à stopper le cours du jeu, si nécessaire ;

3.7.6 doit rectifier le score immédiatement, si le score annoncé par le Marqueur est incorrect, quitte à stopper le cours du jeu, si nécessaire ;

3.7.7 doit faire respecter les règles relatives au temps de jeu, en annonçant « **15 secondes** », « **2 minutes** » et « **Time** » lorsque cela est approprié.

Remarque : Il est de la responsabilité des joueurs de se tenir suffisamment proches pour entendre ces annonces ;

3.7.8 doit prendre la décision appropriée lorsque la balle touche un des joueurs (voir règle 9 BALLE TOUCHANT L'ADVERSAIRE) ;

3.7.9 peut accorder un **let** s'il n'est pas en mesure de statuer suite à l'**appel** d'un joueur sur l'annonce du Marqueur ou la non-annonce du Marqueur ;

3.7.10 doit demander aux joueurs des éclaircissements en cas de doute sur le motif d'une demande de **let** ou d'**appel** ;

3.7.11 peut donner une explication après une décision ;

3.7.12 doit annoncer toutes les décisions, suffisamment fort de façon à être entendu des joueurs, du Marqueur et des spectateurs ;

3.7.13 doit appliquer la règle 15 (CONDUITE) au cas où le comportement d'un joueur serait inacceptable ;

3.7.14 doit suspendre le jeu, si le comportement de quiconque, autre qu'un joueur, est abusif ou perturbe le jeu, et ce jusqu'à ce que ce comportement cesse ou que la personne ait quitté l'aire de jeu.

4 L'ÉCHAUFFEMENT

4.1 Au début d'un match, les joueurs rentrent en même temps sur le court pour chauffer la balle pour une durée de 4 minutes maximum. Après 2 minutes, les joueurs doivent changer de côté, à moins qu'ils ne l'aient déjà fait auparavant.

4.2 Les joueurs doivent avoir la possibilité de frapper la balle selon un temps équitable. Un joueur qui conserve la balle trop longtemps, au détriment du temps de frappe de son adversaire doit être pénalisé selon la règle 15 (CONDUITE).

5 LE SERVICE

5.1 Le joueur qui gagne le tirage au sort du service par rotation de la raquette au sol sert en premier.

5.2 Au début de chaque jeu et après chaque changement de service, le serveur choisit *le carré de service* (droit ou gauche) où il désire engager. Tant qu'il conserve le service, le serveur doit alterner les *carrés de service* à chaque engagement.

5.3 Si un échange se termine sur un *let*, le serveur doit engager à nouveau du même *carré de service*.

5.4 Si le serveur se place dans le mauvais *carré de service* pour engager, ou si les deux joueurs ont un doute, le Marqueur doit annoncer aux joueurs le *carré de service* devant être utilisé.

5.5 S'il y a un litige sur le côté de service, l'Arbitre doit statuer.

5.6 Dès que le Marqueur annonce le score, les deux joueurs doivent reprendre le cours du jeu sans délai. Toutefois, le serveur ne doit pas engager si le receveur n'est pas prêt.

5.7 Un service est bon si :

5.7.1 le serveur lâche ou lance la balle d'une main ou de sa raquette avant de la frapper *correctement* (sur une première *tentative* ou sur *une tentative supplémentaire*) sans que la balle ne touche rien d'autre ; et

5.7.2 au moment de l'impact raquette-balle, le serveur a au moins un pied en contact avec le *carré de service*, sans que celui-ci ne touche l'une des lignes du *carré de service* ; et

5.7.3 la balle atteint directement le mur frontal, entre la ligne de service et la limite supérieure du mur frontal, sans toucher en même temps le mur frontal et l'un des murs latéraux ; et

5.7.4 la balle, sauf si le receveur renvoie à la volée, effectue son premier rebond dans le *quart de court* opposé sans en toucher les lignes ; et

5.7.5 le serveur n'envoie pas la balle hors des limites.

5.8 Un service qui ne répond pas à la règle 5.7 est annoncé « *faute* » et le receveur gagne l'échange.

Remarque : Un service qui touche la ligne de service, la ligne médiane de service, la ligne médiane arrière, ou toute ligne supérieure est « *faute* ».

5.9 Si le serveur fait tomber la balle ou la lance mais ne fait pas de *tentative* de la frapper, ce n'est pas un service et le serveur peut recommencer.

5.10 Un *let* est accordé si le receveur n'est pas prêt et ne fait pas de *tentative* de renvoyer le service. Toutefois, si ce service était « *faute* », le serveur perd l'échange.

5.11 Si le serveur sert dans le mauvais *carré de service*, et qu'il gagne l'échange, le résultat de cet échange est conservé et le serveur sert alors depuis le *carré de service* opposé.

5.12 Le serveur ne doit pas servir tant que le score n'a pas été annoncé par le Marqueur qui doit le faire sans délai. Si cela se produit, l'Arbitre doit stopper le jeu et demander au serveur d'attendre que le score ait été annoncé.

6 L'ÉCHANGE

6.1 Si le service est bon, le jeu se poursuit aussi longtemps que les *renvois* sont *bons*, ou jusqu'à ce qu'un joueur demande un *let* ou fasse un *appel*, ou que l'un des officiels fasse une annonce, ou que la balle touche l'un des joueurs ou leurs vêtements ou la raquette du non-frappeur.

6.2 Un *renvoi* est *bon* si la balle :

6.2.1 est frappée *correctement* avant son deuxième rebond au sol ; et

6.2.2 touche le mur frontal, soit directement soit avant ou après avoir rebondi sur l'un des autres murs, au-dessus du « tin » et en dessous de la ligne supérieure, sans qu'elle ne touche aucun des joueurs, leurs vêtements ou leur raquette, et sans avoir touché le sol au préalable ; et

6.2.3 rebondit du mur frontal sans avoir touché le « tin » ; et

6.2.4 n'est pas *out*.

7 TEMPS D'INTERRUPTION

7.1 Un maximum de 90 secondes est autorisé entre la fin de l'échauffement et le début du match, ainsi qu'entre chaque jeu.

7.2 Les joueurs doivent être prêts à reprendre le jeu à la fin de chaque interruption, mais le jeu peut reprendre plus tôt si les deux sont d'accord.

7.3 Un maximum de 90 secondes est autorisé pour changer un matériel déficient (Ceci comprend : des lunettes de vue ou de protection, ou des lentilles de contact). Le joueur doit effectuer le **changement** le plus rapidement possible, ou la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée.

7.4 Les interruptions dans le cas de blessures ou de saignement sont spécifiées dans la règle 14 (BLESSURES)

7.5 Pendant les interruptions, chaque joueur peut frapper la balle.

8 INTERFERENCE

8.1 Après avoir terminé sa fin de geste d'amplitude raisonnable, le joueur doit faire le maximum d'efforts pour se dégager de sorte que, lorsque la balle rebondit sur le mur frontal, l'adversaire ait :

8.1.1 une **visibilité correcte** de la trajectoire de balle après son contact sur le mur frontal ;

8.1.2 un accès direct et sans obstruction à la zone de frappe ; et

8.1.3 l'espace nécessaire pour réaliser un geste de frappe d'amplitude raisonnable ; et

8.1.4 la liberté de pouvoir frapper la balle sur n'importe quelle partie du mur frontal.

Une interférence survient lorsqu'un joueur manque à n'importe lequel des points précités.

8.2 Un frappeur qui estime avoir subi une interférence peut stopper le jeu et demander un **let**, en demandant préférablement : « Let, s'il vous plaît ». Cette demande doit être faite sans délai excessif.

Remarques :

- Avant d'accepter une demande de **let** formulée de manière différente, l'Arbitre doit s'assurer que le joueur en question fait bien une demande.
- Toutes les demandes de **let** incluent les demandes de **stroke**.
- Normalement, seul le frappeur peut demander un **let** lors d'une interférence. Cependant, si le non-frappeur demande un **let** pour une difficulté d'accès avant que la balle n'ait atteint le mur frontal, cette demande peut être prise en compte, même si ce joueur n'est pas encore le frappeur.

8.3 Lorsqu'il n'est pas sûr des raisons d'une demande de *let*, l'arbitre peut demander au joueur de justifier sa demande.

8.4 L'Arbitre peut accorder un *let* ou un *stroke*, sans qu'une demande n'ait été formulée, et stopper le cours du jeu, si nécessaire, en particulier pour des raisons de sécurité.

8.5 Si le frappeur renvoie la balle, que l'adversaire demande un *let*, et que la balle est « *down* » ou « *out* », l'adversaire gagne l'échange.

8.6 Généralités

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les formes d'interférence :

8.6.1 Si l'interférence n'est pas avérée, ou qu'une peur raisonnable d'occasionner une blessure n'est pas justifiée, un *no let* est attribué ;

8.6.2 Si l'interférence est avérée, mais que le joueur n'était pas en mesure d'effectuer un *bon renvoi*, un *no let* est attribué ;

8.6.3 Si le frappeur continue à jouer au-delà de l'interférence et qu'il demande un *let*, un *no let* est attribué ;

8.6.4 Si l'interférence est avérée, mais que cela n'a pas affecté la visibilité de la balle ou l'accès du joueur à la zone de frappe pour faire un *bon renvoi*, il s'agit donc d'une interférence mineure, un *no let* est attribué ;

8.6.5 Si le frappeur pouvait faire un *bon renvoi*, mais que son adversaire n'a pas fait tous les efforts pour éviter l'interférence, un *stroke* est attribué au frappeur ;

8.6.6 Si l'interférence est avérée, que l'adversaire a fait le maximum d'effort pour éviter celle-ci et que le frappeur pouvait faire un *bon renvoi*, un *let* est accordé ;

8.6.7 Si l'interférence est avérée et que le frappeur pouvait faire un *coup gagnant*, un *stroke* est attribué.

En complément de la règle 8.6, les dispositions suivantes s'appliquent aux situations spécifiques :

8.7 Visibilité correcte

Une « Visibilité correcte » (loyale) correspond au temps suffisant au joueur pour voir la balle et se préparer à la frapper après son contact sur le mur frontal.

8.7.1 Si le frappeur demande un *let* pour une interférence visuelle de la balle après son contact sur le mur frontal, les dispositions de la règle 8.6 s'appliquent.

8.8 Accès direct à la zone de frappe

Si le frappeur demande un *let* pour une interférence sur son déplacement direct vers la zone de frappe, et :

8.8.1 si l'interférence est avérée, mais que le joueur n'a pas fait le maximum d'efforts pour accéder et jouer la balle, un *no let* est attribué ;

Remarque : Tous les efforts pour accéder et jouer la balle ne doivent pas engendrer de contact avec l'adversaire. Si un contact pouvant être évité est provoqué, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée.

8.8.2 si le frappeur avait un accès direct à la zone de frappe mais a choisi de prendre un trajet indirect, un *no let* est attribué, sauf si la règle 8.8.3 s'applique ;

8.8.3 si le frappeur est pris à *contre-pied*, qu'il démontre ensuite sa capacité à se rétablir et faire un *bon renvoi*, et qu'il subit alors une interférence, un *let* est accordé, sauf s'il pouvait effectuer un *coup gagnant*, auquel cas un *stroke* lui est attribué.

8.9 Geste de frappe

Un geste de frappe « raisonnable » comprend une préparation de raquette d'amplitude raisonnable, une frappe de balle et une fin de geste d'amplitude raisonnable. La préparation et la fin de geste du frappeur sont considérés raisonnables tant que leur amplitude ne s'étend pas plus que nécessaire en fonction du coup souhaité.

Si le frappeur demande un *let* pour une interférence lors de l'exécution de son geste de frappe, et :

8.9.1 si le geste de frappe a été altéré par un contact léger avec l'adversaire qui a fait le maximum d'effort pour ne pas créer d'interférence, un *let* est accordé, à moins que le frappeur ait pu faire un *coup gagnant*, auquel cas un *stroke* lui est attribué.

8.9.2 si le geste de frappe a été empêché par un contact avec l'adversaire, un *stroke* est attribué au frappeur, même si ce dernier a fait le maximum d'efforts pour ne pas créer l'interférence.

8.9.3 qu'il n'y a pas eu de contact réel car le frappeur a retenu son geste de frappe de peur de toucher son adversaire, les dispositions de l'article 8.6 s'appliquent.

8.10 Geste de frappe excessif

8.10.1 Si le frappeur a occasionné l'interférence en faisant un geste de frappe excessif, un *no let* lui est attribué ;

8.10.2 Si l'interférence est avérée, mais que le joueur a exagéré son geste de frappe pour tenter d'obtenir un *stroke*, un *let* est accordé.

8.10.3 Un geste de frappe d'amplitude excessive du frappeur peut contribuer à créer une interférence pour l'adversaire lorsque cela sera son tour de frapper, auquel cas, l'adversaire pourra demander un *let*.

8.11 Liberté de frapper la balle sur n'importe quelle partie du mur frontal

Si un frappeur se retient de jouer la balle en raison d'une interférence pour l'envoyer sur le mur frontal, et demande un *let*, et :

8.11.1 si l'interférence est avérée et si le trajet direct de la balle au mur frontal allait toucher le non-frappeur, un *stroke* est attribué au frappeur, à moins que ce dernier ait effectué un *turning* ou une *tentative supplémentaire* de frappe, auquel cas, un *let* est accordé ;

8.11.2 si la balle allait toucher d'abord le non-frappeur puis un mur latéral, avant d'atteindre le mur frontal, un *let* est accordé, sauf si ce renvoi allait être un *coup gagnant*, auquel cas, un *stroke* est attribué au frappeur.

8.11.3 si la balle allait toucher d'abord un mur latéral, puis le non-frappeur avant d'atteindre le mur frontal, un *let* est accordé, sauf si ce renvoi allait être un *coup gagnant*, auquel cas, un *stroke* est attribué au frappeur.

8.12 Tentative supplémentaire

Si le frappeur demande un *let* alors qu'il effectuait une *tentative supplémentaire* de frappe de balle, et s'il pouvait effectuer un *bon renvoi*, et :

8.12.1 si le non-frappeur n'a pas eu le temps d'éviter de créer l'interférence, un *let* est accordé.

8.13 Turning

Le *Turning* est l'action du joueur qui frappe ou qui est en position de frapper la balle sur son côté droit alors qu'auparavant celle-ci est passée derrière sur son côté gauche (ou vice-versa) qu'il tourne physiquement sur lui-même ou non.

Si le frappeur rencontre une interférence en faisant un *turning*, et qu'il aurait pu effectuer un *bon renvoi* et :

8.13.1 si le geste de frappe a été empêché, même si l'adversaire a fait le maximum d'efforts pour ne pas créer l'interférence, un *stroke* est attribué au frappeur.

8.13.2 si le non-frappeur n'a pas eu le temps d'éviter de créer l'interférence, un *let* est accordé.

8.13.3 si le frappeur pouvait jouer la balle sans faire de *turning*, mais l'a effectué pour se créer l'opportunité de demander un *let*, un *no let* est attribué.

8.13.4 lorsque le frappeur fait un *turning*, l'Arbitre doit toujours prendre en considération la dangerosité de l'action et statuer en conséquence.

9 BALLE TOUCHANT UN JOUEUR

9.1 Si la balle se dirigeant vers le mur frontal touche le non-frappeur, sa raquette ou ses vêtements, le jeu doit être arrêté. Dans ce cas :

9.1.1 si le renvoi n'allait pas être bon, le non-frappeur gagne l'échange ;

9.1.2 si la balle allait directement vers le mur frontal, et si le joueur n'a effectué ni *tentative supplémentaire*, ni *turning*, un *stroke* est attribué au frappeur ;

9.1.3 si la balle a frappé ou allait frapper un autre mur avant d'atteindre le mur frontal, et si le frappeur n'a pas effectué un *turning*, un *let* est accordé, sauf si ce renvoi allait être un *coup gagnant*, auquel cas, un *stroke* est attribué au frappeur ;

9.1.4 si le joueur n'a pas effectué de *turning*, mais fait une *tentative supplémentaire* de frappe, un *let* est accordé ;

9.1.5 si le frappeur a effectué un *turning*, un *stroke* est attribué au non-frappeur, à moins que le non-frappeur ait fait un mouvement volontaire pour se mettre sur la trajectoire de balle, auquel cas, un *stroke* est attribué au frappeur.

9.2 Si la balle, en revenant du mur frontal, touche un joueur avant de faire son deuxième rebond sur le sol, le jeu doit être arrêté. Dans ce cas :

9.2.1 si la balle touche le non-frappeur ou sa raquette, avant que le joueur n'ait fait une *tentative* de frappe, et sans qu'aucune interférence ne soit survenue, le frappeur gagne l'échange, à moins que la position du frappeur n'ait provoqué le fait que le non-frappeur ait été touché, auquel cas, un *let* est accordé ;

9.2.2 si la balle touche le non-frappeur ou sa raquette, après que le frappeur ait effectué une ou plusieurs *tentatives* de frappe, un *let* est accordé, à condition que le joueur aurait pu effectuer un bon renvoi. Sinon, le non-frappeur gagne l'échange ;

9.2.3 si la balle touche le frappeur, et qu'il n'y a pas d'interférence, le non-frappeur gagne l'échange. S'il y a interférence, la règle 8 (INTERFERENCE) s'applique.

9.3 Si le frappeur touche le non-frappeur avec la balle, l'arbitre doit examiner la dangerosité de l'action et statuer en conséquence.

10 APPELS

10.1 Chacun des joueurs peut arrêter le jeu durant l'échange et faire *appel* sur une annonce ou d'une non-annonce du Marqueur en disant « Appel, s'il vous plaît ».

10.2 Le perdant d'un échange peut faire *appel* sur une annonce ou d'une non-annonce du Marqueur en disant « Appel, s'il vous plaît ».

10.3 Si l'Arbitre n'est pas certain du renvoi qui fait l'objet de l'*appel* d'un joueur, l'Arbitre doit demander des précisions. S'il y a plus d'un *appel*, l'Arbitre doit tous les prendre en considération.

10.4 Après que le service ait été effectué, aucun des deux joueurs ne peut faire *appel* des événements intervenus durant l'échange précédent, sauf en cas d'une balle crevée.

10.5 A la fin d'un jeu, tous les *appels* en rapport avec le dernier échange doivent être faits immédiatement.

10.6 Sur *appel* d'une annonce ou d'une non-annonce du Marqueur, l'Arbitre doit :

10.6.1 si l'annonce ou la non-annonce du Marqueur était correcte, confirmer le résultat de l'échange ;

10.6.2 si l'annonce du Marqueur était incorrecte, accorder un *let*, à moins que l'annonce du Marqueur ait empêché un *coup gagnant* de l'un des deux joueurs, auquel cas le gain de l'échange est accordé à ce joueur ;

10.6.3 si le Marqueur n'a fait aucune annonce sur un service ou un renvoi « *faute* », accorder le gain de l'échange à l'adversaire ;

10.6.4 si l'Arbitre est incertain de la validité d'un service, accorder un *let* ;

10.6.5 si l'Arbitre est incertain de la validité d'un renvoi, accorder un *let*, à moins que l'annonce du Marqueur ait interrompu un *coup gagnant*, auquel cas le gain de l'échange est accordé à ce joueur.

10.7 Dans tous les cas, la décision de l'Arbitre est sans appel.

11 LA BALLE

11.1 Si la balle crève au cours d'un échange, un *let* est accordé pour cet échange.

11.2 Si un joueur stoppe le jeu faisant *appel* à propos d'une balle crevée, et qu'il s'avère qu'elle ne l'est pas, ce joueur perd le gain de l'échange.

11.3 Si le receveur, avant de tenter son retour de service, fait *appel* à propos de la balle crevée, et que la balle s'avère effectivement crevée, l'Arbitre, s'il est incertain du moment où la balle a crevé, doit accorder un *let* pour l'échange précédent.

11.4 Un joueur qui souhaite faire *appel* à propos de la balle crevée à la fin d'un jeu, doit le faire immédiatement et avant de quitter le court.

11.5 La balle peut être changée si les deux joueurs sont d'accord pour le faire, ou si l'Arbitre accède à la requête de l'un des deux joueurs.

11.6 Si la balle est remplacée, ou si les joueurs reprennent le cours du jeu après une interruption, les joueurs peuvent chauffer la balle. Le jeu reprend lorsque les deux joueurs sont d'accord pour le faire, ou à la demande de l'Arbitre.

11.7 La balle doit rester sur le court à tout moment, sauf autorisation de l'Arbitre.

11.8 Si la balle vient à se coincer à n'importe quel endroit du court, un *let* est accordé.

11.9 Un *let* peut être accordé si la balle touche un objet sur le court.

11.10 Aucun *let* n'est accordé pour un faux rebond.

12 PERTURBATION

12.1 Tout joueur peut demander un *let* à cause d'une perturbation, mais doit le faire immédiatement.

12.2 Si la perturbation est causée par l'adversaire et ;

12.2.1 si elle est accidentelle, un *let* est accordé, à moins qu'elle n'ait empêché le *coup gagnant* d'un joueur, auquel cas le gain de l'échange est accordé à ce joueur.

12.2.2 si elle est délibérée, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée.

12.3 Si la perturbation n'est occasionnée par aucun des deux joueurs, un *let* est accordé, à moins qu'elle n'ait empêché un *coup gagnant* d'un joueur, auquel cas le gain de l'échange lui est accordé.

12.4 Pendant un échange, il arrive que le public réagisse. Pour l'engouement du spectateur, la règle 12.3 peut être suspendue, et même si du bruit survient dans le public soudainement, on attendra des joueurs qu'ils continuent à jouer et les Arbitres ne demanderont pas aux spectateurs de se taire. Cependant, un joueur qui arrête le jeu et demande un *let* en raison d'un bruit fort ou inattendu à l'extérieur du court peut se voir accorder un *let* pour perturbation.

13 OBJET TOMBANT SUR LE COURT

13.1 Un joueur qui fait tomber sa raquette lors d'un échange peut la ramasser et poursuivre l'échange, à moins que la balle ne touche la raquette, ou que cela engendre une perturbation, ou que l'Arbitre applique une Pénalité.

13.2 Un frappeur qui fait tomber sa raquette à cause d'une interférence peut demander un *let*.

13.3 Un non-frappeur qui fait tomber sa raquette à cause d'un contact de son adversaire lors du déplacement de ce dernier vers la balle peut demander un *let*, la règle 12 (PERTURBATION) s'applique.

13.4 Si un quelconque objet, autre que la raquette d'un des deux joueurs, tombe sur le parquet pendant un échange, le jeu doit être arrêté, et ;

13.4.1 Si l'objet appartenait à l'un des deux joueurs et s'il est tombé sans qu'il y ait eu de contact avec son adversaire, ce dernier aura le gain de l'échange ;

13.4.2 Si l'objet appartenait à l'un des deux joueurs et s'il est tombé pendant l'échange lors d'un contact avec son adversaire, un *let* est accordé, à moins que le frappeur ait effectué un *coup gagnant*, ou qu'il demande un *let* pour interférence, auquel cas, la règle 8 (INTERFERENCE) est appliquée ;

13.4.3 Si l'objet provient d'une source extérieure aux deux joueurs, un *let* est accordé, à moins que

13.4.4 le *coup gagnant* du frappeur ait été interrompu, auquel cas, le gain de l'échange est attribué au frappeur ;

13.4.5 Si l'objet n'est pas repéré avant la fin de l'échange, et s'il n'a aucune influence sur le cours de l'échange, le vainqueur de l'échange conserve le gain de l'échange.

14 MALADIE, INDISPOSITION, BLESSURE ET SAIGNEMENT

14.1 Maladie, indisposition.

14.1.1 Un joueur souffrant, dont l'indisposition n'est liée ni à une blessure ni à un saignement, doit continuer à jouer immédiatement, ou concéder le jeu pour bénéficier des 90 secondes d'interruption entre deux jeux. Cela inclut les crampes, les nausées, l'essoufflement y compris l'essoufflement dû à des problèmes d'asthme.

Un seul jeu peut être concédé. Le joueur doit ensuite reprendre la partie, ou alors concéder le match.

14.1.2 Si le vomissement ou toute autre action d'un joueur rend le court impraticable, le gain du match est accordé à l'adversaire.

14.2 Blessure.

L'Arbitre :

14.2.1 s'il juge que la blessure n'est pas avérée, doit demander au joueur de décider s'il souhaite reprendre le jeu immédiatement ou concéder le jeu en cours pour bénéficier des 90 secondes d'interruption entre deux jeux. Un seul jeu peut être concédé. Le joueur doit ensuite reprendre le match ou le concéder.

14.2.2 s'il juge que la blessure est avérée, doit informer les deux joueurs de la catégorie de la blessure et du temps alloué au traitement de cette dernière. Un temps de récupération ne peut être autorisé qu'au moment où la blessure survient.

14.2.3 s'il juge que la blessure est une récurrence d'une blessure antérieure survenue au cours du match, doit demander au joueur de décider s'il souhaite reprendre le jeu immédiatement ou concéder le jeu en cours pour bénéficier des 90 secondes d'interruption entre deux jeux. Un seul jeu peut être concédé. Le joueur doit ensuite reprendre le cours du jeu, ou alors concéder le match.

Remarque : Un joueur qui concède un jeu conserve les points déjà marqués.

14.3 Catégories de blessures.

14.3.1 Blessure auto-infligée : Lorsqu'un joueur est seul responsable de sa blessure.

Cela inclut une déchirure musculaire, une entorse, ou un hématome résultant d'une chute ou d'une collision avec un des murs.

Le joueur dispose de 3 minutes pour se soigner, et s'il n'est pas prêt à reprendre le cours du jeu après ces 3 minutes, doit concéder le jeu pour bénéficier des 90 secondes d'interruption entre deux jeux. Un seul jeu peut être concédé. Le joueur doit ensuite reprendre le cours du jeu, ou alors concéder le match.

14.3.2 Blessure à responsabilité partagée : Lorsqu'une blessure est le résultat d'une action involontaire de la part des deux joueurs.

Le joueur blessé dispose de 15 minutes pour se soigner. Cette interruption pourra être prolongée de 15 minutes supplémentaires à la discrétion de l'Arbitre. Si le joueur blessé ne peut reprendre le cours du jeu, le gain du match est accordé à son adversaire. Le score à la conclusion du dernier échange est conservé.

14.3.3 Blessure infligée par l'adversaire : Lorsqu'une blessure est occasionnée uniquement par l'adversaire.

14.3.3.1 Lorsque la blessure est occasionnée **accidentellement** par l'adversaire, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée. Le joueur blessé dispose de 15 minutes pour se soigner. S'il ne peut reprendre le cours du jeu, le gain du match est accordé au joueur blessé.

14.3.3.2 Lorsque la blessure est occasionnée par une action **délibérée ou dangereuse** de l'adversaire, et si le joueur blessé a besoin d'un quelconque délai de soin, le gain du match est accordé au joueur blessé. Si le joueur blessé peut reprendre le jeu sans délai, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée.

14.4 Saignement

On définit un *Saignement* par un écoulement de sang suffisamment abondant pour qu'il puisse être transmis d'un joueur à son adversaire ou qu'il tombe sur le court.

Une écorchure, une égratignure ou une entaille sans écoulement de sang ne constitue pas un *Saignement* et le jeu doit continuer. Le sang visible à travers un bandage, un pansement ou une protection n'est pas considéré comme un saignement.

En cas de *Saignement*, le joueur blessé doit quitter le court et il est de la responsabilité de l'arbitre de s'assurer que le joueur blessé retourne sur le court dans les plus brefs délais, selon les règles suivantes ;

14.4.1 Saignement auto-provoqué : Lorsque le *Saignement* est occasionné par le joueur lui-même ou de son fait, tels qu'une chute, une fente, un plongeon, une promiscuité avec l'adversaire, un saignement de nez ou tout fait similaire, le joueur dispose de 5 minutes pour endiguer l'écoulement de sang et couvrir la plaie. L'arbitre a la responsabilité de déclencher le chronomètre à partir du moment où le traitement du joueur blessé commence. Si le joueur blessé n'est pas prêt à reprendre le jeu au bout des 5 minutes, le joueur doit concéder le jeu en cours pour bénéficier des 90 secondes d'interruption entre deux jeux pour un soin supplémentaire, si possible.

En cas de résurgence du même *Saignement*, aucun temps de récupération supplémentaire n'est autorisé, et le joueur blessé doit concéder le jeu en cours pour bénéficier, si possible, des 90 secondes d'interruption entre deux jeux pour un soin supplémentaire.

Si la résurgence du *Saignement* est occasionnée par les faits des deux joueurs (voir 14.4.2 Saignement à responsabilité partagée), le joueur blessé dispose d'un délai supplémentaire raisonnable pour traiter le *Saignement*.

Si le joueur blessé ne peut reprendre le jeu dans le temps imparti, l'arbitre attribue le match à son adversaire.

14.4.2 Saignement à responsabilité partagée : Lorsque le *Saignement* est occasionné par les actions des deux joueurs, le joueur blessé dispose d'un délai raisonnable pour endiguer l'écoulement de sang et couvrir la plaie. Ce temps raisonnable est déterminé par l'arbitre, qui peut également être assisté par le personnel médical sur place, si disponible.

En cas de résurgence du même *Saignement*, sans faute ni fait d'aucun des deux joueurs, le joueur blessé dispose d'un délai supplémentaire raisonnable pour traiter le *Saignement*.

Si la résurgence du *Saignement* est du fait du joueur blessé, ce dernier ne bénéficie pas d'un délai supplémentaire raisonnable pour traiter le *Saignement* et doit concéder le jeu en cours pour bénéficier, si possible, des 90 secondes d'interruption entre deux jeux pour un soin supplémentaire.

Si le joueur blessé ne peut reprendre le jeu dans le délai raisonnable ou les délais supplémentaires accordés, l'arbitre attribue le match à son adversaire.

14.4.3 Saignement provoqué par l'adversaire : Lorsque le *Saignement* est occasionné uniquement par l'adversaire ;

14.4.3.1 Lorsque le *Saignement* est occasionné **accidentellement** par l'adversaire, le joueur blessé dispose d'un délai raisonnable pour endiguer l'écoulement de sang et couvrir la plaie. Ce temps raisonnable est déterminé par l'arbitre, qui peut également être assisté par le personnel médical sur place, si disponible. Si le joueur blessé ne peut reprendre le jeu dans le délai raisonnable imparti, l'arbitre attribue le match au joueur blessé.

En cas de résurgence du même *Saignement*, sans faute ni fait d'aucun des deux joueurs, le joueur blessé dispose d'un délai supplémentaire raisonnable pour traiter le saignement. Si l'écoulement de sang ne peut être arrêté dans un délai raisonnable, l'arbitre accorde le match au joueur blessé.

Si la résurgence du *Saignement* est du fait du joueur blessé, ce dernier ne bénéficie pas d'un délai supplémentaire raisonnable pour traiter le *Saignement* et doit concéder le jeu en cours pour bénéficier, si possible, des 90 secondes d'interruption entre deux jeux pour un soin supplémentaire. Si le joueur blessé ne peut reprendre le jeu dans le délai raisonnable ou les délais supplémentaires accordés, l'arbitre attribue le match à son adversaire.

14.4.3.2 Lorsque le *Saignement* est occasionné par un jeu **délibérément dangereux** de l'adversaire, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée et l'arbitre attribue le match au joueur blessé.

14.4.4 En cas d'arrêt de jeu, le court doit être nettoyé et les vêtements maculés de sang doivent être remplacés.

14.5 Un joueur blessé peut reprendre le cours du jeu avant la fin du temps de soin. Les deux joueurs disposent alors d'un temps raisonnable pour se préparer à reprendre le cours du jeu.

14.6 Il appartient toujours au joueur blessé de décider s'il reprend le jeu ou non.

15 CONDUITE

15.1 Les joueurs doivent se conformer à tout règlement de tournoi complémentaire à ces règles.

15.2 Les joueurs ne peuvent placer aucun objet sur le court

15.3 Les joueurs ne peuvent quitter le court durant le jeu sans l'autorisation de l'Arbitre.

15.4 Les joueurs ne peuvent demander le changement d'aucun des officiels.

15.5 Les joueurs ne doivent pas se comporter de façon déloyale, dangereuse, grossière, offensante, ou en aucun cas nuisible à l'image du sport.

15.6 Si la conduite d'un joueur n'est pas jugée acceptable, l'Arbitre doit pénaliser le joueur, stoppant le jeu, si nécessaire.

Une conduite inacceptable comprend, mais n'est pas limitée, à :

15.6.1 des termes ou des gestes obscènes ;

15.6.2 des abus verbaux, physiques ou de toute autre nature ;

15.6.3 des contacts physiques non nécessaires, comprenant pousser l'adversaire ;

15.6.4 un jeu dangereux, y compris un geste de frappe excessif ;

15.6.5 des contestations envers un Officiel ;

15.6.6 des comportements abusifs à l'égard d'un équipement ou des installations ;

15.6.7 un échauffement déloyal ;

15.6.8 des freins à la continuité du jeu, y compris les retards lors des reprises de jeu ;

15.6.9 des perturbations volontaires ;

15.6.10 du coaching pendant le jeu.

15.7 Un joueur coupable d'une de ces infractions, peut se voir attribuer un Avertissement, ou être sanctionné d'un Point de Pénalité, d'un Jeu de Pénalité ou d'un Match de Pénalité, selon la gravité de l'infraction.

15.8 L'Arbitre peut infliger à un joueur plusieurs avertissements, points ou jeux de pénalité, pour une infraction de même type, à condition que les sanctions futures ne soient pas moins sévères que celles infligées auparavant.

15.9 Un Avertissement ou une pénalité peut être infligé par un Arbitre à n'importe quel moment, y compris durant l'échauffement, et même après le match.

15.10 Si l'Arbitre :

15.10.1 arrête le cours du jeu pour infliger un avertissement, un *let* est accordé ;

15.10.2 arrête le cours du jeu pour infliger un point de pénalité, ce point devient la conclusion de l'échange ;

15.10.3 inflige un point de pénalité après la fin d'un échange, le résultat de cet échange est maintenu, et le point de pénalité est additionné au score sans changement de *carré de service* ;

15.10.4 inflige un jeu de pénalité, la pénalité concerne le jeu en cours si celle-ci est infligée au cours du jeu, ou le jeu suivant si celle-ci est infligée entre deux jeux. Dans ce dernier cas, une interruption supplémentaire de 90 secondes ne doit pas être accordée.

15.10.5 inflige un jeu ou le match de pénalité, le joueur sanctionné garde les points et les jeux qu'il aura marqué.

15.11 Lorsqu'une Pénalité a été infligée, l'Arbitre doit la mentionner dans tout rapport officiel qui lui serait demandé.

ANNEXE 1 – LEXIQUE

(Entre parenthèses la traduction anglaise)

APPEL (APPEAL) : Requête d'un joueur auprès de l'Arbitre afin de réviser l'annonce ou la non-annonce du Marqueur ou afin de signaler que la balle est crevée.

BON RENVOI (GOOD RETURN) : Renvoi qui est frappé correctement et qui se dirige vers le mur frontal, soit directement soit avant ou après avoir rebondi sur l'un des autres murs, au-dessus du « tin » et en dessous de la ligne supérieure.

CARRÉ DE SERVICE (BOX or SERVICE BOX) : Les deux surfaces carrées tracées sur le sol du court, d'où les joueurs doivent effectuer leur service.

CHANGEMENT (HAND OUT) : Annonce ou terme employé pour définir un changement de serveur.

CONTRE-PIED (WRONG-FOOTED) : Situation d'un joueur, anticipant la trajectoire de la balle, qui se déplace dans une direction, alors que la frappeur l'envoie dans une autre direction.

CORRECTEMENT (CORRECTLY) : Se dit d'une action qui est effectuée "dans les règles". Par exemple une balle qui est frappée par la raquette sans avoir été doublée ou poussée.

COUP GAGNANT (WINNING RETURN) : Bon renvoi que l'adversaire n'est pas en mesure de rattraper.

DEMANDE DE LET (REQUEST A LET) : Requête d'un joueur auprès de l'Arbitre, pour appliquer les règles suite à une interférence avérée ou non. La demande orale est : "Let, s'il vous plait" ou « Let, Please »

DOUBLÉ (NOT UP) : Renvoi qu'un joueur n'a pas frappé correctement ou qui rebondit plus d'une fois sur le sol avant d'être frappé ou qui touche le frappeur ou ses vêtements.

DOWN (DOWN) : annonce ou terme employé pour indiquer qu'un renvoi touche le sol avant d'atteindre le mur frontal ou touche le tin ou touche le mur frontal puis le tin.

ÉCHANGE (RALLY) : Bon service suivi d'un ou plusieurs bons renvois alternatifs jusqu'à ce qu'un des joueurs fasse un mauvais renvoi ou demande un let ou fasse un appel.

ÉCHAUFFEMENT (WARM UP) : Temps accordé aux joueurs, afin de chauffer la balle aux conditions de jeu, qui s'effectue sur le court où va se dérouler leur partie et juste avant que celle-ci ne débute.

FAUTE (FAULT) : Un service qui n'est pas bon.

FRAPPEUR (STRIKER) : joueur dont c'est le tour de frapper la balle après que cette dernière ait touché le mur frontal ou qui se trouve dans le processus pour aller frapper la balle ou qui est touché par la balle qu'il vient de frapper et qui revient du mur frontal.

JEU (GAME) : Partie du match. Un joueur doit gagner 3 jeux pour gagner au meilleur des 5 jeux et 2 jeux pour gagner au meilleur des 3 jeux.

LET (LET) : Résultat d'un échange non attribué. Le serveur sert à nouveau du même carré de service.

LIGNE MEDIANE ARRIERE (HALF COURT LINE) : ligne au sol, parallèle aux murs latéraux, séparant en deux grands rectangles la partie arrière du court et formant un T en rejoignant la ligne avant de service.

LIGNE MEDIANE DE SERVICE (SHORT LINE) : ligne au sol, parallèle au mur frontal, séparant la surface du plancher en une partie avant et une partie arrière et formant un T avec la ligne arrière du service.

MATCH (MATCH) : La partie complète qui inclut l'échauffement de la balle.

OUT (OUT) : Renvoi qui touche le mur sur ou dessus de la ligne supérieure du court, ou qui touche tout équipement au-dessus de la ligne supérieure, ou qui touche le bord supérieur d'un des murs du court, ou qui passe par-dessus un mur et en dehors du court, ou qui passe à travers n'importe quel équipement.

QUART DE COURT (QUARTER COURT) : Une des deux parties égales du court délimitée par la ligne médiane de service, un mur latéral, le mur ou la vitre arrière et la ligne médiane arrière.

TENTATIVE (ATTEMPT) : Tout mouvement de raquette partant de la préparation du geste de frappe vers la balle.

TENTATIVE SUPPLEMENTAIRE (FURTHER ATTEMPT) : Nouvelle tentative du frappeur de servir ou de renvoyer une balle toujours en jeu, après avoir déjà fait une ou plusieurs tentatives.

TIN (TIN) : Zone du mur frontal couvrant toute la largeur du court et s'étendant du sol jusqu'à la ligne horizontale la plus basse.

TURNING (TURNING) : Action du joueur qui frappe, ou qui est en position de frapper, la balle sur son côté droit alors qu'auparavant celle-ci est passée derrière sur son côté gauche (ou vice-versa) qu'il tourne physiquement sur lui-même ou non.

Remarque : Quand un joueur prépare sa raquette sur un côté de son corps puis l'amène en préparation de l'autre côté, il n'effectue ni turning ni tentative supplémentaire.

VISIBILITE CORRECTE (FAIR VIEW) : Temps suffisant au joueur pour voir la balle et se préparer à la frapper après son contact au mur frontal.

ANNEXE 2 – LES ANNONCES DES OFFICIELS

2.1 LES ANNONCES OFFICIELLES DU MARQUEUR

DOWN (DOWN) : Pour indiquer que la balle a touché le sol avant d'atteindre le mur frontal ou a touché le tin ou a touché le mur frontal puis le tin.

FAUTE (FAULT) : Pour indiquer qu'un service est « faute ».

CHANGEMENT (HAND OUT) : Pour indiquer le changement de serveur.

DOUBLÉ (NOT UP) : Pour indiquer que la balle a rebondi plus d'une fois au sol, qu'elle a été frappée incorrectement (portée par exemple), ou qu'elle a touché le frappeur ou ses vêtements.

OUT (OUT) : Pour indiquer que la balle a touché une partie hors court.

10-10, 2 POINTS D'ECART (10 ALL, A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS) : Pour indiquer que lorsque le jeu arrive à 10 partout, un joueur doit mener de deux points pour gagner le jeu. Cette annonce n'est faite que la première fois où ce score est atteint dans le match.

BALLE DE JEU (GAME BALL) : Pour indiquer qu'en gagnant l'échange suivant, l'un des joueurs remportera le jeu.

BALLE DE MATCH (MATCH BALL) : Pour indiquer qu'en gagnant l'échange suivant, l'un des joueurs remportera le match.

OUI, LET / LET (YES, LET / LET) : Répétition de la décision de l'Arbitre lorsque l'échange est rejoué.

STROKE A ... (NOM DU JOUEUR OU EQUIPE) (STROKE TO ... (PLAYER OR TEAM)) : Répétition de la décision de l'Arbitre lorsque le gain de l'échange est attribué à un joueur ou une équipe.

NO LET (NO LET) : Répétition de la décision de l'Arbitre lorsque la demande de let du joueur est refusée.

LES EXEMPLES D'ANNONCES DU MARQUEUR

<p>INTRODUCTION DU MATCH</p>	<p>Dupont au service, Martin à la réception, au meilleur des 5 jeux, 0-0</p>
<p>ORDRE DES ANNONCES</p>	<p>L'ordre correct à suivre lors d'une annonce est : - annonce de ce qui a affecté le score (<u>exemple</u> : Stroke à Martin) - annonce du score proprement dit en indiquant d'abord le score du serveur. - annonce des commentaires sur le score (<u>exemple</u> : Balle de jeu).</p>
<p>EXEMPLES D'ANNONCE DU SCORE</p>	<p>Down, Changement, 4-3 Doublé, 10 partout, 2 points d'écart. Out, 10 partout 2 points d'écart Oui Let, 3-4. No Let, Changement, 5-7. Stroke à Dupont, 10-2, Balle de match. Faute, Changement, 1-0 Faute, (appel du serveur et l'Arbitre doute), Oui Let, 5-3</p>
<p>FIN DE JEU</p>	<p>11-7, jeu Dupont qui mène 1 jeu 0 12-10, jeu Dupont qui mène 2 jeux 0 11-3, jeu Martin, Dupont mène 2 jeux à 1 11-4, jeu Martin, 2 jeux partout. 12-10, match Dupont, 3 jeux à 2, 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10</p>
<p>DEBUT DE JEU</p>	<p>Dupont mène 1 jeu à 0, 0-0 Dupont mène 2 jeux à 1, Martin au service, 0-0 2 jeux partout, Martin au service, 0-0</p>

2.2 LES ANNONCES OFFICIELLES DE L'ARBITRE

DEUX MINUTES (HALF TIME) : Pour indiquer aux joueurs que la première moitié du temps d'échauffement vient de s'écouler.

QUINZE SECONDES (FIFTEEN SECONDS) : Pour indiquer aux joueurs qu'il ne reste plus que 15 secondes avant de devoir reprendre le jeu.

REPRISE OU TIME (TIME) : Pour indiquer que la période de temps allouée par le règlement est terminée.

LET / JOUEZ UN LET (LET / PLAY A LET) : Pour indiquer aux joueurs, dans des circonstances où les termes "OUI LET" ne sont pas applicables, qu'il décide de faire rejouer l'échange. Peut être accompagnée d'éclaircissements.

OUI LET (YES LET) : Lorsque l'Arbitre décide de faire rejouer l'échange après l'appel ou la demande de let d'un joueur.

NO LET (NO LET) : Lorsque l'Arbitre décide de rejeter la demande de let d'un joueur.

STROKE A ... (NOM DU JOUEUR OU EQUIPE) (STROKE TO ... (PLAYER OR TEAM)) : Lorsque l'Arbitre décide d'attribuer le gain de l'échange à un joueur.

AVERTISSEMENT (CONDUCT WARNING) : Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 15 et qu'il le sanctionne par un avertissement.

« AVERTISSEMENT MARTIN POUR FREIN A LA CONTINUITE DU JEU »

POINT DE PENALITE (CONDUCT STROKE) : Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 15 et qu'il le sanctionne par un STROKE attribué à son adversaire.

« POINT DE PENALITE DUPONT, STROKE A MARTIN POUR REPRISE DE JEU TARDIVE »

JEU DE PENALITE (CONDUCT GAME) : Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 15 et qu'il le sanctionne par un JEU attribué à son adversaire.

« JEU DE PENALITE DUPONT, JEU MARTIN POUR COMPORTEMENT ABUSIF A L'ENCONTRE DE L'ADVERSAIRE »

MATCH DE PENALITE (CONDUCT MATCH) : Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 15 et qu'il le sanctionne par l'attribution du gain du MATCH à son adversaire.

« MATCH DE PENALITE DUPONT, MATCH MARTIN POUR CONSTESTATION ENVERS L'ARBITRE »

ANNEXE 3 – AUTRES SYSTEMES DE COMPTAGE

A- DIRECT EN 15

La règle 2 (COMPTAGE DES POINTS) est remplacée par (voir les mots en italique) :

- 2.1 Le vainqueur d'un échange marque 1 point et sert l'échange suivant.
- 2.2 *Chaque jeu est disputé en 15 points, sauf dans le cas où le score atteindrait 14 partout. Dans ce cas le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs mène de 2 points.*
- 2.3 Un match est normalement disputé au meilleur des 5 jeux, mais peut être joué au meilleur des 3 jeux

B- INDIRECT EN 9

La règle 2 (COMPTAGE DES POINTS) est remplacée par (voir les mots en italique) :

- 2.1 *Le serveur qui gagne un échange marque 1 point ; le receveur qui gagne un échange devient le serveur sans évolution du score.*
- 2.2 *Chaque jeu est disputé en 9 points, sauf dans le cas où le score atteindrait 8 partout, le receveur choisit, avant le prochain service, de continuer le jeu jusqu'à 9 (« en 1 point ») ou jusqu'à 10 (« en 2 points »). Le receveur doit clairement indiquer son choix au Marqueur, à l'Arbitre et à l'adversaire.*
- 2.3 Un match est normalement disputé au meilleur des 5 jeux, mais peut être joué au meilleur des 3 jeux

ANNEXE 4 – SYSTEME D'ARBITRAGE A TROIS

1. Le Système d'Arbitrage à Trois est composé d'un Arbitre Central (AC ou CR = « Central Referee ») et deux Arbitres latéraux (ALs ou SRs = « Side Referees ») qui officient en équipe. Si les 3 Arbitres ne sont pas d'un niveau de diplôme similaire, alors l'Arbitre ayant le plus haut niveau doit agir en tant que AC.
2. L'AC tient le rôle de Marqueur, remplit la feuille de match et doit consulter les ALs avant le début du match et si nécessaire (et si possible) entre les jeux pour la bonne application et interprétation des règles du jeu. Un des deux ALs doit aussi conserver le score en remplissant une deuxième feuille de match. La feuille de match de l'AC fait foi en cas d'anomalie.

3. Les deux ALs doivent être positionnés sur une même ligne, assis derrière la vitre arrière, en face de chaque ligne intérieure de carré de service, une rangée au-dessous de l'AC.
4. Les ALs prennent leurs décisions à la fin d'un échange - pas pendant - uniquement pour les raisons suivantes :
 - 4.1 Lorsqu'un joueur demande un let ; ou un appel sur une annonce ou la non-annonce du AC concernant une balle faute, down, out, doublée.
 - 4.2 Si un Arbitre n'a pas pu voir, la décision de l'Arbitre est "Oui, let".
 - 4.3 Si l'AC n'est pas sûr de la raison d'un appel, l'AC doit demander au joueur des précisions.
 - 4.4 Si un AL n'est pas sûr de ce qui est demandé, l'AL doit demander à l'AC des précisions.
5. Seul l'AC décide en ce qui concerne toutes les autres situations, cela inclut les temps de récupération, les pénalités, les blessures, les perturbations, les balles crevées, les objets tombés, et les conditions du court. Aucune de ces situations ne peut faire l'objet d'un appel.
6. Sur chaque appel, les trois Arbitres doivent donner leur décision simultanément et de façon indépendante.
7. La majorité des décisions prises par les trois Arbitres est sans appel, à moins qu'un système d'arbitrage vidéo soit mis en place.
8. La décision des trois Arbitres doit être annoncée par l'AC sans révéler les décisions individuelles,
9. Dans le cas où les trois décisions sont différentes (Oui Let, No Let, Stroke), la décision finale est « Oui, Let ».
10. Les joueurs ne peuvent s'adresser qu'à l'AC. Le dialogue doit être maintenu au strict minimum.
11. Les Arbitres doivent donner leur décision en utilisant (par ordre de préférence) :
 1. Un système de consoles électroniques ; ou
 2. Un système de cartes d'arbitrage ; ou
 3. Un système manuel (signaux de la main)

Décision du système de cartes WSF :

- L (jaune) = Oui, Let
- S (bleu) = Stroke
- N (rouge) = No Let
- N (rouge) = Balle faute / Down / Out / Doublée
- G (vert) = Balle bonne

Si les signaux de la main sont utilisés:

- Pouce et l'index sous la forme d'un « L » = Oui, Let
- Poing fermé = Stroke
- Main tendue à plat, paume vers le bas = No Let
- Pouce en bas = Balle faute/Down/Out/ Doublée
- Pouce en haut = Balle bonne

ANNEXE 5 – ARBITRAGE VIDEO

(Peut être utilisé dès que la technologie est mise à disposition).

REGLEMENT / PROCEDURE

1. Un joueur peut uniquement demander l' « Arbitrage Vidéo » sur des décisions de Let, Stroke ou No Let, mais ne peut pas demander de révision sur les annonces du Marqueur. Chaque joueur dispose d'un seul « Arbitrage Vidéo » par jeu ; si la décision initiale est révisée, le joueur conserve son « arbitrage vidéo ».
2. Le joueur doit clairement et immédiatement faire sa demande à l'Arbitre Central (AC) en annonçant : « Arbitrage Vidéo, s'il vous plaît » / « Video Review, Please ».
3. L'AC annonce alors : « Arbitrage Vidéo, s'il vous plaît / Video Review, Please, (nom du joueur), sur la décision de Let / No Let / Stroke ».
4. Les « replay » sont affichés sur les écrans.
5. La décision de l'Arbitre Vidéo, qui est sans appel, est affichée sur les écrans.
6. L'AC annonce alors : « Oui, Let / No Let / Stroke confirmé, (nom du joueur) ne dispose plus d'Arbitrage Vidéo » ; ou « Oui, Let / No Let / Stroke annulé, (nom du joueur) dispose d'un Arbitrage Vidéo »
7. Lorsque le score atteint 10 partout, chaque joueur aura à disposition un « arbitrage vidéo ». Les « arbitrages vidéos » non utilisés ne peuvent s'accumuler après 10 partout ou pour les jeux suivants. L'AC annonce : « 10 partout, 2 points d'écart. Chaque joueur dispose d'un « arbitrage vidéo ».
8. Si un « Arbitrage Vidéo » n'est pas disponible en raison de problèmes techniques, ce dernier n'est pas considéré utilisé.

ANNEXE 6 – LUNETTES DE PROTECTION

La Fédération Mondiale de Squash (WSF) conseille à tous les joueurs, d'utiliser des lunettes de protection, de les porter correctement pendant toute la durée du jeu, échauffement inclus, et d'utiliser des produits fabriqués aux normes nationales. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que le produit utilisé est conçu pour la protection des yeux sur un court de squash.

Les lunettes de protection, répondant aux normes internationales (ou à des normes équivalentes), sont obligatoires dans toutes les compétitions de doubles et juniors organisées par la WSF.

ANNEXE 7 – NORMES TECHNIQUES

ANNEXE 7.1 - DESCRIPTION ET DIMENSIONS DU COURT EN SIMPLE

DESCRIPTION

Le court de Squash est un parallélogramme rectangle ayant 4 murs verticaux de hauteurs réglementaires différentes, nommés, mur frontal, murs latéraux et mur arrière. Le court comporte également un plancher et un espace vide réglementé au-dessus de celui-ci.

DIMENSIONS

• Longueur intérieure	9750mm
• Largeur intérieure	6400mm
• Diagonales intérieures	11665mm
• Hauteur du mur frontal du plancher à la plus haute partie jouable	4570mm
• Hauteur du mur arrière du plancher à la plus haute partie jouable	2130mm
• Hauteur du plancher à la partie inférieure de la ligne de service du mur frontal	1780mm
• Hauteur du plancher à la plus haute partie du Tin	480mm
• Distance entre le mur arrière et la plus proche partie de la ligne de service au sol	4260mm
• Dimensions intérieures du carré de service	1600mm
• Largeur de toutes les lignes et du tin	50mm
• Hauteur minimale libre au-dessus du plancher	5640mm
• Ecart maximal du tin sur le mur frontal	45mm

REMARQUES :

1. Les lignes latérales sont reliées à la ligne frontale haute et à la ligne arrière haute.
2. Le carré de service est un carré formé par la ligne médiane de service, la paroi du mur latéral et les deux autres lignes marquées sur le sol.
3. La longueur, la largeur et la diagonale du court sont mesurées à une hauteur de 1000 mm au-dessus du sol.
4. Il est recommandé que la ligne frontale haute, les lignes latérales, la ligne arrière haute et le dessus du tin de 50 mm doivent être confectionnées de telle sorte qu'au contact, une balle qui les touche soit déviée.
5. Le tin ne doit pas s'écarter de la paroi du mur frontal de plus de 45 mm.
6. Il est recommandé que la porte du court soit au centre du mur ou de la vitre arrière.
7. La configuration générale d'un court de squash, ses dimensions et ses marquages sont illustrés sur le schéma à l'Annexe 7.2.

CONSTRUCTION

Un court de squash peut être construit à partir de différents matériaux à condition qu'ils présentent des caractéristiques de rebond de la balle appropriées et qu'ils soient sans danger pour le jeu, toutefois, le WSF établie des normes techniques d'un court de squash qui précisent les normes recommandées. Un Conseil d'administration national ou régional peut exiger que les normes de la WSF doivent être respectées pour l'organisation de compétition.

ANNEXE 8 – NORMES DE LA BALLE DE SQUASH

1. UNE BALLE DOUBLE POINT JAUNE (COMPETITION)

Les normes suivantes correspondent aux normes standards pour une balle double point jaune (Compétition) utilisée d'après les règles du Squash :

- Diamètre 40mm (+ ou - 0,5)
- Poids 24grs (+ ou - 1)
- Rigidité à 23° N/mm = 3,2 (+ ou - 0,4)
- Robustesse de la vulcanisation N/mm = 6 minimum
- Rebond (sur un lâcher de balle à 254cm au-dessus du sol) :
= à 23° : 12% minimum
= à 45° : 25 à 30%

2. UNE BALLE 1 POINT JAUNE (CLUB)

Les normes suivantes correspondent aux normes standards pour une balle 1 point jaune (Club) utilisée d'après les règles du Squash :

- Diamètre 40mm (+ ou - 0,5)
- Poids 24grs (+ ou - 1)
- Rigidité à 23° N/mm = 3,2 (+ ou - 0,4)
- Robustesse de la vulcanisation N/mm = 6 minimum
- Rebond (sur un lâcher de balle à 254cm au-dessus du sol) :
= à 23° : 15% minimum
= à 45° : 30 à 35%

3. UNE BALLE POINT VERT POUR SQUASH A HAUTE ALTITUDE

Les normes suivantes correspondent aux normes standards pour une balle haute altitude point vert (Club) utilisée d'après les règles du Squash :

- Diamètre 40mm (+ ou - 0,5)
- Poids 24grs (+ ou - 1)
- Rigidité à 23° N/mm = 3,2 (+ ou - 0,4)
- Robustesse de la vulcanisation N/mm = 6 minimum
- Rebond (sur un lâcher de balle à 254cm au-dessus du sol) :
= à 23° : 9% minimum
= à 45° : 25 à 30%

REMARQUES :

1. La procédure complète pour tester les balles aux normes ci-dessus est disponible auprès de la WSF. La WSF se chargera des tests de balles conformément aux procédures standards,

si nécessaire.

2. Aucune norme n'est établie pour des vitesses de balle plus rapides ou plus lentes, qui peuvent être utilisés par les joueurs de niveau plus ou moins élevé ou dans des conditions de court qui sont plus chaudes ou plus froides que celles définies pour les normes « Club » et « Compétition ». Lorsque des balles plus rapides sont produites, elles peuvent varier de diamètre et de poids selon les normes ci-dessus. Il est recommandé que les balles portent un code couleur ou un marquage permanent pour indiquer leur vitesse ou la catégorie d'utilisation. Il est également recommandé que les balles pour les joueurs débutants et les joueurs de niveau avancé soient généralement conformes aux chiffres de rebond ci-dessous :

BALLE NIVEAU DEBUTANT

- Rebond (sur un lâcher de balle à 254cm au-dessus du sol) : = à 23° : 17% minimum
= à 45° : 36 à 38%

BALLE NIVEAU AVANCE

- Rebond (sur un lâcher de balle à 254cm au-dessus du sol) : = à 23° : 15% minimum
= à 45° : 33 à 36%

Les marques de balles de squash remplissant ces conditions peuvent être obtenues sur demande auprès de la WSF.

La vitesse des balles peut également être indiquée comme suit :

- Super lente – double point jaune ou point vert (balle pour haute altitude)
- Lente – 1 point jaune
- Medium – point rouge (cette balle peut avoir un diamètre supérieur à 40mm)
- Rapide – point bleu (cette balle peut avoir un diamètre supérieur à 40mm)

3. Les balles qui sont utilisées aux Championnats du Monde ou dans les compétitions de niveau de jeu similaire doivent répondre aux normes de la balle double point jaune (Compétition) ci-dessus. Des essais subjectifs supplémentaires peuvent être réalisés par la WSF avec des joueurs de ce niveau pour déterminer la pertinence de la balle choisie pour l'usage du championnat.

4. Les balles point jaune d'un diamètre supérieur à 40,0 mm précisées ci-dessus, mais qui répondent par ailleurs à la norme, peuvent être autorisées dans les tournois par l'instance officielle d'organisation.

ANNEXE 9 – DIMENSIONS DE LA RAQUETTE DE SQUASH

DIMENSIONS

- Longueur maximale 686mm
- Largeur maximale 215mm
- Longueur maximale intérieure du tamis 390mm
- Surface maximale du tamis 500cm²
- Largeur minimale de toute partie structurelle du cadre 7mm
- Epaisseur maximale de toute partie structurelle du cadre 26mm

POIDS

- Poids maximal 250 grs.

CONSTRUCTION

- a) La tête de raquette est définie comme la partie de la raquette contenant ou entourant la surface cordée.
- b) Le cordage et les extrémités du cordage doivent se situer à l'intérieur de la tête de raquette ou, dans les cas où cela n'est pas possible à cause de la conception ou du matériau de la raquette, doivent être protégés par une bande de protection solidement fixée.
- c) La bande de protection doit être faite d'un matériau souple qui ne peut pas, suite à un contact abrasif avec le sol ou les murs, devenir tranchant.
- d) La bande de protection doit être blanche ou incolore. Lorsque, pour des raisons esthétiques, un fabricant choisit d'utiliser une bande de protection de couleur, il doit démontrer pour validation par la WSF que cela ne laisse pas un dépôt de couleur après son contact sur les murs ou le sol.
- e) Le cadre de la raquette doit être d'une couleur et / ou d'un matériau qui ne marquera pas les murs ou le sol suite à un contact en situation normale de jeu.
- f) Le cordage doit être du boyau naturel (gut), du nylon ou un matériau de substitution, à condition qu'aucun métal ne soit utilisé.
- g) Seulement deux couches de cordage doivent être autorisées et celles-ci doivent être alternativement entrelacées ou reliées là où elles se croisent, et la structure du cordage doit être dans l'ensemble uniforme et former un seul plan sur la tête de la raquette.
- h) Les autres accessoires de la raquette doivent être utilisés exclusivement pour limiter ou empêcher l'usure ou la vibration, doivent être de taille raisonnable et placés dans ce but.

Ils ne doivent pas être fixés sur la partie du cordage correspondant à la zone de frappe (définie comme la zone formée par les cordes qui se croisent).

- i) Il ne doit pas y avoir d'espace non cordé sur la raquette qui permettrait le passage d'une sphère de plus de 50mm de diamètre.
- j) La raquette dans sa totalité, y compris la tête doit être symétrique à partir d'une ligne tracée verticalement du centre de la raquette (vue de face et à plat) de la tête au manche.
- k) Toutes les modifications apportées au cahier des charges de la raquette seront soumises à un délai de préavis de deux ans avant d'entrer en vigueur.

La WSF doit se prononcer sur la conformité d'une raquette ou d'un prototype selon les normes ci-dessus, ou sur son approbation ou non pour le jeu et publiera des guides de fabrication pour aider à l'interprétation des éléments présentés ci-dessus.

ANNEXE 10 – REGLES RELATIVES AU COACHING

Est considéré comme du coaching toute communication, tout conseil ou toute instruction, de quelque nature et par quelque moyen que ce soit, donné à un joueur. Durant un match, il est autorisé uniquement pendant les temps d'interruption entre les jeux.

LES OBJETS CONNECTES D'ANALYSE DE LA PERFORMANCE DES JOUEURS

Les objets connectés tels que détaillés ici peuvent être incorporés dans l'équipement de jeu des joueurs s'ils maintiennent le respect des spécifications relatives à l'équipement. Tout équipement apposé sur le corps d'un joueur doit respecter la règle selon le cas et notamment les règles de sécurité.

Les objets connectés sont des équipements qui peuvent exécuter l'une des fonctions suivantes en ce qui concerne les informations de performance du joueur :

- A. Enregistrement
- B. Stockage
- C. Transmission
- D. Analyse
- E. Communication au joueur de toute forme ou par tout moyen.

Les objets connectés peuvent enregistrer et/ou stocker des informations pendant une partie. De telles informations peuvent ne pas être accessibles par un joueur pendant un match.