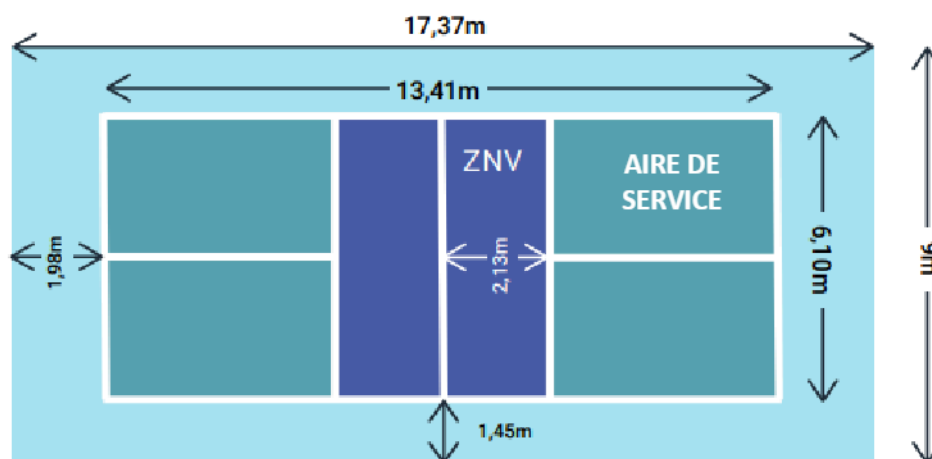


Annexe Statuts et règlements

Règles du jeu pickleball

1. Les dimensions



- Les dimensions d'un terrain de pickleball sont un rectangle de 6,10 mètres de large et de 13,41 mètres de long, pour les matchs en simple comme pour les matchs en double. (+/- 1 cm sur la largeur et +/- 0,5 cm sur la longueur)
- Les mesures doivent être prises à l'extérieur des lignes du terrain et de celles de la zone de non-volée. Toutes les lignes doivent avoir 5,08 centimètres de large (+/- 1 cm), être de la même couleur et très contrastantes avec la surface de jeu.
- La surface de jeu minimale pour la compétition, comprenant le terrain de pickleball ainsi que les reculs et les côtés (reculs = 1,98m derrière chaque ligne de fond de court ; côtés = 1,45m), est de 9 mètres de large sur 17,37 mètres de long. Le tableau suivant présente les recommandations en fonction des différents usages.
- La surface préconisée pour les nouvelles constructions est de 10,40 mètres de large par 19,51 mètres de long.

Usage	Largeur (côtés compris)	Longueur (recul compris)
Tournoi (<i>dimensions minimales</i>)	9 m	17.37 m
Nouvelle construction (<i>dimensions recommandées</i>)	10.40 m	19.51 m
Pickleball fauteuil	13.41 m	22.56 m

2. Lignes et les zones d'un terrain régulier :

- **Lignes de fond.** Lignes parallèles au filet à chaque extrémité du terrain.
- **Lignes de côté.** Lignes perpendiculaires au filet de chaque côté du terrain.
- **Zone de non volée.** Zone du terrain de chaque côté du filet délimitée par une ligne parallèle située à 2,13 mètres de celui-ci. Toutes les lignes de la zone de non-volée font partie de celle-ci.
- **Zone de service.** Zone de terrain située au-delà de la zone de non-volée, d'un côté ou de l'autre de la ligne médiane et incluant la ligne de fond de court, la ligne médiane et la ligne de côté.
- **Ligne médiane.** Ligne au centre du terrain, de chaque côté du filet, qui divise en deux zones (droite et gauche) la partie du terrain située entre la zone de non volée et la ligne de fond.
- **Zone droite.** Zone de service à droite du terrain quand le joueur est face au filet.
- **Zone gauche.** Zone de service à gauche du terrain quand le joueur est face au filet.

3. Filet

- 3.1 La distance entre l'intérieur des poteaux doit être de 6,70 mètres (+/- 1 centimètre).
- 3.2 Le filet doit avoir une hauteur de 86 centimètres au centre et de 91 centimètres au niveau des lignes de côté. (+/- 0,5 centimètre).
- 3.3 La partie supérieure du filet doit être délimitée par une bordure blanche de 5,08 centimètres (+/- 1 centimètre).

4. Balle

- 4.1 La balle doit avoir un minimum de 26 trous circulaires, et un maximum de 40. L'espacement entre les trous et la conception générale de la balle doivent être conformes aux caractéristiques de vol. Le nom ou le logo du fabricant ou du fournisseur doit être imprimé ou embossé sur sa surface.
- 4.2 Le directeur du tournoi choisit la balle qui sera utilisée lors du tournoi. Pour une épreuve homologuée, elle doit apparaître sur la liste des balles homologuées par *USA Pickleball* ou *United Pickleball Association*.

5. Raquette

- 5.1 Le total de la longueur combinée à la largeur, y compris tout capuchon, protecteur de tranche ou autre, ne doit pas dépasser 61 centimètres. La longueur de la raquette ne peut être supérieure à 44 centimètres. Il n'y a aucune restriction sur son épaisseur. Des spécificités particulières peuvent avoir lieu sur les raquettes. Seules les raquettes homologuées par *USA Pickleball* ou *United Pickleball Association* sont autorisées pour la pratique en compétition.

6. Formats des matchs

- 6.1 Homme : simple et double
Femme : simple et double
Mixte : double
Pickleball fauteuil : simple et double
- 6.2 Format K1 : 2 sets gagnants de 11 points, 2 points d'écart
Format K2 : 1 set gagnant de 15 points, 2 points d'écart
Format K3 : 1 set gagnant de 11 points, 2 points d'écart

7. Le score

- 7.1 Le score est comptabilisé de 1 en 1.
- 7.2 Le score évolue uniquement lorsque l'équipe au service gagne un point. Lorsque l'équipe au retour gagne un point, le score et les positions de chaque joueur restent figés.

8. Service, séquence du service et annonce du score

- 8.1 L'annonce du score doit se faire avant que le serveur frappe la balle.
- 8.2 Le serveur doit envoyer la balle à l'intérieur de la bonne ~~zone~~ aire de service, soit celle située en diagonale de sa position. La balle doit survoler le filet (ou le toucher) et dépasser la zone de non-volée (lignes incluses). Si la balle tombe dans la zone de non-volée (lignes incluses) même en ayant touché le filet, la balle est alors faute.
- 8.3 Au moment du service, le serveur doit respecter les règles suivantes sous peine de perdre le point :
 - Avoir au moins un pied au sol.
 - Être positionné derrière la ligne de fond de court, sans toucher la ligne.
 - Être positionné de façon à ne pas toucher le prolongement imaginaire des lignes médianes ou de côté (idem pour les roues lors des épreuves en fauteuil roulant).
- 8.4 Le service
 - Le service s'effectue à la cuillère.
 - Le serveur peut décider de servir avec ou sans rebond.
 - Quelle que soit l'option choisie, la balle doit être jouée au niveau de la taille ou au-dessous.
 - Au moment du service, le serveur doit avoir un geste du bras allant de bas en haut.
 - Le point le plus haut de la tête de raquette ne doit pas être au-dessus de l'articulation du poignet lorsque le joueur frappe la balle.
 - Le service peut être frappé en coup droit comme en revers.

8.5 Position des joueurs

8.5.1 Le bon serveur et le bon receveur, ainsi que leur position respective, sont déterminés par le score et la position de chaque joueur en début de match.

8.5.2 Tant que le serveur conserve son service, il change de diagonale de service après chaque point gagné.

8.5.3 En simple

- Si le score du serveur est pair (0, 2, 4 ...), le service doit se jouer à partir de l'aire de service de droite/paire et la balle doit atterrir dans la zone de service de droite/paire pour le receveur.
- Si le score du serveur est impair (1, 3, 5 ...), le service doit se jouer à partir de l'aire de service gauche/impair et la balle doit atterrir dans la zone de service gauche/impair pour le receveur.
- Dès lors que le serveur perd l'échange, il rend le service à l'adversaire.

8.5.4 En double

- Les deux joueurs d'une équipe serviront avant que le service ne change d'équipe, sauf au début de chaque partie où un seul joueur de l'équipe pourra servir. Dans ce cas le premier serveur sera appelé « serveur 2 » lors de l'annonce du score. Toujours dans ce cas, dès lors que l'équipe au service perd un échange, elle rend le service à l'équipe adverse.
- Lorsqu'une équipe récupère le service, le serveur est alors le joueur ayant commencé le dernier point dans la zone de service droite/paire. Il est appelé « serveur 1 » pour cette séquence.
- Si son équipe gagne le point, le score évolue, le « serveur 1 » garde le service, mais il sert maintenant depuis la zone de service gauche/impair. Il garde le service en alternant de diagonale de service jusqu'à ce que son équipe perde un échange.
- Dès lors que son équipe perd l'échange, le service passe au « serveur 2 ». Il continue l'alternance entamée par le « serveur 1 ».
- A l'exception, de la position du serveur lors du service, il n'y a pas de restriction sur la position des joueurs tant qu'ils sont du côté du terrain de leur équipe. Ils peuvent être positionnés à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain. Le bon serveur doit servir de la bonne aire de service et le bon receveur doit recevoir la balle de service.

8.6 Annonce du score

8.6.1 L'annonce du score doit débiter quand le serveur et le receveur sont en position et que tous les joueurs sont prêts à jouer.

8.6.2 Dans un match non arbitré, c'est au serveur d'annoncer le score. Son partenaire peut également le faire.

8.6.3 En simple. Il faut d'abord annoncer son propre score, puis celui de son adversaire. (Exemple : 1 – 0)

- 8.6.4 En Double. Il faut d'abord annoncer son propre score, celui de son adversaire et pour finir le numéro du serveur. (Exemple : 1 – 0 – 1)
- 8.6.5 Mauvaise annonce du score. Si l'équipe au service commet une erreur lors de l'annonce du score et que le service est joué, l'échange doit se poursuivre jusqu'à la fin. La correction se fera avant le prochain service.

9. Service et sélection du côté

9.1 Sélection du côté, du service ou de sa réception

Un tirage au sort est utilisé pour déterminer quel joueur ou équipe gagne le tirage au sort :

- **Choix 1.** Servir ou recevoir ; dans ce cas, la paire adverse aura le choix du côté
- **Choix 2.** Le côté ; dans ce cas, la paire adverse aura le choix entre servir ou recevoir.
- **Choix 3.** Laisser le choix à ses adversaires.

9.2 Changement de côté

- Dans un match en 2 sets gagnants, après chaque set, les joueurs/équipes changent de côté et le service de départ est alterné d'un camp à l'autre. S'il y a un 3^{ème} set, les joueurs/équipes changent de côté lorsque l'un des 2 camps atteint 6 points.
- Dans un match en 15 points les joueurs/équipes changent de côté dès lors qu'un des deux camps atteint 8 points.
- Dans un match en 11 points, les joueurs/équipes changent de côté dès lors qu'un des deux camps atteint 6 points.

10. Fautes

Une faute survient dans les circonstances suivantes :

- La règle des deux rebonds n'a pas été respectée. Attendre le rebond du service et le rebond du retour avant de pouvoir jouer une balle de volée.
- Lorsqu'une balle finit dans le filet et retombe dans le camp du joueur l'ayant frappée.
- Une balle est frappée sous le filet ou entre le filet et le poteau du filet.
- Un joueur frappe une balle qui atterrit à l'extérieur ou à l'intérieur de son propre côté du terrain.
- La balle rebondit 2 fois avant d'être jouée. (3 fois en pickleball fauteuil)
- Un joueur ou sa raquette, touche l'armature du filet, les poteaux du filet, ou le terrain du côté de l'adversaire lorsque la balle est en jeu.
- Une balle en jeu touche un joueur ou quoi que ce soit qu'il porte ou transporte à l'exception de la raquette.

- Un joueur arrête une balle en jeu avant que la balle ne soit annoncée faute ou avant la fin d'un point.
- Après le service, une balle en jeu frappe tout objet permanent avant de rebondir sur le terrain.
- Un joueur frappe la balle en jeu avant qu'elle ne traverse le plan du filet.
- Un joueur porte volontairement la balle lors de son service ou pendant un échange.
- Le joueur fait tomber une balle qu'il aurait mise dans sa poche pendant le point.
- Le joueur touche la balle 2 fois lors d'un même geste sans que celui-ci ne soit ni continu, ni unidirectionnel.
- La balle jouée touche le poteau faisant partie de l'armature du filet.

11. Zone de non-volée (ZNV)

- 11.1 Toutes les volées doivent être frappées en dehors de la ZNV. Les roues avant du fauteuil d'un joueur en fauteuil roulant peuvent être en contact avec la zone de non-volée au moment où il frappe sa volée.
- 11.2 C'est une faute si un joueur, ou quoi que ce soit qui est en contact avec lui, touche la ZNV pendant qu'il joue une volée, même si la balle est considérée comme morte (point fini).
- L'action de volleyer commence à l'impact de balle et se termine lorsque le mouvement du joueur s'arrête.
 - C'est une faute si la raquette d'un joueur qui frappe une volée touche la ZNV, après avoir touché la balle.
- 11.3 Un joueur ne peut pas entamer son mouvement dans la ZNV, pour jouer sa volée en sautant de façon à atterrir hors de la ZNV.
- 11.4 Un joueur peut entrer dans la ZNV à tout moment, avant ou après le rebond de la balle dans la ZNV.
- 11.5 Un joueur peut jouer une balle en étant dans la ZNV si celle-ci rebondit.
- 11.6 Un joueur peut, sans pénalité, retourner la balle pendant que son partenaire est dans la ZNV.

12. Délais réglementaires

Le jeu doit être continu, le temps accordé entre les points est de 20 secondes maximum.

12.1 Les temps de repos accordés sont :

- Format K1 : 2 minutes à la fin de chaque set
- Format K2 : 1 minute et 30 secondes au changement de côté
- Format K3 : 1 minute au changement de côté

12.2 Temps mort

- Un temps mort peut se demander avant le début d'un échange ou après la fin d'un échange.
- Lorsque l'un des deux camps prend un temps-mort, tous les joueurs sur le terrain posent leur raquette et la balle pour le serveur, à l'endroit où ils devront reprendre le match.
- Il est strictement interdit de demander un temps-mort pendant un point.
- 1 temps mort par équipe ou par joueur, par set
- Durée : 1 minute. Le jeu peut reprendre si les 2 camps sont prêts à jouer avant la fin du temps-mort.

12.3 Temps mort médical

- Délai en cas de blessure
 - o Trois minutes sont accordées à chaque joueur pour recevoir des soins médicaux.
 - o Le joueur peut bénéficier de soins supplémentaires lors du changement de côté suivant, mais ces soins doivent se faire dans le temps imparti du changement de côté.
 - o Les soins médicaux se comptabilisent par joueur, et un joueur ne peut en aucun cas « donner » les soins auxquels il a règlementairement droit à son partenaire.

13. Cas particuliers

13.1 Gêne

Un joueur peut gêner, par une action intentionnelle ou non, un de ses adversaires dans l'exécution d'un coup. Si la gêne est volontaire, le point sera donné à la paire adverse. Si la gêne est jugée involontaire, le point sera rejoué.

13.2 Balle fissurée

13.2.1 Lors d'un match arbitré

- Un joueur peut demander à l'arbitre de vérifier la balle avant un échange. Si la balle est fissurée, elle devra être changée avant le début du point suivant.
- Si la balle se fissure pendant l'échange et que l'arbitre estime que cela a eu un impact sur l'issue du point, le point sera rejoué (let).

13.2.2 Lors d'un match non arbitré

- Un joueur peut demander au juge-arbitre de vérifier la balle avant un échange. Si la balle est fissurée, elle devra être changée avant le début du point suivant.

- Si la balle se fissure pendant un échange, il faut que l'ensemble des joueurs estiment que la fissure a eu un impact sur l'issue du point. Si les joueurs ne sont pas d'accord, le point est validé.

13.2.3 Filet

- Si la balle passe du côté adverse et touche l'armature du filet, le point devra être rejoué.

14. Jugement des fautes et des lignes

14.1 Match non arbitré

- Dans le but de respecter un bon esprit sportif, les joueurs sont responsables de tous les jugements de lignes à réaliser de leur côté du terrain ainsi que des fautes de pied au service ou à la ZNV.
- Un joueur peut contester un jugement de balle, une faute de pied au service ou une faute de la zone de non volée. Les 2 camps se mettent d'accord. S'ils n'y arrivent pas, le point sera rejoué.

14.2 Match arbitré

- Les joueurs sont responsables de tous les jugements de lignes à réaliser de leur côté du terrain.
- L'arbitre se charge du jugement des fautes de pied au service et à la ZNV.
- L'arbitre annonce le score avant chaque service.
- Si l'un des deux camps conteste une décision, l'arbitre donne la décision finale.

15. Coaching

Le coaching est autorisé uniquement dans les cas suivants :

- Un temps-mort
- A la fin d'une manche lors d'un match en 2 manches gagnantes

Tout coaching en dehors de ces moments est interdit et pourra entraîner un avertissement.