



Crédit photo : Patryck Kołodziej

Règles du jeu du Squash en simple 2025

Effectives au 1^{er} septembre 2025

(mise à jour le 14 juin 2025 lors de l'Assemblée Générale Extraordinaire de la WSF)

Traduction validée par la Commission Nationale des Arbitres et des Officiels

Sommaire

INTRODUCTION	2
1. LE JEU	2
2. LE COMPTAGE DES POINTS	2
3. LES OFFICIELS	2
4. L'ECHAUFFEMENT	4
5. LE SERVICE	5
6. L'ECHANGE	6
7. LES TEMPS D'INTERRUPTION	6
8. LES INTERFERENCES	7
9. BALLE TOUCHANT UN JOUEUR	10
10. LES APPELS	11
11. LA BALLE	12
12. LES CONDITIONS DE JEU	13
13. MALADIE, INDISPOSITION, BLESSURE ET SAIGNEMENT	15
14. CONDUITE	19
ANNEXE 1 – LEXIQUE	21
ANNEXE 2 – LES ANNONCES DES OFFICIELS	22
ANNEXE 3 – L'ARBITRAGE VIDEO	26
ANNEXE 4 – LUNETTES DE PROTECTION	30
ANNEXE 5 – NORMES TECHNIQUES	30
ANNEXE 6 - REGLES RELATIVES AU COACHING	30

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 *italiques* sont définis dans l'annexe 1.

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 Officiels et 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 annexe 5).

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. LE 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*.

3 LES OFFICIELS

3.1. En règle générale, un *match* doit être encadré par un Arbitre, ou par un Marqueur et un Arbitre. Tous les Officiels doivent noter le score, le joueur qui sert ainsi que 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 d'Arbitre et de Marqueur, et c'est à lui que doit s'adresser un joueur qui souhaite faire *appel* de toute

annonce ou non-annonce du Marqueur à ce même Officiel, qui tient également le rôle d'Arbitre.

3.3. Les Officiels doivent être assis au centre du mur arrière aussi proche que possible de ce mur, et au-dessus de la ligne supérieure.

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

3.5. Le Marqueur :

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

3.5.2. doit annoncer « *faute* », « *down* », « *out* », « *doublée* » ou « *stop* » lorsque nécessaire ;

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

3.5.4. 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 ;

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

3.5.6. 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 ;

3.5.7. 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* ;

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

3.6. L'Arbitre, dont la décision est sans appel :

3.6.1. 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 *match* ;

3.6.2. 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 ;

3.6.3. peut attribuer 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 ;

3.6.4. 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 ;

3.6.5. 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 ;

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

3.6.7. 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 ;

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

3.6.9. 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 ;

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

3.6.11. peut donner une explication après une décision ;

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

3.6.13. doit appliquer la règle 14 (CONDUITE) au cas où le comportement d'un joueur serait inacceptable ;

3.6.14. 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 sanctionné par l'Arbitre selon la règle 14 (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* 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 bon *carré 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 sol dans 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 depuis le mauvais *carré de service*, sans que les joueurs ou les officiels ne le remarquent, le résultat de *l'échange* est conservé. Si le serveur gagne *l'échange*, ce dernier 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 *hors des limites* (*out*).

7. LES TEMPS D'INTERRUPTION

7.1. Un maximum de 1 minute est autorisé entre la fin de l'échauffement et le début du match, et 2 minutes 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 2 minutes 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 l'Arbitre doit appliquer la règle 14 (CONDUITE).

7.4. Les temps d'interruptions dans le cas de blessures ou de saignement sont spécifiées dans la règle 13 (BLESSURES)

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

8. LES INTERFERENCES

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 la balle;

8.1.2. un accès 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 ne fournit pas à l'adversaire, qui fait tous les efforts pour atteindre et jouer la balle, 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 préférentiellement : « Let, s'il vous plaît ». Cette demande doit être faite sans délai excessif.

Remarques :

- 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 *frappeur* 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 *frappeur* à la zone de frappe pour faire un *bon renvoi*, il s'agit 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 au *frappeur*.

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 à la zone de frappe

Si le *frappeur* demande un *let* pour une gêne pour accéder à la zone de frappe, alors :

- 8.8.1. si l'interférence est avérée, mais que le *frappeur* 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, l'Arbitre doit appliquer la règle 14 (CONDUITE).

8.8.2. si le *frappeur* avait un accès dégagé à la zone de frappe mais qu'il a emprunté un chemin qui a entraîné l'interférence, un *no let* est attribué, sauf si la règle 8.8.3 s'applique ;

8.8.3. si le *frappeur* subit une interférence alors qu'il est pris à *contre-pied* :

- un *let* est accordé s'il pouvait faire un bon renvoi
- un *stroke* est attribué s'il pouvait effectuer un *coup gagnant*.

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 – ou aurait – été **altéré** par la position de l'adversaire qui faisait tous les efforts pour éviter l'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 la position de l'adversaire, un *stroke* est attribué au *frappeur*, même si ce dernier a fait le maximum d'efforts pour ne pas créer l'interférence.

8.10. 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 *frappeur* 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 le *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*.

8.11.4. si la balle n'allait pas toucher le non-frappeur, l'article 8.6 s'applique.

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 d'un joueur qui effectue un mouvement de rotation qui lui fait perdre de vue la balle ou son adversaire, ou lorsque la balle passe derrière son corps d'un côté à l'autre.

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 *frappeur* 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 *frappeur* 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 *frappeur* 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 (LES INTERFERENCEQ) s'applique.

9.3. Si le *frappeur* touche le non-frappeur avec la balle, l'Arbitre doit examiner si l'action était délibérée ou dangereuse et statuer en conséquence.

10. LES 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 a 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 », attribuer 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 *match* 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. LES CONDITIONS DE JEU

12.1. Perturbation

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

12.1.2. Si la perturbation est causée par l'adversaire et ;

12.1.2.1. 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.

12.1.2.2. si elle est **délibérée**, l'Arbitre doit appliquer la règle 14 (CONDUITE).

12.1.3. 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.

12.1.4. Pendant un échange, il arrive que le public réagisse. Pour l'engouement du spectateur, la règle 12.1.3 peut être suspendue, et même si du bruit survient dans le public soudainement, on attendra des joueurs qu'ils continuent à jouer et l'Arbitre ne demandera 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.

12.2. Objet tombant sur le court

12.2.1. 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.

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

12.2.3. 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 12.1 (Perturbation) s'applique.

12.2.4. 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 ;

12.2.4.1. 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* ;

12.2.4.2. 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 (Les interférences) est appliquée ;

12.2.4.3. Si l'objet provient d'une source extérieure aux deux joueurs, un *let* est accordé, à moins que le *coup gagnant* du frappeur ait été interrompu, auquel cas, le gain de *l'échange* est attribué au *frappeur* ;

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

12.3. Le court

Quand les conditions des courts changent durant le jeu, les règles suivantes s'appliquent :

12.3.1. Si les conditions changent sans que cela soit imputable à l'un ou l'autre des joueurs, le jeu doit être interrompu et un *let* doit être accordé. Lorsque le jeu reprend, le score reprend là où il en était au moment de l'interruption :

12.3.2. Si un objet tombe sur le court, la règle 12.2. s'applique

12.3.3. Si un joueur vomit sur le court, la règle 13.2. s'applique.

12.3.4. Si un joueur est blessé, les règles 13.2. et 13.3. s'appliquent

12.3.5. S'il y a du sang sur le court, la règle 13.3.1.5. s'applique

12.3.6. Si le court devient impraticable à cause de la transpiration des joueurs pendant le cours de jeu, chacun des joueurs peut demander que le court soit nettoyé à la fin de *l'échange*.

12.3.7. Si un joueur a mouillé le court alors qu'il allait jouer une balle, en raison d'une chute, d'un plongeon ou d'une glissade, alors :

12.3.7.1. Le joueur qui a mouillé le court doit continuer à jouer ou concéder le point

12.3.7.2. L'adversaire peut demander un *let* avant de frapper la balle

12.3.7.3. Si le jeu se poursuit, aucun des joueurs ne peut demander un *let* pour des raisons de sécurité

12.3.7.4. Si l'Arbitre estime que le joueur a mouillé le court délibérément afin d'obtenir un avantage, il doit appliquer la règle 14 (CONDUITE)

12.3.8. L'Arbitre :

12.3.8.1. doit décider si le jeu peut être poursuivi, en toute sécurité

12.3.8.2. peut arrêter le jeu et accorder un *let* pour des raisons de sécurité, sans qu'une demande ait été faite.

13. MALADIE, INDISPOSITION, BLESSURE ET SAIGNEMENT

Remarque : qu'il s'agisse d'une blessure ou d'un saignement, le temps qui est accordé pour se soigner débute lorsque l'Arbitre a constaté que la blessure est réelle et qu'il a déterminé sa catégorie.

Ce temps n'est autorisé que lorsque la blessure survient, et, s'il intervient à la fin d'un jeu, cela inclut le temps de repos entre deux jeux.

13.1. Maladie, indisposition.

13.1.1. Un joueur souffrant d'une indisposition ou d'une inaptitude physique qui ne sont liés ni à une blessure ni à un saignement (telle une crampe, de la nausée, une cloque, un essoufflement ou de l'asthme), doit continuer à jouer immédiatement, ou concéder le *jeu* en cours pour bénéficier des 90 secondes d'interruption entre deux jeux. Le joueur doit ensuite reprendre la partie, ou alors concéder le *match*.

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

13.2. Blessure.

L'Arbitre :

13.2.1. 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, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux. Le joueur doit ensuite reprendre le *match* ou le concéder.

13.2.2. 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

traitement ne peut être autorisé qu'au moment où la blessure survient. Lorsqu'il est autorisé à la fin d'un jeu, il doit inclure le temps d'interruption entre deux jeux.

Remarque : Le score à la fin de l'échange au cours duquel la blessure s'est produite est maintenu.

13.2.3. 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, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux. Le joueur doit ensuite reprendre le cours du jeu, ou alors concéder le *match*.

Remarque : Un joueur qui concède un *jeu/match* conserve les points/*jeux* déjà marqués.

13.2.4. Catégories de blessures.

13.2.4.1. 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 d'un délai de 3 minutes maximum pour se soigner et, s'il n'est pas prêt à reprendre le cours du jeu, il doit concéder le *jeu* pour bénéficier, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux, pour un soin supplémentaire. Le joueur doit ensuite reprendre le cours du jeu, ou alors concéder le *match*.

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

Le joueur blessé dispose d'un délai qui peut aller jusqu'à 15 minutes maximum pour se soigner. Le joueur doit ensuite reprendre le cours du jeu, ou alors concéder le *match*.

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

13.2.4.3.1. Lorsque la blessure est occasionnée **accidentellement** par l'adversaire, l'Arbitre doit appliquer la règle 14 (CONDUITE). Le joueur blessé dispose d'un délai qui peut aller jusqu'à 15 minutes maximum pour se soigner. S'il ne peut reprendre le cours du jeu, l'Arbitre doit attribuer le gain du match au joueur blessé.

13.2.4.3.2. 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, l'Arbitre doit attribuer le gain du *match* au joueur blessé. Si le joueur blessé

peut reprendre le jeu sans délai, l'Arbitre doit appliquer la règle 14 (CONDUITE).

13.3. Saignement

Un *saignement* se produit lorsqu'un joueur saigne et que l'écoulement de sang est suffisamment abondant pour qu'il puisse être transmis d'un joueur à son adversaire, ou qu'il puisse se répandre sur le court.

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

Remarque : il est de la responsabilité du joueur de couvrir toute blessure préexistante avant d'entrer sur le court.

En cas de *saignement*, le joueur blessé doit quitter le court et l'Arbitre doit s'assurer que le joueur blessé retourne sur le court dans les plus brefs délais, selon les règles suivantes :

13.3.1. Catégories de saignement

13.3.1.1. Blessures antérieures : Si une blessure antérieure non, ou mal, protégée est à l'origine du saignement, le joueur doit concéder le jeu en cours et bénéficier du temps d'interruption entre deux jeux, si possible, pour se soigner. Le joueur doit, soit reprendre le jeu, soit concéder le *match*.

13.3.1.2. Saignement auto-provoqué : lorsque le *saignement* est occasionné par le joueur lui-même ou par son action, tels qu'une chute, une fente, un plongeon, une promiscuité avec l'adversaire, un saignement de nez ou tout fait similaire, le joueur dispose d'un délai pouvant aller jusqu'à 5 minutes pour endiguer l'écoulement de sang et couvrir la plaie. 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, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux pour un soin supplémentaire.

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, du temps d'interruption entre deux jeux pour un soin supplémentaire.

Si la résurgence du *saignement* est occasionnée par les faits des deux joueurs (voir 13.3.1.3. : 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 doit attribuer le gain du *match* à son adversaire.

13.3.1.3. 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 de ce *saignement* est du seul 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, du temps d'interruption entre deux jeux pour un soin supplémentaire.

Si le joueur blessé ne peut reprendre le jeu dans le délai raisonnable accordé, l'Arbitre doit attribuer le gain du *match* à son adversaire.

13.3.1.4. Saignement provoqué par l'adversaire : Lorsque le *saignement* est occasionné uniquement par l'adversaire ;

13.3.1.4.1. Lorsque le *saignement* est occasionné **accidentellement** uniquement par l'adversaire, l'Arbitre peut appliquer la règle 14. (CONDUITE) et 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 doit attribuer le gain du *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 doit attribuer le gain du *match* au joueur blessé.

Si la résurgence de ce *saignement* est uniquement 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, du temps d'interruption entre deux jeux pour un soin supplémentaire. Si le joueur blessé ne peut reprendre le jeu, l'Arbitre doit attribuer le gain du *match* à son adversaire.

13.3.1.4.2. Lorsque le *saignement* est occasionné par **un jeu ou une action délibéré ou dangereux** de l'adversaire, l'Arbitre doit appliquer la règle 14 (CONDUITE) et attribuer le gain du *match* au joueur blessé.

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

13.4. 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.

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

14. CONDUITE

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

14.2. Les joueurs ne peuvent placer aucun objet sur le court

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

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

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

14.6. Si la conduite d'un joueur est inacceptable, l'Arbitre doit pénaliser le joueur, stoppant le jeu, si nécessaire.

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

14.6.1. des termes ou des gestes obscènes ;

14.6.2. des abus verbaux, physiques ou de toute autre nature ;

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

14.6.4. une action délibérée ou dangereuse, telles qu'un geste de frappe excessif et un turning volontaire

14.6.5. des contestations envers un Officiel ;

14.6.6. tenter d'influencer l'Arbitre

14.6.7. des comportements abusifs à l'égard d'un équipement ou des installations

14.6.8. un échauffement déloyal ;

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

14.6.10. des perturbations volontaires ;

14.6.11. du coaching pendant le jeu.

14.7. 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.

14.8. 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.

14.9. 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*.

14.10. Si l'Arbitre :

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

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

14.10.3. 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 côté de service ;

14.10.4. 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, aucun délai supplémentaire ne doit pas être accordée ;

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

14.11. 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 le 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.

DOUBLÉE (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.

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 a 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.

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.

Remarque : Quand un joueur prépare sa raquette sur un côté de son corps puis l'amène en préparation de l'autre côté, cela ne constitue pas une tentative supplémentaire.

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.

ANNEXE 2 – LES ANNONCES DES OFFICIELS

2.1. LES ANNONCES OFFICIELLES DU MARQUEUR

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.

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

DOUBLÉE (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.

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 ».

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

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

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 qu'une seule fois par jeu, la première fois où ce score est atteint dans le jeu.

STOP (STOP) : Pour indiquer que les joueurs doivent cesser de jouer immédiatement

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.

LES EXEMPLES D'ANNONCES DU MARQUEUR

INTRODUCTION DU MATCH	Dupont au service, Martin à la réception, Au meilleur des 5 jeux, 0-0
ORDRE DES ANNONCES	L'ordre correct à suivre lors d'une annonce est : I. annonce de ce qui a affecté le score (<u>exemple</u> : Stroke à Martin) II. annonce du score proprement dit en indiquant d'abord le score du serveur. III. annonce des commentaires sur le score (<u>exemple</u> : Balle de jeu).
EXEMPLES D'ANNONCE DU SCORE	Doublée, changement, 4-3 Oui Let, 3-4. Stroke à Dupont, 10-8, Balle de jeu. Faute, Changement, 8-3 Doublée, 10 partout, 2 points d'écarts. 10-8, balle de match 13-12, balle de match
FIN DE JEU	11-3, Jeu Dupont qui mène 1 jeu 0 11_7, jeu Martin, Dupont mène 2 jeux à 1 11-8, Match Dupont, 3 jeux à 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8
DEBUT DE JEU	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

2.2. LES ANNONCES OFFICIELLES DE L'ARBITRE

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* »

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

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* »

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.

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* »

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.

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* »

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 allouée par le règlement est terminée.

STOP (STOP) : Pour indiquer aux joueurs d'arrêter le jeu immédiatement.

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.

ANNEXE 3 – L'ARBITRAGE VIDEO

L'Arbitrage Vidéo peut être utilisé si cette technologie est disponible.

Ce système implique deux officiels : L'Arbitre Central (AC) et l'Arbitre Vidéo (AV).

L'objectif de l'Arbitrage Vidéo est d'offrir aux joueurs la possibilité d'avoir un autre point de vue que celui de l'AC sur une décision. Alors, la décision prise par l'AV dans un second temps sera sans appel. Pour que le jeu reste fluide, l'AV doit rendre une décision aussi rapidement et efficace que possible.

Règles/ procédure

L'AC supervise le match comme habituellement mais est en relation directe avec l'AV via une oreillette ou un casque audio. L'AC doit communiquer avec l'AV dès que c'est nécessaire afin de garantir le bon déroulement d'un *échange*.

3.1. Appel à l'Arbitrage Vidéo (à la demande d'un joueur)

3.1.1. Un joueur peut demander « l'Arbitrage Vidéo¹ » sur des décisions de Let, Stroke ou No Let rendues par l'AC. Il peut aussi y avoir recours en cas de doute sur une balle doublée ou portée ou si l'AC n'a rien annoncé.

3.1.2. Dans le cadre d'un match joué au meilleur des 5 jeux : chaque joueur dispose d'un total de 2 appels à l'Arbitrage Vidéo pour les 4 premiers jeux. Si le 5^{ème} jeu (décisif) est joué, les compteurs sont remis à zéro et chaque joueur bénéficie d'une seule demande à l'Arbitrage Vidéo.

3.1.3. Dans le cadre d'un match joué au meilleur des 3 jeux : chaque joueur dispose d'un appel à l'Arbitrage Vidéo pendant les 2 premiers jeux. Si le 3^{ème} jeu (décisif) est joué, les compteurs sont remis à zéro et chaque joueur bénéficie d'une seule demande à l'Arbitrage Vidéo.

3.1.4. Le joueur doit clairement et immédiatement demander à l'AC qu'il souhaite faire un appel à l'Arbitrage Vidéo.

3.1.5. L'AC doit alors annoncer :

3.1.5.1. Lorsqu'un joueur fait un appel à l'Arbitrage Vidéo sur une décision :

- « Player review <nom du joueur>, on the Stroke decision »
- « Player review <nom du joueur>, on the Yes Let décision »

1 appelé « Player Review » en anglais

- « Player review <nom du joueur>, on the No Let decision ».

3.1.5.2. Lorsqu'un joueur fait un appel à l'Arbitrage Vidéo en cas de doute sur une balle doublée ou portée, ou si l'AC n'a rien annoncé :

- « Player review <nom du joueur>, on the good decision »
- « Player review <nom du joueur>, on the not good decision »

3.1.6. Les « replay » sont affichés sur les écrans et la décision de l'AV, qui est sans appel, est également affichée sur les écrans.

3.1.6.1. Si la décision de l'AC est annulée par l'AV, en faveur du joueur, il conserve son droit à l'appel à l'Arbitrage Vidéo

3.1.6.2. Si la décision initiale est confirmée par l'AV, il perd cet appel Vidéo, qui est décompté.

3.1.6.3. Si la décision initiale de l'AC est annulée par l'AV et en défaveur du joueur qui a fait appel à l'Arbitrage Vidéo, ce joueur perd son droit à l'appel à l'Arbitrage Vidéo, qui est décompté (par exemple : si un joueur fait appel à l'Arbitrage Vidéo en espérant qu'un Oui Let devienne un Stroke mais que l'AV modifie la décision initiale Oui Let en No Let, ce joueur perd son droit à l'appel à l'Arbitrage Vidéo, qui est décompté).

3.1.7. L'AC annonce alors :

3.1.7.1. Lorsque la décision initiale est confirmée par l'AV :

- « Stroke to <nom du joueur A>, decision upheld², <nom du joueur B> has no (or x) reviews remaining »
- « Yes Let, decision upheld, <nom du joueur> has no (or x) reviews remaining »
- « No Let, decision upheld, <nom du joueur> has no (or x) reviews remaining »
- « The pick-up was good, decision upheld, <nom du joueur> has no (or x) reviews remaining »
- « The pick-up was not up, decision upheld, <nom du joueur> has no (or x) reviews remaining »

3.1.7.2. Lorsque la décision initiale est modifiée par l'AV :

- « Stroke to <nom du joueur>, decision overruled³, <nom du joueur> has x reviews remaining » ; ou
- « Yes Let, decision overruled, <nom du joueur> has x reviews remaining » ; ou

² Décision confirmée

³ Décision annulée

- « No Let, decision overruled, <nom du joueur> has x reviews remaining » ; ou
- « The pick up was good, decision overruled, <nom du joueur> has x reviews remaining »
- « The pick up was not good, decision overruled, <nom du joueur> has x reviews remaining »

3.1.8. Si l'Arbitrage Vidéo n'est pas disponible ou si l'AV ne parvient pas à déterminer si une balle est doublée ou portée, le joueur conserve son appel à l'Arbitrage Vidéo, qui n'est pas décompté.

L'AC annonce alors :

- « Video review is currently unavailable due to technical difficulties ; The original decision stands⁴ » ; ou
- « Inconclusive, Yes Let, <nom du joueur> has x reviews remaining⁵ »

3.2. Décision de l'Arbitre Vidéo

3.2.1. Tant qu'une décision n'a pas été donnée, l'AC a la possibilité de demander à l'AV de statuer sur n'importe quelle décision de jeu, y compris en ce qui concerne une balle doublée ou portée. L'AC peut demander autant de « décisions de l'Arbitre Vidéo » que nécessaire, sans que cela ne compte comme des appels vidéo des joueurs.

3.2.2. L'AC déclenche une demande de décision vidéo en annonçant :

- « Video referee decision on <nom du joueur> appeal⁶ » ; ou
- « Video referee please check <nom du joueur> pickup in the front left⁷ »

3.2.3. L'AV donne la décision finale qui est annoncée par l'AC :

- Stroke à <nom du joueur> ;
- « Oui let » ; ou
- « No let » ; ou
- « the pickup was good⁸ »
- « the pickup was not up⁹ »

⁴ L'Arbitrage Vidéo n'est pas disponible en raison de problèmes techniques. La décision initiale est maintenue.

⁵ Vidéo non concluante, Oui let, <nom du joueur> dispose encore de « x » appels à l'Arbitrage Vidéo.

⁶ Arbitrage Vidéo concernant la demande de <nom du joueur>.

⁷ Arbitre Vidéo, vérifiez si la balle à l'avant gauche de <nom du joueur> n'est pas doublée.

⁸ La balle n'était pas doublée

⁹ La balle était doublée

3.3. Modification de la décision par l'AV

3.3.1. Les joueurs ne peuvent pas demander d'arbitrage vidéo pour les balles proches des lignes extérieures ou du Tin.

3.3.2. Si l'AV a des séquences vidéo jugées concluantes, il doit, avant le début du prochain échange, en informer l'AC afin d'assurer un résultat équitable de l'échange.

3.3.3. Dans ce cas, l'AC annonce :

- "Video Referee has conclusive evidence that the ball was good, point to <nom du joueur>¹⁰"; ou
- "Video Referee has conclusive evidence that the ball was down, point to < nom du joueur >¹¹"; ou
- "Video Referee has conclusive evidence that the ball was in, point to < nom du joueur >¹²"; ou
- "Video Referee has conclusive evidence that the ball was out, point to < nom du joueur >¹³.

¹⁰ l'AV dispose de preuves que la balle était bonne, point à <nom du joueur>.

¹¹ l'AV dispose de preuves que la balle était Down, point à <nom du joueur>.

¹² l'AV dispose de preuves que la balle était dans les limites du jeu, point à <nom du joueur>.

¹³ l'AV dispose de preuves que la balle était Out, point à <nom du joueur>.

ANNEXE 4 – LUNETTES DE PROTECTION

La Fédération Mondiale de Squash (WSF) conseille à tous les joueurs, d'utiliser des lunettes de protection, fabriquées aux normes nationales, de les porter correctement pendant toute la durée du jeu, échauffement inclus, que ce soit lors d'un match amical ou lors d'une compétition officielle. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que la qualité du produit porté est adaptée à l'usage prévu.

Les lunettes de protection sont obligatoires dans toutes les compétitions de doubles et juniors organisées par la WSF.

Une liste de lunettes de protection certifiées par la WSF est disponible à l'adresse suivante : <http://www.worldsquash.org/certified-eyewear/>

ANNEXE 5 – NORMES TECHNIQUES

Les normes suivantes sont définies et approuvées la Commission des Courts & Equipement de la WSF. Toutes les normes techniques en vigueur sont disponibles sur le site Web du WSF : <https://www.worldsquash.org/>

Normes d'un court de squash :

<https://www.worldsquash.org/court-construction/>

Normes des balles de squash :

<https://www.worldsquash.org/rackets-balls/racket-ball-specifications/>

Dimensions d'une raquette de squash :

<https://www.worldsquash.org/rackets-balls/racket-specs/>

ANNEXE 6 - 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 connectés 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 prévues dans l'annexe 5. Tout équipement apposé sur le corps d'un joueur doit se conformer aux règles du jeu.

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.

Publié en Septembre 2025 par la :

World Squash Federation Ltd
25 Russell Street
Hastings
East Sussex TN34 1QU
United Kingdom
Telephone: 44+ 1424 447440
Email: wsf@worldsquash.org
Website: www.worldsquash.org