

# SQUASH 57

## RÈGLES STANDARD

Version 2.6

EN VIGUEUR À PARTIR DU 1er JANVIER 2025

### 1. TABLEAU DE CONTRÔLE DES VERSIONS

Version	Date d'effet	Approuvé	Description
V2.0	01/12/2019	AGM 2019	Section 5, Point 2 : Mise à jour des spécifications du ballon
V2.1	15/12/2020	AGM 2020	Révision de la rédaction et Section 5, Point 1 & 2 : Mise à jour des spécifications (tbc)
V2.2	01/01/2022	AGM 2021	Précisions sur les décisions LET/STROKE, ajout d'une préface et d'une annexe. Sections synchronisées avec les Règles du Squash
V2.3	01/03/2023	Squash57 + Commission C&E	Section 5, Équipement : Mise à jour vers les spécifications actuelles approuvées par la WSF
V2.4	01/01/2024	Squash57 + AGM23	Sections 11, 13, 14 & 15 synchronisées avec les Règles du Squash
V2.5	01/04/2024	Commission Squash57	Correction des références incorrectes dans les sections 1-9, 2-5, 4-3d
V2.6	01/01/2025	Squash57 + AGM24	Section 3.c : Le ballon doit rebondir une fois avant d'être servi ; suppression de doublons 9.b.ii, 3.d.ii ; insertion de la section 15. INTERVALLES

## PRÉFACE

Le Squash57, en simple et en double, peut être pratiqué à titre récréatif ou compétitif, comme d'autres sports de squash tels que le « softball singles » et le « hardball doubles ». Tous les sports de squash sont sanctionnés par la Fédération Mondiale de Squash (WSF) et disposent de leurs propres règles officielles ainsi que de spécifications pour le matériel et les terrains. La WSF, notamment la Commission WSF Squash57, soutient et encourage fermement le développement et le fair-play dans tous les sports de squash, à tous les niveaux.

L'objectif et la philosophie de ce sport sont d'attirer un public plus diversifié et inclusif. Les règles et les spécifications du matériel du Squash57 ont été conçues pour créer un sport moins exigeant physiquement, plus facile à apprendre, favorisant un exercice aérobique convivial et des échanges stratégiques plus longs. Les règles du Squash57 sont relativement simples et visent à encourager le fair-play tout en assurant la sécurité maximale des joueurs dans un environnement agréable et amical.

La mission de la Commission WSF Squash57 est d'accroître la participation et l'inclusivité dans le monde entier en promouvant les bienfaits physiques, mentaux et ludiques de la pratique du Squash57. Notre objectif est de sensibiliser le grand public et de défendre une participation plus diversifiée et inclusive, tout en montrant que le Squash57 permet aux pratiquants d'avoir une durée de vie sportive significativement plus longue.

Tous les participants sont encouragés à jouer et les arbitres à arbitrer dans le véritable esprit du Squash57, en respectant ces principes fondamentaux :

- Sécurité : le non-frappeur doit faire tout son possible pour dégager le terrain et permettre au frappeur de jouer le ballon.
- Continuité du jeu : le frappeur doit faire tout son possible pour jouer le ballon, sauf en cas de risque de blessure.
- Équité : les joueurs doivent laisser toutes les décisions aux arbitres, dont la décision par défaut sera un « LET », à moins qu'ils ne soient convaincus au-delà de tout doute raisonnable qu'un joueur ne respecte pas les principes fondamentaux du jeu.

## SECTION 1 – RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU – SIMPLE

### 1. LE JEU

- a. Le Squash57 en simple se joue sur un terrain entre deux joueurs, chacun tenant une raquette pour frapper le ballon. Le terrain, le ballon et la raquette doivent respecter les spécifications de la WSF.
- b. Chaque échange débute par un service, puis les joueurs renvoient le ballon alternativement jusqu'à la fin de l'échange (voir Règle 4 : LE JEU EN COURS).
- c. Le jeu doit être continu dans la mesure du possible.

### 2. LE SCORE

- d. Le vainqueur d'un échange marque 1 point et sert pour commencer l'échange suivant.
- e. Chaque jeu se joue en 11 points, sauf que si le score atteint 10 partout, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur mène de 2 points.
- f. Un match est normalement le meilleur des 5 jeux, mais peut être le meilleur des 3 jeux.

### 3. LE SERVICE

- g. Le droit de servir est déterminé par le tirage au sort avec une raquette. Le serveur continue de servir jusqu'à ce qu'il perde un point, après quoi l'adversaire devient le serveur.
- h. Au début de chaque jeu et après avoir gagné le service, un joueur a le choix de servir depuis l'une ou l'autre des zones de service, puis alterne tant qu'il marque des points. Toutefois, si le serveur commet une faute non reprise, ou si l'échange se termine par un let, le serveur sert à nouveau depuis la même zone. Si le serveur sert depuis la mauvaise zone, il n'y a aucune pénalité et le service compte comme s'il avait été effectué depuis la bonne zone, sauf que le receveur qui ne tente pas de reprendre le service peut demander qu'il soit servi depuis l'autre zone.
- i. Le ballon, avant d'être frappé, doit être lâché ou lancé au sol sans toucher le mur ; il doit rebondir une fois sur le sol avant d'être servi directement sur le mur avant entre le tin et la ligne de sortie (ligne du haut), de sorte qu'au retour, sauf s'il est volleyé, il tombe au sol dans le quart arrière du terrain opposé à la zone de service du serveur. Si un joueur, ayant lâché ou lancé le ballon au sol, ne tente pas de le frapper, il peut le lâcher ou le lancer à nouveau sans pénalité. Un joueur n'utilisant qu'un seul bras/une seule main peut utiliser la raquette pour faire rebondir le ballon au sol avant de le frapper.
- j. Un service est bon s'il n'est pas une faute et ne résulte pas en une perte de service du serveur conformément à la Règle 3(f). Si le premier service est une faute, le serveur peut effectuer un deuxième service. Le receveur peut choisir de jouer une faute sur le premier service ; s'il tente de le faire, le service devient bon et le ballon reste en jeu. (Le receveur n'a pas tenté de reprendre une faute tant qu'il n'a pas clairement essayé de jouer le ballon). Un deuxième service qui est une faute ne peut pas être joué par le receveur.
- k. **Un service est une faute :**
  - (i) Si au moment de frapper le ballon, le serveur n'a pas au moins un pied en contact avec le sol dans la zone de service, sans qu'aucune partie de ce pied ne touche la ligne entourant la zone de service.
  - (ii) Si le ballon ne rebondit pas sur le sol avant le service.
  - (iii) Si le ballon, après avoir été servi, touche le mur arrière avant de toucher le sol. Il peut toucher le mur latéral avant de toucher le sol. Un ballon qui touche simultanément le mur arrière et le sol est un bon service.
  - (iv) Si le ballon, après avoir été servi, touche d'abord le sol sur ou à l'extérieur des lignes courtes ou de demi-terrain délimitant le quart arrière du terrain requis par la Règle 3(c).
  - (v) Toute combinaison de fautes lors d'un service compte comme une seule faute.
- l. **Un serveur perd son service et l'adversaire marque un point :**
  - (vi) Si deux fautes consécutives sont commises.
  - (vii) Si le ballon touche les murs avant d'être frappé par le serveur, ou si le serveur ne frappe pas le ballon après qu'il a rebondi, ou le frappe plus d'une fois.
  - (viii) Si le ballon est servi sur ou sous le tin, ou en sortie, ou contre toute partie du terrain avant le mur avant.
  - (ix) Si le ballon, avant de rebondir deux fois sur le sol ou d'être frappé par l'adversaire, touche le serveur, ses vêtements ou sa raquette.

#### 4. LE JEU EN COURS

- m. Si le service est bon, le jeu continue tant que chaque renvoi est bon, ou qu'un officiel effectue un appel, ou que le ballon touche l'un ou l'autre joueur, ses vêtements ou la raquette du non-frappeur.
- n. **Un renvoi est bon si le ballon :**
  - (x) est frappé correctement avant de rebondir deux fois sur le sol ; et
  - (xi) sans toucher l'un ou l'autre joueur, ses vêtements ou sa raquette, atteint le mur avant, directement ou après avoir touché un ou plusieurs autres murs, au-dessus

- du tin et en dessous de la ligne de sortie, sans avoir d'abord rebondi sur le sol ;
- et
- (xii) rebondit depuis le mur avant sans toucher le tin ; et
- (xiii) n'est pas sorti.

## 5. LE LET

Un Let est un échange indécis. Le service ou l'échange dans lequel un Let est accordé ne compte pas et le serveur sert à nouveau depuis la même zone. Un Let n'annule pas une première faute de service antérieure non reprise par le receveur.

## 6. LES ÉCHANGES : COMMENT LES GAGNER

Un joueur gagne un échange :

- o. En vertu de la Règle 3(f).
- p. Si l'adversaire ne parvient pas à effectuer un bon renvoi.
- q. Si le ballon, après avoir été frappé par le frappeur, touche l'adversaire ou tout ce qu'il porte ou tient, tel que prévu à la Règle 10.
- r. Si un point est accordé par l'Arbitre conformément aux Règles.

## 7. TOUCHER L'ADVERSAIRE AVEC LE BALLON

Si un renvoi autrement bon, avant d'atteindre le mur avant, touche l'adversaire, sa raquette ou tout ce qu'il porte ou tient, le ballon cesse d'être en jeu, et :

- s. Si le non-frappeur a fait suffisamment d'efforts pour se dégager, un let est accordé.
- t. Si le non-frappeur n'a pas fait suffisamment d'efforts pour se dégager ou a délibérément arrêté le ballon, le frappeur gagne l'échange.
- u. Si le non-frappeur a fait tous les efforts pour se dégager mais que le frappeur a, de l'avis de l'Arbitre, au-delà de tout doute raisonnable, réalisé un coup gagnant, le frappeur gagne l'échange.
- v. Cependant, si le frappeur a suivi le ballon et s'est ainsi retourné, jouant le ballon en coup droit plutôt qu'en revers ou vice versa, un Let est accordé. Cela inclut le cas d'un frappeur jouant le ballon derrière son dos ou entre ses jambes.
- w. Si le renvoi n'aurait pas été bon, le frappeur perd l'échange.

*Voir l'Annexe A pour une représentation en arbre de décision de ces règles.*

Si un bon renvoi, après avoir atteint le mur avant, touche l'adversaire ou tout ce qu'il porte, le ballon cesse d'être en jeu et l'adversaire a perdu le point.

## 8. VUE DÉGAGÉE, LIBERTÉ DE JOUER LE BALLON ET OBSTRUCTION

- x. Après avoir joué un ballon, un joueur doit faire tout son possible pour se dégager du passage de l'adversaire, c'est-à-dire :
  - (xiv) Un joueur doit faire tout son possible pour donner à son adversaire une vue dégagée du ballon, afin qu'il puisse le voir clairement pour le jouer.
  - (xv) Un joueur doit faire tout son possible pour ne pas gêner ou bousculer l'adversaire dans sa tentative d'atteindre ou de jouer le ballon.
  - (xvi) Un joueur doit faire tout son possible pour permettre à l'adversaire, dans la mesure où sa position le permet, de jouer librement le ballon directement sur le mur avant, ou sur l'un ou l'autre mur latéral dans le mètre du mur avant.
- y. Si une telle obstruction a eu lieu et que, de l'avis de l'Arbitre, le joueur n'a pas fait tous les efforts pour l'éviter, l'Arbitre peut, sur appel, attribuer l'échange à l'adversaire, à condition que l'adversaire ait été en position d'effectuer un bon renvoi.
- z. Cependant, si une obstruction a eu lieu, mais que de l'avis de l'Arbitre le joueur a fait tous les efforts pour l'éviter, l'Arbitre accordera, sur appel ou en arrêtant le jeu sans attendre d'appel, un Let, sauf si l'adversaire est empêché, au-delà de tout doute raisonnable, de réaliser un renvoi gagnant en raison de cette obstruction ou d'une

distraktion causée par le joueur, auquel cas l'Arbitre attribuera l'échange à l'adversaire.

- aa. Si l'un ou l'autre joueur entre en contact physique inutile avec son adversaire, l'Arbitre peut arrêter le jeu et attribuer un point en conséquence.

*Voir l'Annexe B pour une représentation en arbre de décision de ces règles.*

*(La pratique consistant à gêner un adversaire en essayant de jouer le ballon en obscurcissant la vue ou en bousculant est très préjudiciable au jeu du Squash 57. Le contact physique inutile est également préjudiciable et dangereux. L'obstruction des joueurs doit être interprétée comme incluant le cas d'un joueur devant attendre le swing excessif de la raquette de l'adversaire.)*

## 9. LE LET : QUAND IL EST ACCORDÉ

Nonobstant ce qui est contenu dans ces règles, et à condition que le frappeur ait pu effectuer un bon renvoi :

### bb. Un Let peut être accordé :

- (xvii) Si, en raison de la position du frappeur, l'adversaire est dans l'impossibilité d'éviter d'être touché par le ballon avant que le renvoi ne soit effectué.

*(Cette règle doit être interprétée comme incluant le cas du frappeur dont la position devant l'adversaire rend impossible pour ce dernier de voir le ballon, ou le frappeur qui fait mine de jouer le ballon et change d'avis au dernier moment, préférant prendre le ballon sur le mur arrière, le ballon touchant dans l'un ou l'autre cas l'adversaire qui se trouve entre le frappeur et le mur arrière. Cela ne doit toutefois pas être interprété comme allant à l'encontre des devoirs de l'Arbitre au titre de la Règle 8.)*

- (xviii) Si le ballon en jeu touche un objet se trouvant sur le terrain.

- (xix) Si le frappeur s'abstient de frapper le ballon en raison d'une crainte raisonnable de blesser son adversaire.

- (xx) Si le frappeur, en jouant le ballon, touche son adversaire.

- (xxi) Si l'Arbitre est invité à statuer sur un appel et est dans l'impossibilité de le faire.

- (xxii) Si un joueur laisse tomber sa raquette, crie ou distrait accidentellement l'adversaire de toute autre manière, et que l'Arbitre estime que cet événement a causé la perte de l'échange par l'adversaire.

### cc. Un Let doit être accordé :

- (xxiii) Si le receveur n'est pas prêt et ne tente pas de prendre le service.

- (xxiv) Si un renvoi autrement bon a été effectué, mais que le ballon sort du terrain au premier rebond. (Un ballon qui touche le haut du mur en verre à l'arrière est considéré comme sorti, sauf s'il rebondit normalement dans le terrain depuis le panneau vertical.)

- (xxv) Tel que prévu dans la section « TOUCHER L'ADVERSAIRE AVEC LE BALLON ».

- dd. Un Let peut être accordé par l'Arbitre si un joueur tente sans succès de jouer malgré une obstruction.

- ee. Sauf si l'un des joueurs fait appel, un Let ne doit pas être accordé, excepté lorsque ces règles prévoient que l'Arbitre arrête le jeu et accorde un Let.

*Voir l'Annexe C pour une représentation en arbre de décision de ces règles.*

## 10. LE BALLON

- ff. Si le ballon se casse pendant un échange, un let est accordé pour cet échange.

- gg. Si un joueur interrompt le jeu pour faire appel parce que le ballon est cassé, et qu'il s'avère que le ballon n'est pas cassé, ce joueur perd l'échange.

- hh. Si le receveur, avant de tenter de renvoyer le service, fait appel parce que le ballon est cassé, et que le ballon est effectivement cassé, l'Arbitre, s'il n'est pas certain du moment où il s'est cassé, doit accorder un let pour l'échange précédent.
- ii. Un joueur souhaitant faire appel à la fin d'un jeu parce que le ballon est cassé doit le faire immédiatement et avant de quitter le terrain.
- jj. Le ballon doit être changé si les deux joueurs sont d'accord ou si l'Arbitre accepte la demande d'un joueur.
- kk. Si un ballon a été remplacé, ou si les joueurs reprennent le match après une interruption, les joueurs peuvent faire chauffer le ballon. Le jeu reprend quand les deux joueurs sont d'accord ou à la discrétion de l'Arbitre, selon ce qui arrive en premier.
- ll. Le ballon doit rester sur le terrain en permanence, sauf autorisation contraire de l'Arbitre.
- mm. Si le ballon se coince dans une partie du terrain, un let est accordé.
- nn. Un let peut être accordé si le ballon touche un objet sur le terrain.
- oo. Aucun let n'est accordé pour un rebond inhabituel.

## 11. L'ÉCHAUFFEMENT

- pp. Au début d'un match, les joueurs entrent ensemble sur le terrain pour faire chauffer le ballon pendant un maximum de 4 minutes. Après 2 minutes, les joueurs doivent changer de côté, sauf s'ils l'ont déjà fait.
- qq. Les joueurs doivent avoir des opportunités égales de frapper le ballon. Un joueur qui conserve le contrôle du ballon pendant une durée déraisonnable s'échauffe de manière déloyale et l'Arbitre doit appliquer la Règle 15 (Conduite).

## 12. LA DISTRACTION

- rr. L'un ou l'autre joueur peut demander un let en raison d'une distraction, mais doit le faire immédiatement.
- ss. Si la distraction a été causée par l'un des joueurs :
  - (xxvi) si elle est accidentelle, un let est accordé, sauf si le renvoi gagnant d'un joueur a été interrompu, auquel cas l'échange est attribué à ce joueur ;
  - (xxvii) si elle est délibérée, l'Arbitre doit appliquer la Règle 15 (Conduite).
- tt. Si la distraction n'a pas été causée par l'un des joueurs, un let est accordé, sauf si le renvoi gagnant d'un joueur a été interrompu, auquel cas l'échange est attribué à ce joueur.
- uu. Lors de certaines épreuves, des réactions du public pendant le jeu peuvent survenir. Pour encourager le plaisir des spectateurs, la Règle 12.c peut être suspendue ; en cas de bruit soudain de la foule, les joueurs devront continuer à jouer et les arbitres ne demanderont pas aux spectateurs de se taire. Cependant, un joueur qui interrompt le jeu et demande un let en raison d'un bruit fort ou isolé provenant de l'extérieur du terrain peut se voir accorder un let pour distraction.

## 13. OBJET TOMBÉ

- vv. Un joueur qui laisse tomber sa raquette peut la ramasser et continuer à jouer, sauf si le ballon touche la raquette, si une distraction survient ou si l'Arbitre applique une pénalité de conduite.
- ww. Un frappeur qui laisse tomber sa raquette en raison d'une obstruction peut demander un let.
- xx. Un non-frappeur qui laisse tomber sa raquette en raison d'un contact lors de la tentative du frappeur d'atteindre le ballon peut demander un let, et la Règle 12 (Distraction) s'applique.
- yy. Si un objet autre que la raquette d'un joueur tombe au sol pendant un échange, le jeu doit s'arrêter ; alors :

- (xxviii) si l'objet est tombé d'un joueur sans contact avec l'adversaire, l'adversaire gagne l'échange ;
- (xxix) si l'objet est tombé d'un joueur suite à un contact avec l'adversaire, un let est accordé, sauf si le frappeur a réalisé un renvoi gagnant ou demande un let pour obstruction, auquel cas la Règle 8 (Obstruction) s'applique ;
- (xxx) si l'objet provient d'une source autre qu'un joueur, un let est accordé, sauf si le renvoi gagnant du frappeur a été interrompu, auquel cas l'échange est attribué au frappeur ;
- (xxxi) si l'objet n'a pas été vu avant la fin de l'échange et n'a eu aucun effet sur son issue, le résultat de l'échange est maintenu.

## 14. MALADIE, BLESSURE ET SAIGNEMENT

### a. Maladie

- (xxcii) Un joueur souffrant d'une maladie n'impliquant ni blessure, telle que crampe, nausée, essoufflement ou asthme, doit soit continuer à jouer immédiatement, soit concéder le jeu en cours et utiliser l'intervalle de jeu, si disponible, pour récupérer. Le joueur doit ensuite reprendre le jeu ou concéder le match.
- (xxciii) Si les vomissements ou toute autre action d'un joueur rendent le terrain impraticable, le match est attribué à l'adversaire.

### b. Blessure

L'Arbitre :

- (xxciv) s'il n'est pas convaincu que la blessure est réelle, doit conseiller au joueur de décider s'il reprend le jeu immédiatement, ou s'il concède le jeu en cours et utilise l'intervalle de jeu, si disponible, puis reprend le jeu ou concède le match ;
- (xxcv) s'il est convaincu que la blessure est réelle, doit informer les deux joueurs de la catégorie de la blessure et du temps de récupération autorisé. Le temps de récupération n'est accordé qu'au moment où la blessure survient et, lorsqu'il est autorisé en fin de jeu, il inclut l'intervalle entre les jeux.

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

- (xxcvi) s'il est convaincu qu'il s'agit d'une récurrence d'une blessure survenue plus tôt dans le match, doit conseiller au joueur de décider s'il reprend le jeu immédiatement ou s'il concède le jeu en cours et utilise l'intervalle de jeu, si disponible, puis reprend le jeu ou concède le match.

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

### c. Catégories de blessures

- (xxcvii) Auto-infligée : la blessure résulte de l'action propre du joueur (déchirure musculaire, entorse, contusion suite à une collision avec le mur ou une chute). Le joueur dispose de 3 minutes pour récupérer et, s'il n'est pas prêt à reprendre, doit concéder ce jeu et utiliser l'intervalle de jeu, si disponible, pour récupérer davantage. Il doit ensuite reprendre le jeu ou concéder le match.
- (xxcviii) Partagée : la blessure résulte d'une action accidentelle des deux joueurs. Le joueur blessé dispose de 15 minutes pour récupérer. Ce délai peut être prolongé de 15 minutes supplémentaires à la discrétion de l'Arbitre. Le joueur doit ensuite reprendre le jeu ou concéder le match.

**Infligée par l'adversaire : la blessure est causée uniquement par l'adversaire.**

- Si la blessure est causée accidentellement par l'adversaire, l'Arbitre doit appliquer la Règle 15 (Conduite). Le joueur blessé dispose de 15 minutes pour récupérer. S'il est alors incapable de reprendre le jeu, l'Arbitre doit attribuer le match au joueur blessé.
- Si la blessure est causée par le jeu délibéré ou dangereux de l'adversaire, si le joueur blessé nécessite du temps pour récupérer, l'Arbitre doit attribuer le

match au joueur blessé. Si le joueur blessé est en mesure de continuer sans délai, l'Arbitre doit appliquer la Règle 15 (Conduite).

#### **d. Blessure avec saignement**

Une blessure avec saignement survient lorsqu'un joueur saigne et que le flux sanguin est suffisant pour que du sang puisse être transmis à son adversaire ou sur le terrain. Une égratignure ou une écorchure sans flux sanguin ne constitue pas une blessure avec saignement et le jeu doit continuer. Du sang visible à travers un pansement ou un bandage ne constitue pas une blessure avec saignement.

Dès qu'une blessure avec saignement survient, le joueur blessé doit quitter le terrain et l'Arbitre doit s'assurer que le joueur blessé retourne sur le terrain dans les plus brefs délais, selon les règles suivantes :

- (xxxix) Auto-infligée : le joueur dispose de 5 minutes pour arrêter le saignement et le couvrir. Si la même blessure réapparaît, aucun temps supplémentaire n'est accordé. Si le joueur ne peut pas reprendre le jeu dans le temps imparti, l'Arbitre doit attribuer le match à l'adversaire.
- (xl) Partagée : le joueur blessé dispose d'un temps raisonnable pour arrêter le saignement et le couvrir. Ce temps raisonnable est déterminé par l'Arbitre, avec l'aide éventuelle du personnel médical sur place.
- (xli) Infligée par l'adversaire : si la blessure est causée accidentellement par l'adversaire, le joueur blessé dispose d'un temps raisonnable. Si causée délibérément ou par un jeu dangereux, l'Arbitre doit appliquer la Règle 15 (Conduite) et attribuer le match au joueur blessé.
- (xlii) En cas d'arrêt de jeu, le terrain doit être nettoyé et les vêtements tachés de sang remplacés.

zz. Un joueur blessé peut reprendre le jeu avant la fin de tout délai de récupération autorisé. Les deux joueurs doivent disposer d'un temps raisonnable pour se préparer à reprendre le jeu.

aaa. C'est toujours au joueur blessé de décider s'il reprend le jeu ou non.

## **15. INTERVALLES**

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

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

ddd. Un maximum de 90 secondes est accordé pour remplacer du matériel endommagé. Cela inclut les lunettes, les protège-yeux ou une lentille de contact délogée. Le joueur doit effectuer le remplacement aussi rapidement que possible, sinon l'Arbitre doit appliquer la Règle 16 (Conduite).

eee. Les intervalles en cas de blessure ou de saignement sont précisés à la Règle 14 (Blessure).

fff. Pendant tout intervalle, l'un ou l'autre joueur peut frapper le ballon.

## **16. LA CONDUITE**

ggg. Les joueurs doivent se conformer à tout règlement de tournoi s'ajoutant à ces Règles.

hhh. Les joueurs ne peuvent placer aucun objet sur le terrain.

iii. Les joueurs ne peuvent quitter le terrain pendant un jeu sans l'autorisation de l'Arbitre.

jjj. Les joueurs ne peuvent demander le remplacement d'un officiel.

kkk. Les joueurs ne doivent pas se comporter de manière déloyale, dangereuse, abusive, offensante ou de toute autre façon préjudiciable au sport.

- III. Si la conduite d'un joueur est inacceptable, l'Arbitre doit pénaliser le joueur, en arrêtant le jeu si nécessaire. Les comportements inacceptables incluent, sans s'y limiter :
- (xliii) une obscénité audible ou visible ;
  - (xliv) toute forme d'abus verbal, physique ou autre ;
  - (xlv) un contact physique inutile, incluant le fait de repousser l'adversaire ;
  - (xlvi) un jeu délibéré ou dangereux, incluant un swing de raquette excessif ;
  - (xlvii) une contestation envers un officiel ;
  - (xlviii) le mauvais traitement du matériel ou du terrain ;
  - (xlix) un échauffement déloyal ;
  - (l) le retard de jeu, y compris le fait de revenir en retard sur le terrain ;
  - (li) une distraction délibérée ;
  - (lii) recevoir un coaching pendant le jeu.
- mmm. Un joueur coupable d'une infraction peut recevoir un Avertissement de Conduite ou être pénalisé d'un Point de Conduite, d'un Jeu de Conduite ou d'un Match de Conduite, selon la gravité de l'infraction.
- nnn. L'Arbitre peut imposer plus d'un avertissement, point ou jeu à un joueur pour une infraction similaire ultérieure, à condition que la pénalité ne soit pas moins sévère que la précédente pour la même infraction.
- ooo. Un avertissement ou une pénalité peut être imposé par l'Arbitre à tout moment, y compris pendant l'échauffement et après la conclusion du match.
- ppp. Si l'Arbitre :
- (liii) arrête le jeu pour émettre un Avertissement de Conduite, un let est accordé ;
  - (liv) arrête le jeu pour accorder un Point de Conduite, ce Point de Conduite devient le résultat de l'échange ;
  - (lv) accorde un Point de Conduite après la fin d'un échange, le résultat de l'échange est maintenu et le Point de Conduite est ajouté au score sans changement de zone de service ;
  - (lvi) accorde un Jeu de Conduite, ce jeu est celui en cours ou le suivant si aucun jeu n'est en cours (dans ce dernier cas, un intervalle supplémentaire de 90 secondes ne s'applique pas) ;
  - (lvii) accorde un Jeu de Conduite ou un Match de Conduite, le joueur fautif conserve tous les points ou jeux déjà gagnés.
- qqq. Lorsqu'une pénalité de conduite a été imposée, l'Arbitre doit compléter toute documentation requise.

## **SECTION 2 – RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU – DOUBLE**

Les règles du Squash57 DOUBLE, qui se joue sur le même terrain que le simple, sont les mêmes que pour le Squash57 SIMPLE avec les modifications suivantes :

### **1. LES ÉQUIPES**

Les équipes sont composées de deux joueurs chacune.

### **2. L'ÉCHAUFFEMENT**

Les équipes peuvent s'échauffer séparément ou ensemble. L'une ou l'autre équipe peut demander un échauffement séparé de trois minutes, immédiatement avant le début du match. Si les équipes s'échauffent ensemble, la durée sera de cinq minutes. Le droit de s'échauffer en premier lors d'un échauffement séparé est déterminé par le tirage au sort avec une raquette.

### **3. LE SERVEUR**

Chaque équipe désigne son serveur pour le premier jeu. Ce joueur sert pour l'intégralité des jeux un et trois dans un match en cinq jeux. L'autre joueur sert pour les jeux deux et quatre (si joués). Dans le jeu final (3e ou 5e), lorsque le score de l'une ou l'autre équipe atteint « cinq » en jouant jusqu'à 11, ou « 7 » en jouant jusqu'à 15, le serveur change pour les deux équipes.

#### 4. RETOUR DE SERVICE ET JEU ULTÉRIEUR

Au début de chaque jeu, chaque équipe désigne l'un de ses joueurs pour recevoir le service dans la zone de service droite et l'autre pour recevoir le service dans la zone de service gauche. Tout au long du jeu, le service doit être reçu par les joueurs ainsi désignés.

Seul le receveur peut se positionner dans la zone de service opposée à celle du serveur. Le jeu continue avec les joueurs prenant des coups alternés en rotation (voir l'ordre de frappe ci-dessous) jusqu'à ce que le point soit gagné/perdu ou qu'une obstruction nécessite la reprise de l'échange (comme un Let).

*(NB : L'ordre de frappe est : Le Serveur, le Receveur, le partenaire du Serveur, le partenaire du Receveur.)*

#### 5. LE LET

Si l'un des joueurs de l'équipe frappante est involontairement gêné par l'un de ses adversaires pour atteindre ou frapper le ballon, un let doit être accordé.

*Note aux arbitres : En vertu de la Règle 8 du jeu en simple, lorsqu'une obstruction a eu lieu et que le joueur a fait tous les efforts pour l'éviter, un let doit être accordé et l'Arbitre ne doit pas examiner si un coup gagnant a été empêché. Cela ne doit pas affecter les devoirs de l'Arbitre en matière d'attribution de points, tels que requis par la Règle 8 du « Jeu en simple ».*

#### Notes sur les Lets et Points – Double :

- rrr. Si le prochain frappeur est involontairement gêné par l'un de ses adversaires pour atteindre ou frapper le ballon, un Let doit être accordé.
- sss. Si, de l'avis de l'Arbitre, l'obstruction est inutile ou créée, l'Arbitre doit arrêter le jeu et attribuer un point à l'équipe gênée.
- ttt. Le bousculement sera également sanctionné par l'attribution d'un point. Si un service ou un renvoi touche l'un des adversaires du frappeur avant d'atteindre le mur avant, il s'agit d'un Let à condition que le service ou le renvoi aurait été bon. Si le service ou le renvoi n'aurait pas été bon, l'équipe du frappeur perd l'échange.
- uuu. Si un renvoi touche le partenaire du frappeur, l'autre équipe gagne le point.

### SECTION 3 – RÈGLES DE COMPÉTITION

#### LE SCORE

Un match consiste en le meilleur des trois ou cinq jeux, au choix des organisateurs de la compétition. Chaque jeu se joue normalement en point-à-l'échange jusqu'à 11 (PAR 11). Lorsque le score d'un jeu est à égalité à 10-10, un joueur/équipe doit gagner par 2 points.

### SECTION 4 – GESTION DU MATCH (Arbitrage)

#### 1. CONTRÔLE D'UN MATCH

Un match est normalement contrôlé par un Arbitre, assisté d'un Marqueur. Une seule personne peut être désignée pour exercer les fonctions d'Arbitre et de Marqueur. L'Arbitre

annonce toutes les décisions aux joueurs et le Marqueur répète la décision et appelle le score.

Au minimum une demi-heure avant le début d'un match, l'un ou l'autre joueur peut demander un autre Arbitre et/ou Marqueur que celui (ceux) désigné(s). Cette demande peut être examinée par l'Arbitre du Tournoi et un remplaçant désigné. Les joueurs ne sont pas autorisés à demander un tel changement après le début du match.

## 2. FONCTIONS DU MARQUEUR

- vvv. Le Marqueur appelle le jeu et le score, avec le score du Serveur en premier.
- www. Le Marqueur doit appeler « faute », « faute de pied », « non monté », « sorti » ou « dans le tin », selon le cas.
- xxx. Si la décision du Marqueur est annulée sur appel, un Let doit être accordé, sauf disposition contraire dans les règles.
- yyy. Tout service ou renvoi doit être considéré comme bon, sauf mention contraire, à l'exception de la première faute de service.
- zzz. Si le Marqueur ne peut pas voir ou est incertain, l'Arbitre prend la décision pertinente ; si l'Arbitre n'est pas sûr, un Let doit être accordé.

## 3. FONCTIONS DE L'ARBITRE

- aaaa. L'Arbitre doit prendre des décisions sur l'issue des échanges, comme prévu par les règles, et doit statuer sur tous les appels, y compris ceux contre les appels du Marqueur. La décision de l'Arbitre est définitive.
- bbbb. Les appels du Marqueur sont maintenus sauf en cas d'appel d'un joueur, d'erreur de score, de non-appel d'une balle « non montée », « sortie » ou « dans le tin », ou d'appel incorrect.
- cccc. L'Arbitre est responsable du strict respect de tous les délais prévus dans les règles.
- dddd. Dans des cas spécifiques, l'Arbitre peut ordonner : à un joueur qui a quitté le terrain de continuer à jouer ; à un joueur de quitter le terrain et attribuer le match à l'adversaire ; l'arrêt du jeu pour avertir qu'un ou les deux joueurs ne respectent pas les règles.

## 4. LES APPELS

- eeee. Un appel peut être formé contre toute décision du Marqueur.
- ffff. Si le Marqueur appelle « faute » ou « faute de pied » sur le deuxième service, le Serveur peut faire appel. Si l'appel est accueilli, un « let » doit être accordé, avec « une faute » maintenue.
- gggg. Si le Marqueur omet d'appeler « faute » ou « faute de pied » sur le deuxième service, le Receveur peut faire appel, immédiatement ou à la fin de l'échange s'il a perdu. Si l'appel est accueilli, le Receveur gagne l'échange.
- hhhh. Un joueur qui souhaite demander un Let doit le faire en disant « Let, s'il vous plaît ». Le jeu doit cesser jusqu'à ce que l'Arbitre ait annoncé sa décision.
- iiii. Aucun appel ne peut être formé après la mise en jeu d'un service pour tout ce qui s'est produit avant ce service.

## SECTION 5 – SPÉCIFICATIONS DE LA RAQUETTE ET DU BALLON

Les spécifications suivantes sont établies et approuvées par la Commission Terrains et Équipements en collaboration avec la Commission Squash57. Les spécifications techniques actuelles sont disponibles sur le site web de la WSF à l'adresse : <https://www.worldsquash.sport/squash57-ball-racket-specifications/>

## **SECTION 6 – ANNEXE**

**Annexe A : Arbre de décision pour les règles « TOUCHER L'ADVERSAIRE AVEC LE BALLON »**

**Annexe B : Arbre de décision pour les règles « VUE DÉGAGÉE, LIBERTÉ DE JOUER LE BALLON ET OBSTRUCTION »**

**Annexe C : Arbre de décision pour les règles « LE LET : QUAND IL EST ACCORDÉ »**

*Note : Les arbres de décision des annexes A, B et C sont reproduits dans le document original en version graphique. Veuillez vous référer au document source PDF pour visualiser ces diagrammes.*