



**INTERNATIONAL
FEDERATION OF
PICKLEBALL**

**Fédération Internationale de Pickleball (FIP)
Règlement Officiel de Tournoi**

La Fédération Internationale de Pickleball (FIP) a été créée pour accompagner la croissance et l'avancement du pickleball à un niveau international ainsi que pour fixer les objectifs et buts à atteindre pour le jeu et la reconnaissance à travers le monde. La FIP est chargée de promouvoir le pickleball pour le plaisir de ses membres et pour encourager les sponsors à fournir du matériel, des services, de la publicité et un soutien financier afin que ce sport puisse se développer en fonction de son potentiel.

La FIP, étant l'organisation faitière du pickleball au niveau international, formule et interprète toutes les règles de ce sport. Le but de ce règlement est de fournir aux joueurs de pickleball les règles nécessaires pour l'organisation de rencontres de ligue ou de tournoi. Certaines sections de ces règles ont été réalisées pour être utilisées uniquement pour l'organisation de tournois officiels. Les tournois officiels permettent aux joueurs d'être classés sur une base nationale ou internationale.

Les tournois non-officiels peuvent également ces sections comme marche à suivre. Les directeurs de tournoi pour les compétitions non-officielles peuvent être flexibles dans l'utilisation de ce règlement afin de mieux correspondre aux capacités, aux âges, et à la diversité des joueurs. La FIP encourage chaleureusement ces tournois non-officiels pour promouvoir l'image du sport, la croissance du jeu, le développement des capacités personnelles, et le plaisir à jouer au pickleball.

La FIP a publié son premier règlement en 2010. La version 2010 des règles a été adaptée, avec autorisation, du règlement de l'Association Américaine de Pickleball (USAPA) qui a été publié pour la première fois en Mars 1984 et contient des révisions effectives jusqu'au 28 Mars 2010.

La FIP invite les fédérations nationales de pickleball de tous pays de devenir membres de la FIP et d'observer ces règles comme les règles internationales de pickleball.

Ces règles ne seront pas changées sans motif valable. Les commentaires et les opinions sont toujours les bienvenus. Si vous avez une question en ce qui concerne le règlement, veuillez s'il vous plaît contacter :

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)
Règlement Officiel de Tournoi

Contenu

1.	LE JEU	1
1.1.	CARACTERISTIQUES UNIQUES DU PICKLEBALL.....	1
2.	TERRAIN ET MATERIEL.....	1
2.1	CARACTERISTIQUES DU TERRAIN	2
3.	DEFINITIONS.....	6
4.	REGLES DU SERVICE	7
5.	REGLES DE SEQUENCE DE SERVICE	10
6.	REGLES DES LIGNES DE JEU	13
7.	LES REGLES DE FAUTE	14
8.	REGLES DE LA BALLE MORTE.....	15
9.	REGLES DE LA ZONE DE NON-VOLLEY	16
10.	REGLES DE SCORE- JEU- MATCH.....	16
11.	REGLES DU TEMPS-MORT.....	17
12.	AUTRES REGLES	17
13.	FORMATS DES TOURNOIS OFFICIELS.....	19
14.	GESTION DES TOURNOIS ET ARBITRAGE.....	22
15.	CATEGORIES ET DIVISIONS DES TOURNOIS OFFICIELS.....	26

1. Le Jeu

Le pickleball est un jeu de raquettes simple joué avec des balles à déplacements lents perforées spécialement, au dessus d'un filet de type tennis sur un court aux dimensions d'un terrain de badminton.

La balle est servie au dessous des hanches sans rebond sur le sol et servie en diagonale en direction de la zone de service de l'adversaire.

Les points sont marqués seulement en ayant le service et arrivent quand l'adversaire commet une erreur (faute sur la balle de retour, rebond de la balle en dehors des limites, etc.). Le serveur continue à servir, alternant les zones de service, jusqu'à une faute du serveur.

Le premier côté du terrain à inscrire 11 points, avec au moins 2 points d'écart, gagne. Par exemple, si les deux côtés sont à égalité avec 10 points, le jeu continue alors jusqu'à ce qu'un côté gagne par 2 points.

1.1. Caractéristiques Uniques du Pickleball

Règle du Double Rebond. Après le service, chaque côté doit faire au moins une frappe de fond de court (laisser la balle rebondir), avant de pouvoir effectuer un volley (frapper la balle avant qu'elle ne rebondisse).

Zone de Non-Volley. Un joueur ne peut faire une volley lorsqu'il se situe dans la zone de non-volley.

2. Terrain et Matériel

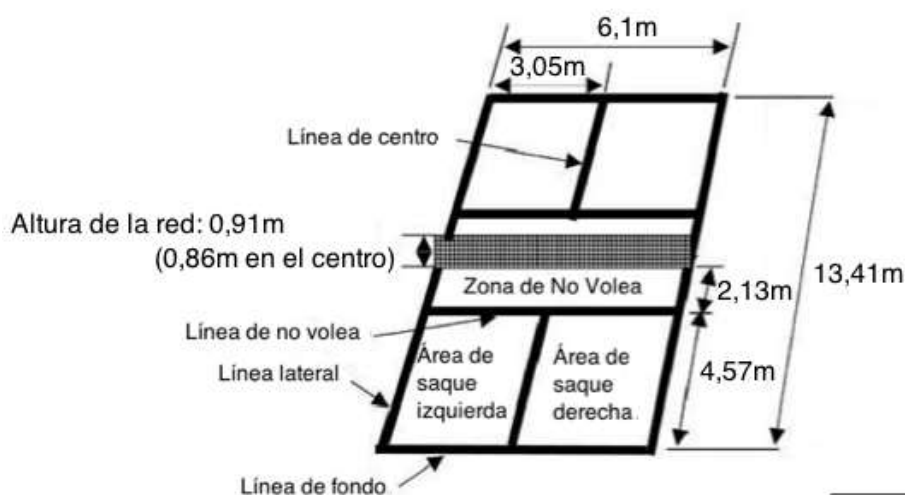


Figura 2-1 - La pista

Caractéristiques du Terrain. Les dimensions et mesures pour un terrain de pickleball standard sont:

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)
Règlement Officiel de Tournoi

2.1 Caractéristiques du Terrain

Les dimensions et mesures pour un terrain de pickleball standard sont:

- 2.1.1 Le terrain doit être un rectangle de 6.10 mètres de large et 13.41 mètres de long pour les matchs de simples et de doubles. CF Figure 2-1.
- 2.1.2 Une surface totale de jeu de 9.14 m de large et 18.28 de long au minimum est recommandée. Une taille totale de 10.36 m pour 19.5 m est préférée.
- 2.1.3 Les dimensions du court doivent être mesurées sur l'extérieur des lignes. Les lignes doivent faire 5.1 centimètres de large et de la même couleur, clairement contrastée avec la couleur de la surface de jeu.

2.2 Lignes et Zones

Les lignes et les zones d'un terrain de pickleball standard sont:

- 2.2.1 **Lignes de fond.** Les lignes de fond sont les lignes parallèles au filet au bout du terrain de chaque côté.
- 2.2.2 **Lignes de côtés.** Les lignes de côté sont les lignes perpendiculaires au filet de chaque côté du terrain.
- 2.2.3 **Ligne de Non-Volley.** La ligne de non-volley est la ligne de chaque côté du filet entre les lignes de côté et parallèle au filet. Ces lignes sont situées à 2.13 m du filet.
- 2.2.4 **Zone de Non-Volley.** La zone de non-volley est la zone du court délimitée par les deux lignes de côté, la ligne de non-volley et le filet. La ligne de non-volley et les lignes de côtés sont comprises dans la zone de non-volley.
- 2.2.5 **Ligne Centrale.** La ligne centrale est la ligne de chaque côté du filet coupant en deux la zone située entre la ligne de non-volley et la ligne de fond.
- 2.2.6 **Zones de Service.** Les zones de service sont les zones de chaque côté de la ligne centrale, délimitée par la ligne de non-volley, la ligne de fond et la ligne de côté.

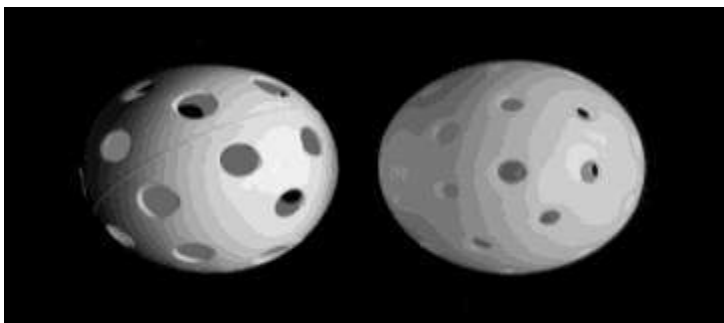
2.3 Caractéristiques du Filet

- 2.3.1 **Matériel.** Le filet peut être fabriqué avec n'importe quelle matière textile ouverte à mailles .
- 2.3.2 **Taille du Filet.** La longueur du filet doit être d'au moins 6.1 m tendu d'une ligne de côté à l'autre. La largeur du filet doit être d'au moins 0.8 m.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

- 2.3.3 **Taille des Mailles.** Les mailles du filet doivent être suffisamment petites pour éviter qu'une balle passe au travers.
- 2.3.4 **Hauteur.** Le filet doit être tendu au dessus du centre du court et doit être haut de 0.914 m à l'endroit des lignes de côté et haut de 0.86 m au centre du court.
- 2.3.5 **Sangle Centrale.** Une sangle centrale peut être placée au centre du filet pour permettre un ajustement rapide des 0.86 m exigé au centre.
- 2.3.6 **Bordure du Filet.** Le sommet du filet doit être bordé d'une bande blanche de 5.1 cm au dessus de la corde ou du câble passant par les points de fixation. Les points de fixation doivent restés au dessus de la corde ou du câble.
- 2.3.7 **Poteaux.** Les poteaux du filet doivent être placés en dehors des lignes de côté. Le placement recommandé est de 30.48 cm de la ligne de côté.

2.4 Caractéristiques de la Balle



La balle photographiée sur la gauche de la figure 2.2 est habituellement utilisée pour le jeu en salle et la balle photographiée sur la droite est habituellement utilisée pour le jeu en plein-air. Cependant, toutes les balles approuvées sont acceptées pour le jeu en salle et en plein-air. La liste complète des balles approuvées est sur le site de la FIP.

- 2.4.1 **Construction.** Les balles standard doivent être faites en plastique résistant et moulées avec une surface lisse et sans relief.
- 2.4.2 **Taille.** Les balles officielles doivent faire de 6.99 cm à 7.62 cm de diamètre.
- 2.4.3 **Poids.** Les balles doivent peser entre 21 et 29 grammes.
- 2.4.4 **Conception.** L'espacement de trous et la conception générale de la balle doivent être conformes aux caractéristiques nécessaires à un vol droit de la balle pendant le jeu.
- 2.4.5 **Approbation.** Le Directeur de Tournoi choisira les balles du tournoi. Les balles de jeu approuvées pour un tournoi officiel de la FIP doivent figurer

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

sur la liste officielle des balles approuvées de la FIP.

2.5 Caractéristiques de la Raquette

2.5.1 **Matériel.** La raquette doit être faite de n'importe quelle matière jugée sûre et non interdite par ces règles. La raquette doit être faite d'un matériau relativement rigide, non-compressible en accord avec les spécificités du document « Paddle Material Specifications » sur le site de la FIP.

2.5.2 **Surface.** La surface de frappe de la raquette ne doit pas contenir de trous, entailles, textures rugueuses, bandes, matières réfléchissantes, ou tout objet ou ajout qui permet au joueur d'augmenter les effets à la balle, ou en imprimer des additionnels.

2.5.2.1 **Couleur.** La surface peut être peinte mais doit adhérer aux règles générales portant sur la surface.

2.5.2.2 **Représentations.** Chaque écriture ou image sur la raquette doit être de bon goût et non-réfléchissant.

Commentaire FIP: Une surface de raquette est jugée trop réfléchissante, si dans le jugement du directeur du tournoi, elle reflète la lumière du soleil ou les lumières du court d'une manière qui dérange les joueurs.

2.5.3 2.5.3. Taille. La longueur et largeur combinée incluant le bord de protection et le bouchon du bout de la raquette ne doit pas dépasser 60.96 cm. Les dimensions de la raquette la plus répandue sont de 20.32 cm de large pour 40 cm de long. Il n'y a pas de restriction sur l'épaisseur de la raquette.

2.5.4 2.5.4. Poids. Il n'y a aucune restriction sur le poids de la raquette.

2.5.5 2.5.5. Modifications. Les raquettes faites maison ou modifiées sont acceptées tant qu'elles correspondent à toutes les caractéristiques décrites précédemment.

2.5.6 Caractéristiques de surface interdites et caractéristiques mécaniques.

2.5.6.1 2.E.6.a. Peinture antidérapante ou toute autre peinture texturée avec du sable, des particules de caoutchouc, ou de tout autre matériau causant un effet supplémentaire.

2.5.6.1.1 2.E.6.b. Caoutchouc ou caoutchouc synthétique.

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

2.5.6.1.3 2.E.6.d. Particules mobiles pouvant augmenter l'élan de la tête de raquette.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

2.5.6.1.4 2.E.6.e. Ressorts ou matériel composé de ressort.

2.5.6.1.5 2.E.6.f. Membranes souples ou tout autre matériau qui crée un effet trampoline.

2.5.6.1.6 2.E.6.g. Assistance électrique, électronique ou mécanique de tout genre.

2.5.7 Violation. Si une raquette viole le règlement ci-dessus, le directeur de tournoi a le pouvoir d'imposer un changement de raquette. Si le joueur en violation refuse le changement de raquette, le directeur de tournoi peut déclarer la perte du match pour celui-ci.

2.5.8 Désignation de modèle. Le fabricant doit avoir une marque et un nom de modèle clairement identifié ou le numéro de modèle sur la raquette. Les raquettes avec un centre fait de matériaux différents, ou une surface faite de matériaux différents, ou d'autres différences significatives doivent avoir un nom ou numéro unique. Chaque modèle unique doit avoir été proposées à la vente au grand public et des échantillons de chaque modèle doit être soumis à la USAPA pour approbation. Les raquettes utilisées dans les tournois sanctionnés par la USAPA / IFP après le 1er Janvier 2014, doivent se conformer à cette règle. (Ajouté 23 Juin 2012)

2.6 2.F. Habillement

2.6.1 Couleur. Les vêtements peuvent être de n'importe quelle couleur.

2.6.2 Sécurité/Interruption. Un joueur peut être amené à changer un habit trop humide ou trop ample, ou encore un vêtement qui peut distraire l'attention.

2.6.3 Représentations. Insignes images, et écritures sur les vêtements doivent être de bon goût.

2.6.4 Chaussures. Les chaussures doivent avoir des semelles qui ne marquent pas ou qui n'abiment pas la surface de jeu.

2.6.5 Violation. Si les vêtements d'un joueur violent ces règles, le directeur de tournoi a le pouvoir d'imposer un changement de vêtements. Si le joueur refuse, le directeur peut déclarer la perte du match pour celui-ci.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)
Règlement Officiel de Tournoi

3. Définitions

- 3.1 Porté– Frappe de la balle d'une manière lors de laquelle la balle ne rebondit pas en quittant la raquette mais qui tend à ce qu'elle soit portée le long de la surface de la raquette pendant son mouvement vers l'avant.
- 3.2 Terrain-croisé– Le terrain opposé diagonalement à votre terrain.
- 3.3 Balle Morte– Une balle morte est déclarée après une faute. Voir faute.
- 3.4 Dink Shot– Un coup joué doucement qui est destiné à arquer au dessus du filet et atterrir dans la zone de non-volley .
- 3.5 Double Rebond– Une balle qui rebondit plus qu'une fois, d'un côté, avant d'être renvoyée.
- 3.6 Double Touche– Un côté frappe la balle deux fois avant qu'elle ne reparte au dessus du filet. Une double frappe est réalisée par un joueur ou peut impliquer les deux joueurs d'une même équipe (double).
- 3.7 Coup Amorti– Coup de fond de court qui retombe court derrière le filet et loin de la position de l'adversaire.
- 3.8 Volley Amortie– Une volée amortie est effectuée dans le but de « tuer » la vitesse de la balle et de la retourner courte, proche du filet, pour un adversaire situé près ou sur la ligne de fond. Ce coup est spécialement efficace quand il effectué proche de la ligne de non-volley.
- 3.9 Faute– Une faute est toute action qui stoppe le jeu causée par une violation de règle.
- 3.10 Coup de Fond de Court– Frappe de balle effectuée après un rebond.
- 3.11 Demi-Volley – Un coup de fond de court lors duquel la raquette frappe la balle immédiatement après le rebond sur le sol et avant que la balle ne s'élève à sa hauteur potentielle.
- 3.12 Gêne– Tout élément ou circonstance qui affecte le jeu. Exemples : une balle égarée qui entre sur le court ou quelqu'un dérangeant le jeu en marchant sur le court.
- 3.13 Let – Un service qui touche la bande du filet et qui atterri dans la zone de service. Let peut également se référer à un échange qui doit être interrompu pour quelque raison que ce soit.
- 3.14 Lob – Un coup qui renvoie la balle aussi haut et long que possible, forçant l'adversaire à reculer sur la ligne de fond.
- 3.15 Zone de Non-Volley– La section du court adjacente au filet dans laquelle il est

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

interdit d'effectuer une volley. Cela comprend toutes les lignes environnant la zone.

- 3.16 Second Service– Terme utilisé pour décrire la circonstance quand l'équipe au service démarre le match ou quand par la suite une équipe perd le premier de ses deux services autorisés. (révision Avril 1, 2011)
- 3.17 Coup/Smash au-dessus de la Tête– Coup puissant, joué au-dessus de la tête résultant souvent d'un lob de l'adversaire, d'un retour haut ou d'un haut rebond.
- 3.18 Passing-Shot – Une volley ou un coup de fond de court qui est dirigé à une certaine distance de l'adversaire et destiné à éviter le retour de la balle (exemple : coup le long de la ligne de côté).
- 3.19 Objet Fixe– N'importe quel objet proche du court ou suspendu au-dessus du court qui dérange le vol de la balle.
- 3.20 Echange– Jeu continu qui se déroule après le service et avant une faute.
- 3.21 Rejouer le point– Echange à rejouer pour une raison quelconque sans qu'un point n'ait été attribué.
- 3.22 Zone de Service– Zone de chaque côté de la ligne centrale, délimitée par la ligne de non-volley, la ligne de fond et la ligne de côté. Toutes les lignes sont comprises dans la zone de service excepté la ligne de non-volley.
- 3.23 Side Out – Déclaré après qu'un côté a perdu son service et que l'autre côté le récupère.
- 3.24 Faute Technique– L'arbitre a le pouvoir d'ajouter un point au score d'un joueur ou au score d'une équipe lorsque l'adversaire viole une des règles des fautes techniques, au jugement de l'arbitre, ayant délibérément commis un abus.
- 3.25 Volley – Frappe de la balle dans les airs, pendant un échange, avant que la balle ne rebondisse sur le sol.

4. Règles du Service

- 4.1 Mouvement de Service. Le service doit être réalisé avec une frappe sous la main de façon à ce que le contact de la balle se fasse en dessous de la taille.
 - 4.1.1 4.A.1. Définition de Sous la Main. Le bras doit être en mouvement arqué vers le haut alors que la tête de raquette doit être située sous le poignet lorsque la balle est frappée.
- 4.2 Position du Serveur. Au début du service, les deux pieds doivent être derrière la ligne de fond. Lorsque la balle est frappée, au moins un pied doit toucher le sol derrière la ligne de fond et les pieds du serveur ne doivent pas toucher la surface

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

de jeu dans une zone hors des limites de la zone de service. La zone de service est définie comme étant la zone devant la ligne de fond ou sur cette dernière ou entre les lignes imaginaires prolongées de la ligne centrale du terrain et de chaque ligne de côté.

- 4.3 Le Service. La balle doit être frappée avant qu'elle ne touche le sol. La balle doit atterrir dans le terrain de l'adversaire de manière croisée (terrain diagonalement opposé) et dans la zone de service.
- 4.3.1 4.C.1. Placement. Le service doit éviter le filet et la ligne de non-volley et atterrir dans la zone de service de l'adversaire. Le service peut atterrir sur n'importe quelle ligne de la zone de service excepté la ligne de non-volley.
- 4.3.2 4.C.2. Perturbation. Si le service passe le filet et que l'adversaire, ou son partenaire, perturbe le vol de la balle de service, le point est donné à l'équipe qui sert.
- 4.4 Faute de Pied au Service. Pendant le service, quand la balle est frappée, les pieds du serveur ne doivent pas:
- 4.4.1 4.D.1. Toucher la zone en dehors de l'extension imaginaire de la ligne de côté.
- 4.4.2 4.D.2. Toucher la zone en dehors de l'extension imaginaire de la ligne centrale.
- 4.4.3 4.D.3. Toucher le terrain, y compris la ligne de fond.
- 4.5 Fautes au Service. Lors du service, il y a une faute lorsque:
- 4.5.1 Le serveur rate la balle en essayant de la frapper. Si la balle touche le sol sans que le serveur ne fasse le mouvement de service, ce n'est pas une faute.
- 4.5.2 La balle touche n'importe quel objet fixe avant qu'elle ne touche le sol. Les objets fixes comprennent le plafond, murs, barrières, éclairage, poteaux du filet, sièges de spectateurs, arbitre, juges de ligne, spectateurs (quand ils sont à leurs places) et tout autre objet autour ou au-dessus du terrain.
- 4.5.3 La balle de service touche le serveur ou son partenaire, ou tout ce que le serveur ou son partenaire porte (habits, accessoires).
- 4.5.4 La balle de service touche le filet et atterri dans la zone de non-volley ou sur la ligne de non-volley.
- 4.5.5 La balle de service atterri en dehors de la zone de service.
- 4.5.6 La balle de service touche le filet et atterri en dehors de la zone de

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

service.

4.5.7 La balle de service atterri sur la ligne de non-volley.

4.6 Lets au Service.

Le service est un let et sera rejoué si:

4.6.1 Le service touche le filet, la bande, ou la sangle et est malgré tout bonne et atterri dans la zone de service sur le terrain.

4.6.2 La balle est servie lorsque le receveur n'est pas prêt.

4.6.3 La balle servie touche le filet et frappe le receveur ou le partenaire du receveur.

4.6.4 L'arbitre ou n'importe quel joueur annonce un temps mort car un objet (balle, joueur d'un autre terrain, spectateur, etc.) cause un dérangement en arrivant sur la zone de jeu.

4.6.5 L'arbitre ou un joueur peut annoncer un let. Si il est fait appel à 'arbitre et que l'arbitre a clairement vu que le service n'a pas touché le filet, le point est alors donné à l'équipe qui sert.

Commentaire FIP: Il n'y a aucune limite sur le nombre de lets qu'un serveur peut servir.

4.7 Le Receveur. Le receveur est le joueur diagonalement opposé au serveur. En doubles, cette position correspond au score du joueur et de la position de départ. Il n'y a aucune restriction sur la position du receveur.

4.8 Règle du Double Rebond. Le service et le retour de service doivent obligatoirement rebondir au sol avant d'être frappés. Ce qui veut dire que chaque côté du terrain doit jouer son premier coup après le rebond de la balle suite au service. Après les 2 rebonds de départ, le point se poursuit et peut inclure des volleys.

4.9 4.I. Bonne Volonté. Les balles de service ne doivent pas être servies tant que le receveur n'est pas prêt et que le score n'a pas été annoncé. Après l'annonce du score, le serveur et le receveur ont 10 secondes pour être prêts.

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

4.9.2 Doubles. Lorsque le score est annoncé lors d'un match de double, l'arbitre ne doit pas attendre que le partenaire du receveur ou du serveur soit prêt. Il est de la responsabilité du receveur d'annoncer « pas prêt » pour son partenaire.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

- 4.9.3 En Mouvement. Une fois que le mouvement de service est commencé, le receveur ne peut pas devenir « pas prêt » ou demander un temps-mort.
- 4.9.4 Fausse Annonce de Score. Si l'arbitre annonce un faux score, n'importe quel joueur peut arrêter le jeu n'importe quand avant le retour de service pour demander une correction. Un joueur qui interrompt le jeu après le retour de service commet une faute et perd l'échange. Un joueur qui interrompt le jeu après le service lorsqu'il n'y a aucune erreur dans le score commet une faute et perd le point.
- 4.10 4.J. La Règle des 10 Secondes. La règle des 10 secondes s'applique aussi bien au serveur qu'au receveur, chacun d'entre eux a le droit à 10 secondes après l'annonce du score pour servir ou pour être prêt à recevoir. Il est de la responsabilité du serveur d'observer et d'être sûr que le receveur est prêt à recevoir le service.
- 4.10.1 Après qu'un avertissement technique a été émis par l'arbitre, de nouveaux retards de la part du serveur ou du receveur excédant 10 secondes doit entraîner une faute technique et un point offert à l'adversaire.
- 4.10.2 Si le serveur sert la balle au moment où le receveur annonce « pas prêt », la balle sera servie à nouveau sans pénalité et l'arbitre recommandera au serveur de contrôler si le receveur est prêt. Si le serveur continue à servir sans contrôler l'état du receveur, l'arbitre peut annoncer une faute technique et offrir un point au score du receveur.
- 4.10.3 Après l'annonce du score, si le serveur observe le receveur et le receveur ne signale pas « pas prêt », le serveur peut alors servir. Si le receveur essaie d'annoncer « non prêt » après que le service a été effectué, alors le service compte, que la balle soit retournée ou non.

Commentaire FIP: Un receveur qui essaie de retourner la balle de service est considéré comme avoir été prêt. Si le receveur a annoncé « pas prêt », le service doit être refait.

5. Règles de Séquence de Service

5.1 Simples

- 5.1.1 5.A.1. Au début de chaque match, le serveur commence à servir sur le côté droit du court et alterne de droite à gauche, puis à droite, etc., aussi longtemps que le serveur garde le service.
- 5.1.2 5.A.2. Le serveur doit servir de manière croisée (court diagonalement opposé) dans la zone de service.
- 5.1.3 5.A.3. Le score du serveur sera toujours pair (0, 2, 4, 6, 8, 10...) lorsqu'il

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

sert depuis la droite du terrain et impair (1, 3, 5, 7, 9...) lorsqu'il sert depuis le côté gauche (seulement en match de simples)

5.2 Doubles

- 5.2.1 5.B.1. Le service débute toujours du côté droite du terrain et alterne de droite à gauche à droite, etc..., aussi longtemps que le serveur garde le service.
- 5.2.2 5.B.2. Le serveur doit servir de manière croisée (court diagonalement opposé) dans la zone de service.
- 5.2.3 5.B.3. Les points de l'équipe seront pairs lorsque le serveur du début du match est du côté droit du terrain. Les points seront impairs lorsque le serveur du début du match est sur le côté gauche du terrain.
- 5.2.4 5.B.4. L'équipe servant la première dans le match ne peut commettre qu'une seule faute avant que le service ne passe à l'équipe adverse. Après cela, chaque membre d'équipe sert jusqu'à ce qu'un joueur perde un point de service lorsque son équipe commet une faute. Après que chaque joueur a perdu son service, le service passe à l'équipe adverse.
- 5.2.5 5.B.5. Le serveur alternera entre la droite et la gauche du terrain pour servir après avoir marqué un point. Après la première faute de l'équipe du serveur, le second serveur continuera à servir depuis le dernier côté de la position du serveur et ensuite alterne les positions aussi longtemps que l'équipe qui sert continue à gagner des points.
- 5.2.6 5.B.6. Si la balle est servie par le membre de l'équipe à qui ce n'était pas le tour ou depuis le mauvais côté du terrain, le service est une faute. Si la faute s'est produite lors du premier service, alors le premier service est perdu et le véritable deuxième serveur sert depuis le bon côté du terrain. Si la faute s'est produite lors du deuxième service, c'est alors un side-out (changement de l'équipe qui sert). Un point réalisé à cause d'une position de service incorrecte ou à cause du mauvais serveur ne sera pas compté à moins que le jeu ait continué et qu'un autre point a été marqué ou que l'équipe adverse a servi.
- 5.2.7 5.B.7. Le receveur est la personne située du côté opposé du terrain en diagonale par rapport au serveur. En doubles, cette position correspond au score du joueur et à la position de départ.
- 5.2.8 5.B.8. Le receveur est le seul joueur qui peut retourner la balle. Si le mauvais joueur retourne la balle, c'est alors un point pour l'équipe qui sert.
- 5.2.9 5.B.9. Le partenaire du receveur peut se tenir n'importe où sur ou hors du terrain.
- 5.2.10 5.B.10. L'équipe qui reçoit n'alterne pas de position lorsqu'un point est

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

marqué par l'équipe qui sert. L'équipe qui reçoit peut échanger leur position après le retour de service, mais après que l'échange est terminé, les joueurs doivent retourner à leurs positions de départ, ce qui correspond au score de l'équipe et aux positions de départ.

Commentaires FIP:

- En match de tournoi, à moins que la demande ait été faite, l'arbitre ne doit pas corriger les positions des joueurs tant qu'une faute lors de la séquence de service n'ait été commise par une équipe servant ou recevant.
- Lorsqu'un service non-conforme est signalé immédiatement après un échange, le point ne compte pas.
- Lorsqu'un service non-conforme n'est pas signalé jusqu'à ce que le serveur perde le service, le dernier point marqué par ce serveur sur un service illégal, s'il existe, ne compte pas.
- Lorsqu'un service non-conforme n'est pas signalé jusqu'à ce que le serveur perde le service et que le partenaire a marqué un point sur le service, le point du premier serveur compte. Si le point marqué par le partenaire est aussi le résultat d'un service illégal, le point ne compte pas.
- Lorsqu'un service non-conforme n'est pas signalé jusque après que l'équipe adverse a servi, les points marqués sur le service précédent comptent.

5.3 Choix du Service/Côté et Rotation

- 5.3.1 5.C.1. Un jeté de pièce ou toute autre méthode déterminera le premier choix de service ou de côté du terrain. Si le vainqueur choisi de recevoir ou servir, le perdant choisi le côté du terrain où il débutera le match. Si le vainqueur choisi un côté du terrain, le perdant choisi de servir ou recevoir.
- 5.3.2 5.C.2. Les côtés et le premier service seront inversés après la fin de chaque set.
- 5.3.3 5.C.3. Les côtés seront échangés dans le troisième set (si le match est au meilleur des 3 sets) après que la première équipe atteint le score de 6 points. Le joueur ayant le service le garde.
- 5.3.4 5.C.4. Dans les matchs jusqu'à 15, les côtés seront échangés après que la première équipe a atteint le score de 8 points. Le joueur ayant le service le garde.
- 5.3.5 5.C.5. Dans les matchs jusqu'à 21, les côtés seront échangés après que la première équipe a atteint le score de 11 points. Le joueur ayant le service le garde.

6. Règles des Lignes de Jeu

- 6.1 Les balles servies passant la ligne de non-volley et qui atterrissent sur n'importe

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

quelles autres lignes de service sont bonnes.

- 6.2 Les balles en jeu (à part au service, voir 6.A) atterrissant sur n'importe quelles lignes du terrain sont bonnes.
- 6.3 Une balle touchant la zone de jeu en dehors de la ligne de fond ou des lignes de côté, même si le bord de la balle chevauche la ligne, est considérée comme hors limites.
- 6.4 Code d'Éthique pour les Lignes de Jeu. Le pickleball est joué selon des règles spécifiques. Cela nécessite également un code d'éthique pour les responsabilités d'annonce des lignes faite par les joueurs eux-mêmes.

Les responsabilités de l'annonce des lignes par les joueurs sont différentes de celles assignées aux arbitres et juges de ligne. Les officiels prennent des décisions impartiales avec l'intérêt des joueurs en tête. Les joueurs, lorsqu'ils doivent s'auto-arbitrer, opèrent sous le principe que toutes les annonces douteuses doivent être résolues en faveur de l'adversaire.

Les éléments de base sont:

- 6.4.1 6.D.1. Les joueurs annoncent les lignes de leur côté du terrain (excepté la ligne de non-volley, si annoncée par un arbitre).
- 6.4.2 6.D.2. L'adversaire a le bénéfice du doute sur les annonces de lignes faites.
- 6.4.3 6.D.3. Les spectateurs ne doivent pas être consultés sur n'importe quelle annonce de ligne. Les spectateurs peuvent ne pas être qualifiés, peuvent vouloir porter préjudice, ou peuvent ne pas être en position d'avoir vu la balle, et c'est pourquoi ils ne peuvent participer.
- 6.4.4 6.D.4. Tous les participants devraient s'efforcer à la précision en faisant une annonce de ligne.
- 6.4.5 6.D.5. Aucun joueur ne doit mettre en doute une annonce faite par l'adversaire à moins qu'il ne le fasse clairement (excepté qu'un joueur peut faire appel d'une annonce auprès d'un arbitre en cas de match officiel). Un joueur doit demander l'avis de l'adversaire si l'adversaire était dans une meilleure position pour voir la balle. L'opinion de l'adversaire, si demandé, doit être accepté. L'opinion d'un joueur regardant vers le bas la ligne est plus sûr d'être juste qu'un regardant le long de la ligne.
- 6.4.6 6.D.6. Ne pas annoncer la balle « out » lorsque l'on se trouve le long de la ligne à moins que l'on ait clairement vu l'espace entre la ligne et l'impact de la balle. La décision du joueur sur la ligne de fond du terrain, basée sur les lois de la parallaxe, prévient un jugement précis dans ces cas.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

- 6.4.7 6.D.7. Toutes les annonces de « let » ou « out » doivent être faites « instantanément » ; sans quoi la balle est présumée bonne et toujours en jeu. « Instantanément » est défini par une annonce de « let » ou « out » avant que la balle n'ait été frappée par l'adversaire ou avant qu'elle n'ait été hors de jeu.
- 6.4.8 6.D.8. Toute balle qui ne peut être annoncée « out » est présumée bonne. Le joueur ne peut réclamer un « let » (rejouer) parce que la balle n'a pas été vue. L'avis de l'adversaire peut être demandé, et, si l'adversaire dit que la balle était bonne ou que l'adversaire ne pût la voir, la balle doit être déclarée bonne.
- 6.4.9 6.D.9. Les joueurs ne peuvent pas demander un « let » (rejouer) parce qu'ils n'étaient pas sûrs si la balle était bonne ou fautive. Dans ce cas, le bénéfice du doute va à l'adversaire.
- 6.4.10 6.D.10. Lors des matchs de doubles, si un joueur annonce une balle « out » et le partenaire « bonne », le doute existe alors, et la balle doit être déclarée bonne (excepté si un joueur demande son avis à l'arbitre lors d'un match officiel).
- 6.4.11 6.D.11. Les annonces de ligne doivent être faites rapidement par la voix ou la main, sans tenir compte de la distance de la balle la séparant de la ligne.
- 6.4.12 6.D.12. Si, pendant que la balle est en l'air, un joueur crie « out », « non », « dehors », ou tout autre mot pour communiquer à l'adversaire que la balle doit être fautive, l'annonce du joueur doit être considérée. Si la balle atterri dedans, le jeu continue. Si l'annonce dehors est faite après que la balle ait touché le sol, cela doit être considéré comme une annonce de ligne et le jeu doit s'arrêter.

7. Les Règles de Faute

Une faute est toute action qui stoppe le jeu pour une violation de règle. Une faute sera annoncée pour les raisons suivantes:

- 7.1 7.A. Frapper la balle dans le filet au service ou lors de tout retour.
- 7.2 Frapper la balle hors des limites du terrain.
- 7.3 Echec de frapper la balle avant qu'elle ne rebondisse deux fois sur le sol.
- 7.4 Violation d'une règle de service (voir Section 4).
- 7.5 Un joueur, un habit du joueur, ou toute partie de la raquette du joueur touche le filet ou ses montants lorsque la balle est en jeu.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

- 7.6 La balle en jeu touche un joueur ou tout ce qu'il porte. Il y a une exception à cette règle : si la balle touche la main tenant la raquette en dessous du poignet, la balle reste en jeu. Si la balle touche un joueur en dehors des limites du terrain avant qu'une faute ne soit commise, ce joueur perd alors le point. En doubles, si le service touche le partenaire du receveur, c'est un point pour l'équipe qui sert, sous condition qu'il n'y ait pas eu net ou une faute au service. La règle inclut également les balles qui semblent sortir des limites du terrain : durant le point, si un joueur attrape la balle ou essaie de l'arrêter avant qu'elle ne sorte des limites, il perd le point.

Commentaires FIP: Si le joueur est en train de changer de main et qu'il se retrouve avec ses deux mains sur la raquette, ou s'il essaie un coup à deux mains et qu'une des mains est touchée par la balle en dessous du poignet, la balle est alors considérée comme toujours en jeu.

- 7.7 Une balle en jeu touche tout objet permanent avant de rebondir au sol.

Commentaires FIP: Si la balle en jeu touche un objet permanent après avoir rebondi sur le sol, le joueur qui a frappé cette balle gagne le point. Si la balle en jeu touche un objet permanent avant qu'elle ne rebondisse sur le court, c'est une faute.

- 7.8 Violation de la règle de la zone de non-volley.

- 7.9 Violation d'autres règles (Voir Section 12).

- 7.10 Le service est effectué en faisant rebondir la balle sur la surface de jeu avant de la frapper.

- 7.11 Un joueur frappe la balle avant que la balle ne passe le filet.

8. Règles de la Balle Morte

- 8.1 Une balle morte est déclarée après n'importe quelle action arrêtant le jeu.

- 8.2 Une balle n'est pas déclarée morte tant qu'elle n'a pas rebondi deux fois sur sol ou qu'une règle de faute n'ait été violée (Voir Section 7).

- 8.3 Un obstacle annoncé par l'arbitre ou un joueur se traduira par une balle morte et un point à rejouer.

- 8.4

9. Règles de la Zone de Non-Volley

- 9.1 La zone de non-volley est une aire du terrain délimitée par les deux lignes de côté, la ligne de non-volley, et le filet. La ligne de non-volley et les lignes de côté sont incluses dans la zone de non-volley.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

- 9.2 Une faute sera déclarée si, dans l'action d'une volley, un joueur ou tout ce qu'il porte sur lui touche la zone de non-volley ou touche toute ligne de non-volley. Par exemple, une faute sera déclarée si, dans l'action d'une volley, un des pieds du joueur touche la ligne de non-volley.

Commentaires FIP: L'action de la volley inclus la préparation du geste, la frappe, et la fin du mouvement. Si la raquette touche la zone de non-volley pendant le mouvement, ceci est une faute peu importe si elle a été commise avant ou après le contact avec la balle.

- 9.3 9.C. Une faute sera déclarée si, dans l'action d'une volley, l'élan du joueur provoque un touché de la zone de non-volley ou de toute ligne de non-volley soit du joueur, soit de tout ce qu'il porte sur lui. C'est une faute si l'élan du joueur fait que le joueur touche toute chose qui touche la zone de non-volley, inclus le partenaire. C'est une faute même si la balle est déclarée morte avant que le joueur ne touche la zone de non-volley.
- 9.4 Une faute sera déclarée si le joueur viole l'intention de la règle de la zone de non-volley. Toutes les volleys doivent être débutées en dehors de la zone de non-volley. Une manœuvre comme se tenir dans la zone de non-volley, sauter pour effectuer la volley, puis atterrir en dehors de la zone de non-volley est interdite. Si un joueur est à l'intérieur de la zone de non-volley pour n'importe quelle raison, le joueur ne peut volleyer la balle tant que les deux pieds sont sur le sol en dehors de la zone de non-volley.
- 9.5 Un joueur peut marcher sur la ligne de non-volley ou entrer dans la zone de non-volley n'importe quand excepté si ce joueur effectue une volley. Il n'y a pas de violation si le partenaire retourne la balle pendant que l'autre joueur de la même équipe se trouve dans la zone de non-volley. Un joueur peut entrer dans la zone de non-volley avant ou après avoir retourné une balle qui a rebondi.
- 9.6 Un joueur peut rester dans la zone de non-volley pour renvoyer une balle qui a rebondi. De plus, il n'y a pas de violation si un joueur ne quitte pas la zone de non-volley après avoir frappé une balle qui a rebondi.

10. Règles de Score- Jeu- Match

- 10.1 10.A. Score. Seule l'équipe qui sert peut marquer des points.
- 10.2 10.B. Les points sont marqués en servant légalement une balle que l'adversaire n'arrive à toucher (un ace) ou en gagnant un échange (faute de l'adversaire).
- 10.3 10.C. Jeu. Le premier côté à marquer 11 points et menant par au moins 2 points d'écart gagne. Si chaque côté a 10 points, le jeu continue alors jusqu'à ce qu'un côté gagne par 2 points d'avance.
- 10.4 10.D. Format de Tournoi Standard. Au meilleur des 3 jeux (gagner 2 jeux) jusqu'à 11 points.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

- 10.5 10.E. Variante de Format de Tournoi. Un directeur de tournoi peut choisir d'avoir quelques ou tous les matchs avec des jeux allant jusqu'à 15 point ou 21 points avec 2 points d'avance au minimum. Un écart de 1 point sera approprié pour les matchs de groupes lors desquels le vainqueur est déterminé par le total de points plutôt que par le nombre de matchs gagnés.

Commentaires FIP: La façon correcte d'annoncer le score est le score du serveur, le score du receveur, puis le serveur 1 ou le serveur 2.

11. Règles du Temps-Mort

- 11.1 11.A. Temps-Morts Normaux. Un joueur ou une équipe a le droit à 2 temps-morts par jeu ; chaque période de temps-mort ne dure que 1 minute. Alors le jeu reprend ou un autre temps-mort peut être annoncé par chaque côté. Les temps-morts ne peuvent être annoncés lorsque la balle est toujours en jeu ou lorsque le serveur a démarré son mouvement de service. Pour les jeux jusqu'à 21 points, chaque équipe a le droit à 3 temps-morts par jeu.
- 11.2 11.B. Temps-Morts pour Blessure. Si un joueur est blessé pendant le match, ce joueur doit demander un temps-mort pour blessure. L'arbitre doit attester qu'il y a bien eu blessure et que le joueur n'essaie pas de récupérer ou se reposer. Si l'arbitre accepte, le joueur alors aura le droit à un maximum de 15 minutes de repos dans le temps-mort pour blessure. Si le joueur ne peut reprendre le jeu après 15 minutes de temps-mort pour blessure, le match est gagné par l'adversaire.

Commentaires FIP: Un joueur ne peut prendre que un temps-mort pour blessure par match Le temps-mort doit être continu et doit être au maximum de 15 minutes.

- 11.3 11.C. Temps-Morts pour Equipement. Les joueurs doivent tenir leurs vêtements et équipements en bonnes conditions pour jouer et doivent utiliser les temps-morts réguliers et le temps entre chaque jeu pour ajuster et remplacer le cas échéant l'équipement personnel. Si un joueur ou une équipe n'a plus de temps-mort et que l'arbitre détermine qu'un changement d'équipement est nécessaire pour continuer le match de manière équitable et sûre, l'arbitre peut permettre un temps-mort pour équipement ne dépassant pas les 2 minutes.
- 11.4 11.D. Temps-Morts entre les Jeux. Entre les jeux les temps-morts de doivent pas dépasser les 2 minutes entre chaque jeu du match.
- 11.5 11.E. Matchs Renvoyés. Chaque match renvoyé par l'arbitre doit recommencer avec le même score et les mêmes temps-morts restants au moment du renvoi.

Commentaires FIP: Lorsque un temps-mort est annoncé, l'arbitre doit demander que tous les joueurs placent leurs raquettes sur le bon court et que la balle soit placée sous la raquette du serveur.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)
Règlement Officiel de Tournoi

12. Autres Règles

- 12.1 12.A. Porté et Double-Frappe. Les balles peuvent être frappées non-intentionnellement deux fois ou « portées », mais cela doit être pendant une frappe continue et unidirectionnelle. Si la frappe n'est pas continue, et pas unidirectionnelle, ou s'il y a eu une seconde poussée bien définie, la frappe est illégale.
- 12.2 12.B. Changement de Mains. Une raquette peut être changée d'une main à l'autre à n'importe quel moment. Les coups à deux mains sont aussi autorisés.
- 12.3 12.C. Tentatives de Retour. Un retour complètement manqué ne constitue pas, en lui-même, une balle morte. La balle reste en jeu tant qu'elle n'a pas rebondi à deux reprises ou tant que une faute ne s'est pas produite.
- 12.4 12.D. Balle Cassée ou Fissurée. Le jeu se poursuit jusqu'à la fin de l'échange. Si, dans le jugement de l'arbitre, une balle cassée ou fissurée affecte le déroulement de l'échange, l'arbitre doit annoncer que le point sera rejoué.
- 12.5 12.E. Blessure Pendant le Jeu. L'échange se poursuit jusqu'à sa fin, malgré la blessure d'un des joueurs.
- 12.6 Problème sur l'Équipement d'un Joueur. Un échange ne doit pas être arrêté ou perturbé si un joueur perd ou casse sa raquette ou perd un objet personnel.
- 12.7 12.G. Objets sur le Terrain. Si un objet que le joueur porte sur lui tombe sur le terrain, il fait alors partie du jeu. Et donc, si la balle en jeu touche cet objet sur le court, la balle reste en jeu. Si l'objet atterri sur le terrain de l'adversaire, c'est une faute. Si l'objet tombe dans la zone de non-volley alors que le joueur réalisait une volley, c'est une faute.
- 12.8 12.H. Distractions. Les joueurs ne sont pas autorisés à crier, taper des pieds, ou tenter de distraire de toute manière que ce soit l'adversaire qui se prépare à frapper la balle. En doubles, la communication d'équipe ne devrait pas être considérée comme distraction. Quoi qu'il en soit, une communication bruyante au moment où l'adversaire va frapper la balle doit être considéré comme une distraction. Si, dans le jugement de l'arbitre, il y a eu distraction, il y a alors perte du point pour l'équipe fautive.
- 12.9 Les Montants du Filet. Les montants du filet sont positionnés hors des limites du terrain. Si une balle touche un montant du filet ou autre chose attachée à ce montant, c'est une faute et une balle morte est annoncée. Cette règle n'inclus pas le filet, la câble du filet, ou la corde entre le filet et les montants.
- 12.10 12.J. Le Filet
- 12.10.1 12.J.1. Le filet et les fils ou ficelles tenant et tendant le filet sont positionnés (principalement) sur le terrain.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

- 12.10.2 Par conséquent, si la balle frappe le sommet du filet ou le fil à son sommet et atterri dans les limites, la balle reste alors en jeu.
- 12.10.3 12.J.2. Frapper la balle entre le sommet et le bas du fils du filet est une faute.
- 12.10.4 12.J.3. Si la balle rebondit dans la zone de non-volley d'un joueur avec tellement d'effet que celle-ci revient de l'autre côté en passant par dessus le filet, le joueur peut alors jouer la balle au-dessus du filet mais ne doit pas le toucher. <le joueur est autorisé à contourner le filet et franchir la ligne imaginaire de l'extension du filet tant qu'il ne touche pas le terrain de l'adversaire.
- 12.10.5 12.J.4. Si un joueur frappe la balle au-dessus du filet dans le court de son adversaire, et que ensuite la balle rebondisse en arrière au-dessus du filet sans que l'adversaire ne la touche, le joueur ayant frappé la balle gagne le point.
- 12.10.6 12.J.5 Lorsque les systèmes de filet ont une barre horizontale qui peuvent inclure une base centrale : si la balle frappe la barre horizontale ou la base centrale avant qu'elle ne franchisse le filet, c'est une faute. Si la balle passe le filet puis frappe la barre horizontale, la balle reste en jeu. Si la balle passe le filet et frappe la base centrale ou la balle se bloque entre le filet et la barre horizontale avant de toucher le court, c'est un let et le point est à rejouer.
- 12.11 12.K. Coups Autour des Montants du Filet. Si une balle frappée dans un angle rebondit dans le court et se déplace au-delà de la ligne de côté, un joueur peut retourner la balle en contournant les montants du filet. La balle n'a pas besoin de repasser par dessus le filet. De plus, il n'y a pas de restriction sur la hauteur du retour. Par exemple, un joueur peut retourner la balle en contournant le filet en-dessous de la hauteur du filet.
- 12.12 12.L. Coaching. Les joueurs peuvent consulter les entraîneurs ou toute autre personne pendant les temps-morts et entre les jeux. Le coaching entre les points est autorisés tant que ce n'est pas dérangeant, ne retarde pas le jeu, et consiste seulement en conseils au joueur, et non pas à une conversation entre le coach/entraîneur et le joueur. Une conversation entre le joueur et toute personne agissant comme un coach ne se produit que lors des temps-morts, temps-morts à la charge du joueur ou de l'équipe. Si l'équipe n'a plus de temps-mort, alors la conversation résultera en un avertissement technique ou une faute technique. Le coaching n'est pas autorisé entre le temps durant lequel l'arbitre annonce le score et la fin de l'échange.
- 12.13 12. M. Une Raquette. Un joueur ne doit pas utiliser ou porter plus d'une raquette pendant un échange.

13. Formats des Tournois Officiels

13.1 13.A. Formats des Tournois.

Il y a six formats de tournoi qui peuvent être utilisés. Le format est typiquement un choix du sponsor du tournoi ou du directeur de tournoi.

13.1.1 13.A.1. Elimination Simple avec Consolation. Le perdant sort du tableau des vainqueurs. Les perdants du premier tour rejoignent un tableau de consolation.

13.1.2 13.A.2. Double Elimination. Une défaite met le perdant dans un tableau inférieur. Le vainqueur du tableau inférieur jouera le vainqueur du tableau du haut pour la victoire du tournoi. Si le vainqueur du tableau inférieur gagne, un match tie-break doit alors être joué.

13.1.3 13.A.3. Chute de Niveau. Tous les joueurs commencent en haut du tableau. Les perdants du premier tour tombe dans le second niveau. Les perdants du premier tour dans le second niveau tombe dans le troisième niveau et ainsi de suite. Le vainqueur du premier tour dans chaque niveau y reste. Il peut y avoir un tableau inférieur pour les perdants du second tour de chaque niveau.

13.1.4 13.A.4. Round Robin. Tous les joueurs jouent les uns contre les autres. Le joueur ou l'équipe ayant gagné le plus de matchs est déclaré vainqueur. Variante : le joueur ou l'équipe ayant gagné le plus de points peut être déclaré(e) vainqueur.

13.1.5 13.A.5. Récompense de Point. Similaire au format Round Robin, mais 1 point est offert à chaque victoire. Aucun point n'est offert pour une défaite. DE plus, un joueur ou une équipe gagnant le match en remportant les 2 premiers jeux reçoit un point additionnel.

13.1.6 13.A.6. Match dePool. Les participants sont répartis en deux ou plus pools. Chaque pool joue un format Round Robin pour déterminer les qualifiés qui iront jouer les play-off à simple ou double élimination

13.2 13.B. Tirages au Sort

13.2.1 13.B.1. Si possible, tous les tableaux doivent être réalisés au moins 2 jours avant que le tournoi ne commence.

13.B.2. Le tirage au sort et le Comité d'organisation du tournoi doivent être fait par le directeur de tournoi.

13.C. Annonce de Matches. Il est de la responsabilité de chaque joueur de vérifier le tableau publié pour déterminer l'heure et le lieu du match. Si un changement est effectué après que le tableau a été publié, le directeur de tournoi ou un de ses représentants doit avertir les joueurs du changement.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

13.D. Match Forfait. Un forfait est une défaite par défaut. Cela se produit généralement lorsque un joueur ou une équipe ne se présente pas à l'heure, à cause d'une blessure d'un joueur, ou pour méconduite. Un joueur ou une équipe déclaré(e) forfait(e) pour un match pour n'importe quelle raison perd le match comme si il (elle) avait perdu tous les jeux du match. En conséquence, l'autre joueur ou équipe gagne le match comme si il (elle) avait remporté tous les points du match. Le joueur ou l'équipe gagnant(e) reçoit les points ou le score approprié(s) ou avance au niveau suivant.

13.E. Matches du Tableau Inférieur. Dans tous les tournois officiels de la FIP, chaque participant doit jouer un minimum de deux matchs programmés par tournoi dans lequel il s'inscrit. Cela signifie que les perdants de leurs premiers matchs doivent avoir l'opportunité de concourir dans un tableau inférieur. Les matchs du tableau inférieur peuvent être modifiés à discrétion du

Directeur de tournoi (par ex, jeu jusqu'à 15 points), mais cette modification doit être annoncée soit par écrit soit verbalement à tous les joueurs avant que le tournoi commence ou sur le site internet du tournoi. Si un premier match est programmé avec un adversaire qui est forfait peu importe la raison, le match programmé est alors considéré comme une victoire. Le directeur de tournoi n'est pas en faute si un joueur ou une équipe gagne leur premier match par forfait et ensuite perd le second match et donc n'a joué qu'un match. Ceci est appelé « chance du tirage au sort », et le joueur ou l'équipe dans cette situation n'ira pas dans un tableau inférieur.

Matches Programmés. Si un ou plusieurs joueurs sont inscrits dans différentes catégories du même tournoi, ils devront jouer dans leurs catégories le même jour ou soir avec le risque d'avoir moins de temps de pause. C'est un risque à assumer en s'inscrivant à plusieurs compétitions en même temps. Si possible, le tableau devrait prévoir une période de repos entre les matchs.

13.G. Matches de Doubles. Une équipe de doubles est composée de 2 joueurs qui remplissent les critères de qualification pour participer à une compétition précise. A une compétition basée sur le classement, le joueur le mieux classé détermine le niveau de compétence de l'équipe (ou la division ou le niveau de compétition). Lors d'une compétition d'adulte (19 ans et plus) basée sur des groupes d'âge, le plus jeune de l'équipe détermine le niveau de classification. Les joueurs peuvent jouer dans des catégories d'âge inférieur à moins que les règles de l'Association Nationale des Matches Adultes ne l'interdisse. Les juniors (18 ans et moins) peuvent s'inscrire à n'importe quel tournoi à catégories d'âge pour juniors pour lequel ils ne sont pas trop âgés, tout comme les catégories adultes de 19 ans et plus. Aucune exception ne permet à un partenaire d'effectuer un changement après que les partenaires ont déjà commencé à jouer en équipe. Un changement de partenaire peut être effectué avant le premier match si, selon l'avis du directeur de tournoi, le changement est dû à une blessure, maladie, ou circonstances au-delà du contrôle du joueur.

13.H. Changement de Court. Lors des tournois officiels de la FIP, le directeur de tournoi peut décider d'un changement de court après la fin de n'importe quel jeu du tournoi si un tel changement améliore les conditions de jeu ou des spectateurs.

13.I Direction du Tournoi. Lors des tournois officiels de la FIP, l'arbitre a le pouvoir

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

d'annoncer les fautes techniques et les forfaits si le comportement d'un joueur ne correspond pas au règlement du tournoi. De plus, le directeur de tournoi a le pouvoir d'expulser un joueur pour méconduite, peut importe si des fautes techniques ont été reçues ou pas.

14. Gestion des Tournois et Arbitrage

14.A. Directeur de Tournoi. Un directeur de tournoi gère le tournoi. Il est de la responsabilité du directeur de tournoi de désigner les officiels et leurs responsabilités.

14.A.1. Dans tous les tournois officiels de la FIP, le directeur de tournoi fournit les méthodes pour identifier chaque serveur d'équipe commençant chaque match. L'identification doit être visible à chacun sur le court pendant le jeu. Refuser de porter cette identification résulte au forfait du match.

14.B. Règles de Briefing. Avant le tournoi, tous les officiels et les joueurs doivent être briefés sur les règles à propos des entraves sur le terrain. Le briefing doit être mis par écrit si possible. Les règles actuelles des tournois de la FIP seront appliqués et valides. Le directeur de tournoi ne doit pas imposer des règles locales ou interpréter une règle n'allant pas dans le sens du règlement actuel de la FIP. Chaque exception aux règles désirée à cause des limitations physiques des courts ou d'autres conditions locales doit être approuvée auparavant par la FIP.

14.C. Officiels. Chaque tournoi officiel de la FIP doit avoir un arbitre par match. Le directeur de tournoi ou son représentant nomme les arbitres. Bien que tous les joueurs du tournoi peuvent se porter volontaires pour arbitrer un match, le directeur du tournoi ou son représentant aura le dernier mot sur les affectations des arbitres. Les juges de ligne peuvent également être inclus comme officiels à la discrétion du directeur de tournoi.

14.D. Fonctions des Arbitres.

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

14.D.1. Contrôler la préparation du court respectant la propreté, la lumière, la hauteur du filet, les marques du court, et les risques.

14.D.2. Vérifiez la disponibilité et l'adéquation des matériaux nécessaires pour le match comme les balles, cartes de score, crayons, et l'emplacement de l'horloge.

14.D.3. Assurer que le soutien prévu est disponible.

14.D.4. Rencontrer les joueurs au bord du court pour:

14.D.4.a. Inspecter les raquettes en cas d'irrégularités.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

14.D.4.b. Informer les joueurs du besoin d'attendre l'annonce du score de l'arbitre avant de servir.

14.D.4.c. Souligner les modifications de règlement approuvées.

14.D.4.d. Informer les joueurs de la compétence de l'arbitre, des juges de ligne et des joueurs sur l'annonce des lignes.

14.D.4.e. Utiliser n'importe quelle méthode loyale pour déterminer le premier serveur et le côté.

Pendant le match, l'arbitre doit:

14.D.5. Vérifier à nouveau la hauteur si le filet a été bougé.

14.D.6. Annoncer le score après que chaque point a été joué et mettre le point sur le tableau de score officiel. L'annonce du score indique que chaque côté est prêt à reprendre.

14.E. Annonce des Lignes

Les annonces de la main pour les lignes sont acceptées lors:

- Des fautes de ligne– bras tendu en direction de la direction de la balle hors des limites.
- Balle bonne– bras tendu en parallèle au terrain avec les paumes vers le bas.

14.E.1. Options d'Arbitrage.

14.E.1.a. Les joueurs annoncent les lignes (généralement utilisé lors de matchs hors tournoi).

14.E.1.b. L'arbitre annonce les infractions dans la zone de non-volley. Les joueurs annoncent les autres lignes du court de leur côté du terrain (généralement utilisé en tournoi).

14.E.1.c. L'arbitre annonce les infractions dans la zone de non-volley. Les juges de ligne annoncent sur les lignes de fond et de côté (généralement restreint aux matchs pour les médailles lors de tournois).

14.E.2. Juges de Ligne

14.E.2.a. Il est recommandé que les juges de ligne soient nommés pour les matchs pour les médailles. Le directeur de tournoi ou son représentant sélectionne les juges de ligne.

14.E.2.b. Les juges de ligne annoncent toutes les fautes de ligne de leur juridiction et notent la faute en annonçant « out ».

14.F. Les Fonctions d'Arbitrage de l'Arbitre. L'arbitre est responsable de toutes les

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

décisions relatives aux annonces lors d'un match. Si les joueurs font eux-mêmes les annonces de ligne et qu'il y a litige, les joueurs doivent demander à l'arbitre de trancher. L'annonce de l'arbitre fait foi. Les spectateurs ne font pas partie du jeu et, donc, ne peuvent pas être consultés pour les annonces.

14.G. En doubles, si les joueurs du même côté de sont pas d'accord sur une annonce de ligne faite par l'un d'eux de leur côté du terrain, un des joueurs doit demander à l'arbitre le règlement. Si l'arbitre a clairement vu le point, l'arbitre peut décider selon son observation. Si l'arbitre ne peut pas décider, la balle est bonne.

14.H. Match Forfait

14.H.1. Un arbitre doit imposer un forfait lorsque un joueur refuse de se conformer à la décision de l'arbitre ou lors d'un comportement antisportif.

14.H.2. Le directeur de tournoi peut imposer un forfait pour défaut de se conformer aux règles du tournoi ou des installations, ou pour mauvaise conduite dans les locaux entre les matchs, ou pour abus de l'hospitalité, des vestiaires, ou d'autres règles ou procédures.

14.H.3. Un arbitre doit annoncer un forfait lorsqu'un joueur n'arrive pas à être prêt 10 minutes après l'heure du début de match annoncé. Le directeur de tournoi peut permettre un délai plus long si les circonstances permettent une telle décision.

14.H.4. Un joueur ou une équipe recevant 2 fautes techniques dans le même match est automatiquement déclaré(e) forfait pour ce match. En plus, le directeur de tournoi a le pouvoir d'expulser n'importe quel joueur du tournoi pour méconduite.

14.I Contestations. Les contestations à l'arbitre concernant une annonce (ligne, double rebond, etc.) seront décidées par l'arbitre. L'arbitre doit consulter les joueurs ou les juges de ligne pour décider de l'issue de la contestation.

14.I.1. Un joueur peut contester une annonce de jugement à l'arbitre. L'arbitre examinera la contestation de procédure et fournira une décision.

14.I.2. La décision de l'arbitre résultera en un point donné, une perte de service, ou un point à rejouer.

14.I.3. Un joueur souhaitant signaler une contestation pendant un échange doit le faire en levant sa main libre pour informer à l'arbitre qu'une contestation est faite concernant une possible violation préalable. Le jeu continuera jusqu'à la fin de l'échange et la contestation sera faite.

14.I.4. Point à rejouer. Après avoir jugé une contestation, l'arbitre peut déterminer qu'aucune décision ne peut être prise et imposer un point à rejouer.

Interprétation des Règles. Si un joueur pense que l'arbitre a interprété une règle de façon incorrecte, ce joueur peut demander à l'arbitre ou au directeur de tournoi de montrer la règle applicable dans le règlement.

Fédération Internationale de Pickleball (FIP) Règlement Officiel de Tournoi

14.K. Protestation. Chaque décision de l'arbitre concernant une interprétation de règle doit, sur protestation, être décidée par le directeur de tournoi.

14.L. Changement d'Arbitre ou de Juge de Ligne. Un arbitre un juge de ligne peut être changé lorsque les deux joueurs d'un simple ou les deux équipes d'un double sont d'accord pour un tel changement ou à la discrétion du directeur de tournoi. Dans le cas où le changement d'un arbitre ou d'un juge de ligne n'est demandé que par un joueur ou une équipe et pas accepté par l'autre joueur ou équipe, le directeur de tournoi peut alors accepter ou refuser la demande. Si l'arbitre ou le juge de ligne est changé, le directeur de tournoi nomme le nouvel arbitre ou juge de ligne.

14.M. Fautes Techniques. L'arbitre a le pouvoir d'annoncer une faute technique. Lorsqu'une faute technique est annoncée, 1 point est attribué au score de l'adversaire. Après que la faute technique a été annoncée, si le jeu ne reprend pas immédiatement, ou que le joueur continue à être abusif, alors l'arbitre a le pouvoir d'annoncer un forfait du match en faveur de l'adversaire. Si un joueur ou une équipe reçoit 2 fautes techniques dans un match, le match est alors automatiquement perdu par forfait. De plus, le directeur de tournoi a le pouvoir d'expulser un joueur ou une équipe du tournoi pour méconduite. Si un joueur a été exclu du tournoi, aucun prix ou point de classement offert par le tournoi ne doit être confisqué.

Les actions qui peuvent résulter en une faute technique sont:

14.M.1. Un joueur utilisant un langage choquant ou dégradant dirigé vers une autre personne doit être sanctionné d'un avertissement technique ou d'une faute technique, selon la sévérité de l'action commise. Une fois qu'un avertissement technique a été donné, la seconde offense résultera en une faute technique. L'utilisation excessive de blasphème utilisée pour n'importe quelle raison doit recevoir la même sanction. L'arbitre déterminera la sévérité de chaque violation.

14.M.2. Dispute excessive

14.M.3. Menaces de n'importe quelle nature à n'importe quelle personne.

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

14.M.5. Lancer volontairement la raquette. Si la raquette dans cette situation touche ou blesse quelqu'un ou endommage le court ou les installations, une faute technique est automatiquement prononcée à l'encontre du joueur coupable et 1 point est offert à l'adversaire.

14.M.6. Retarder le jeu que ce soit prendre trop de temps pendant les temps-morts ou entre les jeux, en questionnant de manière excessive l'arbitre sur les règles, ou lors d'annonces excessives ou non nécessaires.

14.M.7. Toute autre action considérée comme antisportive.

14.N. Avertissement Technique. Si le comportement d'un joueur n'est pas suffisamment sévère pour justifier une faute technique, un avertissement technique doit être annoncé. Dans la plupart des situations, l'arbitre devrait donner un avertissement technique avant

Fédération Internationale de Pickleball (FIP)

Règlement Officiel de Tournoi

d'annoncer une faute technique. Des points ne sont pas attribués lors d'un avertissement technique.

14.O. Effet des Fautes Techniques et des Avertissements Techniques. Un avertissement technique ne conduit pas à une perte de l'échange ou d'un point offert et doit être accompagné d'une brève explication de la cause de l'avertissement. Si un arbitre annonce une faute technique, 1 point doit être donné au score de l'adversaire. Une annonce de faute ou d'avertissement technique n'a aucun effet sur les changements de services ou des side-out. Si un point est offert, le joueur ou l'équipe récompensée d'un point doit changer de position pour refléter le score après l'attribution du point.

15. Catégories et Divisions des Tournois Officiels

15.A. Catégories des Tournois

- Hommes: Simples et doubles
- Femmes: Simples et doubles
- Mixte: Doubles

15.A.1. Dans les tournois classés par genre, seuls les membres de ce genre ont le droit de participer à ce tournoi.

15.A.2. Doubles-Mixtes –Une équipe de double-mixte est composée d'1 homme et d'1 femme.