

RÈGLES, EXPLICATIONS, INTERPRÉTATIONS et DÉFINITIONS OFFICIELLES du RÈGLEMENT MONDIAL du SQUASH en SIMPLE.

(traduction pour l'LF.SQUASH d'Albert MEDINA - juin 2001)

Avant Propos

La Fédération Mondiale de Squash nous a fait parvenir les nouvelles règles de notre sport qui sont applicables, à travers l'univers Squash, du 1 mai 2001 à mai 2005. De nombreuses modifications et réécritures ont été effectuées, notamment en ce qui concerne l'emploi de la forme des verbes, cette dernière devenant "active" - comme exemple : l'ancien "les points sont seulement marqués par le serveur", devient, dans la nouvelle version, "seul le marqueur marque des points" - .

Toutefois trois changements significatifs sont intervenus et nous invitons, à travers ces règles, tous les joueurs et officiels à les découvrir et les assimiler. Ces importantes modifications apparaissent dans les chapitres ayant trait aux interférences, aux saignements et au "turning".

Sur les gênes ou interférences .-

Dans cette nouvelle mouture le réel changement vient du renforcement de la philosophie du jeu qui doit inciter les joueurs à terminer un échange en jouant la balle plutôt qu'en demandant un Let; notre désir étant de voir le meilleur spectacle possible sachant que celui-ci est très souvent dénaturé et dévalorisé par le trop grand nombre d'interruptions superflues.

Afin de conforter cet état d'esprit demandé et dans le but de diminuer, voire d'éradiquer, la "chasse" au LET ou au STROKE, le règlement a été modifié en n'accordant plus de LET lors de demandes relatives à des interférences minimales.

D'autre part, de nombreux joueurs, tant sur le plan national qu'international, sont connus pour leur "recherche" du STROKE, notamment lors de leur préparation du geste de frappe. Le STROKE est maintenant défini comme la décision correcte dans le cas où l'interférence aurait empêché la frappe, mais sous-entend, que si le geste de frappe n'est pas réellement gêné, le LET reste la meilleure décision que le joueur puisse obtenir. Le but étant que les joueurs sachent que, ne pouvant au mieux obtenir qu'un LET, leur intérêt reste de faire leur possible pour continuer l'échange.

Sur les blessures et saignements.-

Les règles n'ont pas changé sauf en ce qui concerne les résurgences, où le changement est important. En effet, les règles relatives à la résurgence d'une blessure antérieure ou à la résurgence d'un saignement, sont maintenant simples, claires et bien définies. Aucun temps de récupération n'est maintenant permis pour une résurgence sauf dans le cas où le joueur concéderait le jeu en cours, bénéficiant ainsi des 90 secondes d'intervalle qui lui sont dues (et ce, une seule fois dans un match). Les règles interdisent la continuité du jeu en cas de saignements, plaies non pansées, vêtements tachés de sang, et prévoient le processus permettant de classer et de résoudre de tels problèmes. En fait le problème doit être résolu dès sa première apparition où un temps non défini à la discrétion de l'Arbitre (mais relatif au programme de la manifestation) sera accordé au joueur blessé afin de lui permettre de stopper complètement l'écoulement du sang et de panser la blessure. Une résurgence de cette même blessure l'obligera à concéder immédiatement le jeu en cours (ou le match). Le conseil aux joueurs et aux entraîneurs qui découle de ce règlement est de prévoir, outre le nécessaire traditionnel pour soigner une blessure, le matériel permettant la bonne tenue du pansement pour le reste de la partie - élastoplast, tube-support pour genou, coude, doigt.

Sur le Turning.-

Le changement doit être connu car il est relativement important.

En premier, si l'Arbitre juge que le "turning" n'était pas nécessaire et qu'il a été effectué afin de, créer une interférence et d'arrêter l'échange, il n'accordera pas le Let (ce règlement est déjà appliqué depuis deux ans dans le circuit PSA).

Deuxièmement, dans le but d'améliorer la sécurité, si un joueur, après un "turning", frappe la balle qui touche ensuite son adversaire, l'Arbitre attribuera un STROKE à cet adversaire.

Troisièmement, lorsqu'un joueur effectue un "turning" et, qu'au moment où il s'apprête à frapper la balle, son adversaire se place délibérément sur la trajectoire (ou les possibles trajectoires) de celle-ci, l'Arbitre attribuera un STROKE au joueur ayant effectué le "turning".

Pour la première fois dans des règles officielles internationales apparaissent les devoirs du joueur et la plus étendue "ligne de réflexion" pour les Arbitres essayant souvent de "sortir" la meilleure décision face à une impossible et particulière nuance de gêne!

Mais le changement le plus important reste l'amélioration de la recherche du "jeu continu". Pour cela un effort important est demandé aux joueurs afin de jouer la balle tant qu'ils le peuvent sans toutefois "tomber" dans le jeu dangereux, et faire du Squash un sport "sympa" à voir.

(Albert MEDINA - septembre 2001)

PRÉAMBULE et CLÉS :

- les lignes délimitant toutes les différentes zones ou surfaces du court de Squash, ne font pas partie de ces zones ou surfaces qu'elles délimitent (exemple : les lignes délimitant les parties hautes des murs ne font pas partie de ces murs. Une balle touchant une de ces lignes sera donc considérée comme faute)
- le mot "correct" est employé dans le sens de "conforme aux Règles" et son contraire "incorrect" dans celui de "non conforme aux Règles".
- les explications ou interprétations de certains mots ou certaines Règles sont indiquées en italique.
- les mots présentant un astérisque sont définis dans ces présentes Règles. Ces définitions sont également indiquées en italique.
- le verbe "devoir" (doit ou devra) correspond à une obligation ne laissant aucune possibilité de choix d'action.
- le verbe "pouvoir" (peut ou pourra) laisse la possibilité d'alternative ou d'option.
- le "geste de frappe complet" est divisé en trois parties : le geste de préparation (le plus souvent la montée de la raquette vers l'arrière du frappeur) que nous nommerons "préparation", le geste de frappe proprement dit (de la descente de la raquette vers la balle, au moment de l'impact de la balle sur la raquette) que nous nommerons "frappe" et l'ensemble "accompagnement + fin du balancement de la raquette" que nous nommerons "fin de geste".
- une mise au point concernant le TIN : Le TIN est la partie basse du mur frontal qui est le plus souvent matérialisée par une plaque sonore, à ne pas confondre avec le BOARD qui est la pièce profilée (en bois, métal ou plastique) de 5 cm de hauteur qui surmonte le TIN. Bien entendu le TIN et le BOARD sont interdits à la frappe des joueurs.
- afin d'aider davantage les joueurs et affiner le rôle du marqueur, la commission nationale d'arbitrage a décidé d'introduire l'annonce "DOWN" dans la panoplie des annonces françaises.

Sommaire

Pages

AVANT PROPOS	1
PREAMBULE ET CLÉS	2
SOMMAIRE	3
LES REGLES ABREGES	7
1. LE JEU <i>avec spécifications (court, raquette, balle)</i>	10
2. LE COMPTAGE des POINTS	10
2.1 les points	10
2.2 le jeu et le match	10
3. L'ECHAUFFEMENT	11
3.1 le début du jeu	11
3.2 l'échauffement équitable	11
3.3 l'échauffement durant un intervalle	11
3.4 l'échauffement après un intervalle	11
4. LE SERVICE	11
4.1 servir en premier	11
4.2 le carré de service	11
4.3 comment servir	11
4.4 le bon service	11
4.4.1 la faute de pied	11
4.4.2 frapper correctement	11
4.4.3 le mur frontal et le "down"	12
4.4.4 les autres fautes	12
4.4.5 la balle est "out"	12
4.5 servir en premier	12
4.6 le carré de service	12
5. LA PARTIE	12
6. LE BON RENVOI	12
6.1 frapper correctement la balle	12
6.2 la balle doit frapper le mur frontal	12
6.3 la balle n'est pas "out"	12
7. CONTINUITÉ DU JEU	12
7.1 le jeu est suspendu	12
7.2 les intervalles	12
7.3 le changement d'équipement	13
GUIDE 1- le changement d'équipement	13
7.4 les annonces relatives au temps	13
7.5 blessure, maladie et indisposition	13
7.6 le jeu est retardé	13
GUIDE 2- la perte de temps	13
7.7 un objet tombe sur le plancher	13
7.7.1 l'Arbitre arrête le jeu	13
7.7.2 le joueur fait appel	13
7.7.3 un joueur fait tomber un objet	14
7.7.4 un objet tombe sur le court	14
7.7.5 le renvoi gagnant	14
7.7.6 un objet sur le court n'est pas remarqué	14
GUIDE 3- un objet est tombé	14
7.8 la raquette tombe	14
8. LE GAIN DE L'ECHANGE.	14
8.1 le service est faute	14
8.2 le renvoi est faute	14
8.3 la balle touche le non-frappeur	15
GUIDE 4- un joueur est touché par la balle	15
8.4 l'Arbitre attribue un Stroke.	15

9. BALLE FRAPPANT L'ADVERSAIRE ET JOUEUR EFFECTUANT UN TURNING	15
9.1 le joueur frappe et la balle touche l'adversaire	15
9.1.1 Stroke au frappeur	15
9.1.2 turning et Stroke à l'adversaire	16
<i>GUIDE 5- l'interférence sur turning ou tentative supplémentaire</i>	16
9.1.3 les tentatives supplémentaires - Let	16
9.1.4 la balle touche un mur latéral ou arrière	16
9.1.5 le renvoi gagnant	16
9.1.6 le renvoi n'est pas bon	16
9.2 le turning	16
9.2.1 la crainte de toucher l'adversaire	16
9.2.1.1 Let	16
9.2.1.2 impossibilité d'effectuer un bon renvoi	16
9.2.2 une interférence sur turning	16
9.2.2.1 le frappeur est gêné dans sa tentative de frappe	16
9.2.2.2 l'interférence n'est pas évitée	16
9.2.2.3 le frappeur ne pouvait pas effectuer un bon renvoi	17
9.2.3 un turning non-nécessaire	17
10. TENTATIVES SUPPLÉMENTAIRES AFIN DE FRAPPER LA BALLE	17
10.1 la balle touche l'adversaire	17
10.1.1 Let - un bon renvoi est possible	17
10.1.2 Stroke à l'adversaire - un bon renvoi n'était pas possible	17
10.2 Let si la balle est frappée après plusieurs tentatives et touche l'adversaire	17
10.3 les interférences sur tentatives supplémentaires	17
10.3.1 Let en cas de possibilité de bon renvoi	17
10.3.2 Stroke au frappeur - l'interférence aurait pu être évitée	17
10.3.3 No Let si un bon renvoi était impossible	17
11. LES APPELS	17
11.1 au service	18
11.1.1 appel du serveur	18
11.1.2 le Marqueur n'annonce pas - appel du receveur	18
11.1.2.1 le service est bon - Stroke au serveur	18
11.1.2.2 l'Arbitre doute - Let	18
11.2 appels en jeu en dehors du service	18
11.2.1 un joueur fait appel sur l'annonce du Marqueur	18
11.2.1.1 le Let sauf 11.2.1.2 et 11.2.1.3	18
11.2.1.2 l'annonce du Marqueur empêche un coup gagnant (1)	18
11.2.1.3 l'annonce du Marqueur empêche un coup gagnant (2)	18
11.2.2 appel d'un joueur pour annonce du Marqueur non effectuée	18
11.2.2.1 le renvoi est bon	18
11.2.2.2 l'Arbitre doute	18
11.3 l'appel après un service sur un incident auparavant	18
11.4 plusieurs appels	18
11.5 l'annonce sur un service qui devient "faute" par la suite.	18
11.6 l'Arbitre doit statuer	18
12. L'INTERFÉRENCE OU GENE	19
12.1 la liberté d'action	19
12.2 définition de la liberté d'action	19
12.2.1 l'accès direct	19
<i>GUIDE 6- faire tout son possible - l'interférence minimale</i>	19
12.2.2 bonne visibilité	19
12.2.3 liberté de frappe	19
<i>GUIDE 7- l'interférence sur une frappe et une raisonnable crainte de toucher son adversaire</i>	19
12.2.4 accès au mur frontal	20
12.3 définition de l'interférence	20
12.4 geste de frappe excessif	20
12.5 l'appel du joueur	20
12.5.1 la méthode d'appel	20
<i>GUIDE 8- la méthodologie pour effectuer un appel</i>	20
12.5.2 le moment de l'appel du joueur	20
<i>GUIDE 9- le moment d'effectuer un appel</i>	20
<i>GUIDE 10 - l'appel effectué tôt</i>	21

12.6	l'action de l'Arbitre	21
12.7	No Let	21
12.7.1	pas d'interférence ou minime	21
12.7.2	bon renvoi impossible ou effort insuffisant	21
12.7.3	le joueur a dépassé le point d'interférence	21
12.7.4	le joueur crée son interférence	21
	GUIDE 11- créer son interférence	21
12.8	le Stroke est attribué	22
12.8.1	l'effort de l'adversaire est insuffisant	22
12.8.2	l'adversaire fait son possible mais gêne	22
12.8.3	l'adversaire fait son possible mais empêche un renvoi gagnant	22
12.8.4	le joueur se retient de frapper	22
12.9	le Let est accordé	22
12.10	le Stroke n'est pas attribué car geste excessif	22
12.11	Let ou Stroke sans qu'il est d'appel	22
12.12	application de la Règle 17 pour interférence	22
12.12.1	contact physique	22
	GUIDE 12 - un contact physique dur ou volontaire	23
12.12.2	geste de frappe excessif et dangereux	23
	REFLEXIONS DE L'ARBITRE SUR UNE DEMANDE DE LET	23
13.	LES LETS	24
13.1	L'arbitre peut accorder un Let	24
13.1.1	la balle touche un objet sur le court	24
13.1.2	la crainte de toucher son adversaire	24
13.1.3	distraction	24
13.1.4	les conditions initiales du court changent	24
13.2	l'Arbitre accorde un Let	24
13.2.1	le receveur n'était pas prêt	24
13.2.2	la balle crève en jeu	24
13.2.3	l'Arbitre est indécis sur un appel	24
13.2.4	la renvoi est bon mais la balle se loge dans une partie du court	24
13.3	les conditions pour que l'Arbitre accorde un Let	24
13.4	les conditions pour accorder un Let sur une tentative de frappe	24
13.5	les conditions pour faire appel	24
13.5.1	la nécessité de faire appel	24
13.5.2	le joueur fait appel ou l'Arbitre intervient	24
14.	LA BALLE	24
14.1	le changement de balle	24
14.2	la balle crève	24
14.3	la balle crève sans que cela soit remarquée	25
14.3.1	le receveur fait appel	25
	GUIDE 13 - La balle crève	25
14.4	appel sur le dernier échange du jeu	25
14.5	un joueur s'arrête de jouer et fait appel	25
14.6	la balle reste sur le court	25
14.7	l'échauffement après un changement de balle	25
15.	LES DEVOIRS DES JOUEURS	25
15.1	observations des règles et esprit du jeu	25
15.2	début de partie	25
15.3	aucun objet sur le court	25
15.4	sortir du court	25
15.5	pas de demande de changement des officiels	25
15.6	la distraction volontaire	25
15.7	la méthode d'appel pour les joueurs	25
15.8	l'application des règles et règlements	25
16.	SAIGNEMENT, MALADIE, INDISPOSITION ET BLESSURE	25
	GUIDE 14 - saignement, maladie, indisposition et blessure	25
16.1	les saignements	27
16.1.1	résurgences d'un saignement	27
16.2	en cas de maladie ou d'indisposition	27
16.2.1	continuer le jeu	27

16.2.2	concéder le jeu	27
16.2.3	concéder le match	27
16.3	les blessures	27
16.3.1	les actions de l'Arbitre	27
16.3.1.1	la blessure auto-infligée	27
16.3.1.2	les deux joueurs ont contribué	27
16.3.1.3	l'adversaire est entièrement responsable	27
16.3.2	application de la Règle 16.1 pour blessure avec saignement	27
16.3.3	les décisions pour blessures sans saignement	27
16.3.3.1	la blessure auto-infligée	27
16.3.3.2	les deux joueurs ont contribué	28
16.3.3.3	l'adversaire est entièrement responsable	28
16.4	le joueur reprend avant la fin du temps de récupération	28
	DECISION CONCERNANT : SAIGNEMENT, MALADIE, INDISPOSITION et BLESSURE	28
16.5	l'Arbitre réfute l'authenticité de la blessure	29
16.6	le joueur concède le jeu	29
17.	LE COMPORTEMENT SUR LE COURT	29
17.1	l'action de l'Arbitre est requise	29
17.2	les abus comportementaux	29
	<i>GUIDE 15 - le coaching</i>	29
17.3	l'Arbitre applique les sanction	29
17.3.1	l'avertissement de comportement	29
17.3.2	le Stroke de comportement	29
17.3.3	le Stroke de comportement dans un intervalle	29
17.3.4	le jeu de comportement	29
	<i>GUIDE 16 - la progression des sanctions</i>	29
18.	LE CONTRÔLE D'UN MATCH	30
18.1	le nombre d'officiels	30
	<i>GUIDE 17 - un seul officiel contrôle la partie</i>	30
18.2	l'emplacement des officiels	30
19.	LES DEVOIRS DU MARQUEUR	30
19.1	les annonces	30
19.2	l'annonce sans tarder	30
19.3	à l'annonce du Marqueur, l'échange cesse	31
19.4	le Marqueur a mal vu	31
19.5	le jeu cesse sans annonce du Marqueur	31
19.6	le Marqueur tient la feuille de marque	31
	ANNONCES DU MARQUEUR	31
	<i>GUIDE 18 - aides pour le Marqueur</i>	31
20.	LES DEVOIRS DE L'ARBITRE	32
20.1	décide et annonce ses décisions	32
20.2	l'Arbitre contrôle	32
20.2.1	à l'appel des joueurs	32
20.2.2	l'application des règles	32
20.2.3	la perturbation hors court	32
20.3	intervention de l'Arbitre sur une annonce effectuée (1)	32
20.4	intervention de l'Arbitre sur une annonce effectuée (2)	32
20.5	la responsabilité du temps	32
20.6	l'Arbitre tient une feuille de match	33
20.7	la responsabilité sur les conditions du court	33
20.8	l'attribution de la partie au joueur présent	33
	<i>GUIDE 19 - aides pour l'Arbitre</i>	33
	ANNONCES DE L'ARBITRE	33
	LES COMMANDEMENTS DU JOUEUR	34
	LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE	35
	LEXIQUE DU REGLEMENT	36
	SCORE AMERICAIN et SCORE EN RELAIS	38
	LA TENUE DE LA FEUILLE DE MATCH	39
	PLAN DU COURT DE SQUASH	40

RÈGLES ABRÉGÉES DU SQUASH

Cette version des règles est destinée à aider les pratiquants à comprendre les bases, sachant que tous les joueurs doivent lire la totalité du règlement. Le numéro entre parenthèses vous permettra de vous référer à la règle complète qui vous est proposée dans ce document.

LE COMPTAGE DES POINTS (Règle 2)

Une partie est au meilleur des 5 jeux. Chaque jeu s'effectue en 9 points, sauf si le score atteint 8-8. A 8-8 le receveur (celui qui ne sert pas) a le choix entre jouer en 9 points (annonce : "en 1 point") ou en 10 points (annonce : "en 2 points"). Le fait de devoir avoir deux points d'écart pour gagner un jeu n'est pas demandé dans les règles.

Les points ne peuvent être marqués que par le serveur. Quand le serveur gagne un échange, il marque un point, quand le receveur gagne un échange, il devient serveur.

L'ÉCHAUFFEMENT (Règle 3)

Avant le début de la partie, il est accordé 5 minutes aux deux joueurs pour chauffer la balle aux conditions de jeu (2minutes et demie de chaque côté).

Quand, durant la partie, la balle a besoin d'être changée ou lorsque le match reprend après une interruption, les joueurs peuvent chauffer la balle aux conditions de jeu.

La balle peut-être chauffée par l'un ou l'autre des joueurs lors de tout intervalle du jeu.

LE SERVICE (Règle 4)

Le jeu commence par un service. Un tirage au sort permet de connaître le joueur qui servira le premier. Puis, ce serveur conserve le service jusqu'au moment où il perd un échange, il vient d'effectuer une "main". Quand son adversaire devient serveur, il y a "changement" de main.

Le joueur qui gagne un jeu servira en premier lors du jeu suivant.

Au début de chaque jeu et de chaque main, le serveur choisit le carré de service. Après avoir marqué un point le serveur continue de servir en alternant les carrés de service.

Pour servir, le joueur doit avoir la partie entière d'au moins un de ses pieds sur le plancher délimitant le carré de service. Pour qu'un service soit bon, la balle doit être servie directement de la raquette sur le mur frontal entre la ligne supérieure de hors jeu et la ligne de service, puis doit atteindre le plancher, sauf si le receveur la joue à la volée, du quart arrière du court opposé à celui où se trouvait le serveur.

LE BON RENVOI (Règle 6)

Un renvoi est bon si la balle, avant d'avoir rebondi deux fois sur le sol, est retournée correctement par le frappeur sur le mur frontal au dessus du Board sans avoir touché au préalable le plancher. La balle peut toucher un ou plusieurs des 3 autres murs avant d'atteindre le mur frontal.

Le renvoi n'est pas bon s'il est :

- "Doublé" (la balle rebondit plus d'une fois sur le sol ou est frappée incorrectement)
- "Down" (la balle, après avoir été frappée, touche le sol avant d'atteindre le mur frontal ou touche le Tin ou le Board)
- "Out" (la balle touche la ligne supérieure de hors jeu ou toute chose au-dessus de cette ligne).

L'ÉCHANGE (Règle 8)

Après qu'un bon service ait été délivré, les joueurs frappent la balle alternativement jusqu'au moment où l'un des deux ne puisse effectuer un bon renvoi.

Un échange se compose d'un service et d'un nombre indéfini de bons renvois. Un joueur remporte l'échange si son adversaire ne peut effectuer un bon service ou un bon renvoi ou, si le joueur frappant la balle, cette dernière touche son adversaire (raquette et vêtements compris) quand cet adversaire n'est pas le frappeur.

Note : A tout moment durant l'échange, un joueur ne devra frapper la balle si cette action met en danger son adversaire qui peut être heurté par la balle ou la raquette. Dans de tels cas, le joueur fait appel, en arrêtant l'échange et celui ci est soit rejoué (LET) ou cet adversaire est pénalisé.

TOUCHER L'ADVERSAIRE AVEC LA BALLE (Règle 9)

Si un joueur frappe une balle qui, avant d'atteindre le mur frontal, touche son adversaire (ou ce qu'il porte : vêtements, raquette), le jeu est arrêté

- si le renvoi était bon et la balle allait atteindre directement le mur frontal sans l'intermédiaire d'un autre mur, le frappeur gagnera l'échange à condition qu'il n'ait pas effectué un *Turning**.
- si la balle avait touché ou allait touché un autre mur et que le renvoi allait être bon, un LET sera joué.
- si le renvoi n'allait pas être bon, le frappeur perdra l'échange.

LE TURNING* (Règle 9)

Si le frappeur a, soit tourné avec la balle, soit laissé la balle lui tourner autour - et dans ce cas la frapper d'un côté du corps alors qu'elle était passée auparavant de l'autre côté - alors le frappeur a effectué un *TURNING**.

Si l'adversaire est touché par la balle après que le frappeur ait effectué un *TURNING**, l'échange est attribué à cet adversaire.

Si le frappeur, pendant qu'il effectue un *TURNING**, arrête son geste de frappe de peur de toucher son adversaire, un LET sera joué.. Ceci est la ligne d'action recommandée dans les situations où veut effectuer un *TURNING** mais n'est pas certain de la position de son adversaire.

TENTATIVES SUPPLÉMENTAIRES (Règle 10)

Un joueur peut, après avoir tenté de frapper la balle mais en vain, effectuer une ou d'autres tentatives pour la renvoyer.

- si de cette, ou ces tentatives supplémentaires, résulte un bon renvoi mais que la balle touche l'adversaire, un LET sera joué.
- si le renvoi ne pouvait pas être bon, le joueur perdra l'échange.

LA GÊNE OU INTERFÉRENCE (Règle 12)

Un joueur, dont c'est le tour de jouer la balle, doit avoir la liberté de le faire sans être gêné par son adversaire.

Afin d'éviter toute interférence, l'adversaire doit essayer de laisser libre le direct accès à la balle, une bonne vision de celle-ci, l'espace nécessaire à l'accomplissement du geste de frappe et la liberté de jouer la balle directement sur n'importe quelle partie du mur frontal.

Un joueur, confronté pendant le jeu, à une gêne de son adversaire, peut, soit accepter cette gêne et continuer à jouer, soit l'interrompre. En cas de risque de collision avec l'adversaire ou en cas de risque de le heurter avec la balle ou la raquette, il sera préférable d'arrêter de jouer.

Lorsque, à la suite d'une interférence, le jeu s'arrête, le processus réglementaire sera le suivant :

- le joueur se verra accorder un LET s'il pouvait renvoyer la balle et que son adversaire avait fait son possible afin d'éviter cette interférence.
- le joueur se verra refuser le LET et perdra l'échange s'il ne pouvait pas renvoyer la balle ou s'il a accepté la gêne et continué à jouer ou que cette interférence était si minime qu'elle ne pouvait pas affecter son accès direct à la balle.
- le joueur se verra attribuer un STROKE et gagnera l'échange si son adversaire n'a pas fait son possible pour éviter l'interférence ou que le joueur pouvait effectuer un renvoi gagnant ou qu'en acceptant de jouer, le joueur a touché son adversaire avec la balle alors qu'elle se dirigeait vers le mur frontal..

LES LETS (Règle 13)

Un LET est un échange non attribué. Ce dernier ne comptera pas et le serveur resservira du même carré de service. En plus des cas indiqués dans le paragraphe précédent, un LET peut être accordé dans d'autres circonstances. Par exemple, un LET peut être accordé si la balle touche un quelconque objet se trouvant sur le plancher ou si le frappeur s'abstient de jouer la balle par crainte raisonnable de blesser son adversaire.

Au service, un LET doit être accordé si le receveur n'étant pas prêt, ne fait aucune tentative pour renvoyer la balle ou lorsque la balle crève pendant le jeu.

CONTINUITÉ DU JEU (Règle 7)

Le jeu se doit d'être continu dès que le premier service a été délivré. Aucun retard ne devrait être pris entre la fin d'un échange et le début du suivant.

Un intervalle de 90 secondes. est permis entre chaque jeu.

Les joueurs ont la permission de changer, une partie de leurs vêtements ou de leur équipement, si nécessaire.

SAIGNEMENT, BLESSURE et INDISPOSITION (Règle 16)

Si une blessure avec saignement se produit, ce dernier devra être arrêté avant que le joueur reprenne la partie. Un temps raisonnable sera accordé au joueur blessé afin de s'occuper de sa blessure saignante.

Si le saignement réapparaît, aucun délai supplémentaire ne sera accordé, sauf si le joueur concède le jeu en cours à son adversaire, utilise les 90 secondes d'intervalle réglementaire, afin de faire cesser le saignement. S'il est incapable de le faire, ce joueur devra concéder la partie.

Si le saignement a été uniquement causé par une action de l'adversaire, le joueur blessé gagne la partie.

Lorsqu'une blessure, sans saignement, se produit, il devra être décidé si elle a été causée soit par l'adversaire, soit auto infligée ou soit que les deux joueurs y ont contribué.

- blessure causée uniquement par l'adversaire : le joueur blessé gagne la partie si un quelconque temps de récupération est nécessaire.
- blessure auto infligée : il est accordé 3 minutes de récupération au joueur blessé, puis il devra reprendre le jeu ou concéder le jeu en cours à son adversaire et utiliser les 90 secondes d'intervalle réglementaire pour récupérer.
- blessure avec responsabilité des deux joueurs : une heure de récupération est accordé au joueur blessé.

Un joueur malade devra continuer la partie ou pourra avoir un temps de repos en concédant le jeu en cours et utilisant les 90 secondes d'intervalle réglementaire afin de récupérer. Les crampes, les nausées et les problèmes respiratoires (y compris l'asthme) sont considérés comme des maladies. Si un joueur vomit sur le court son adversaire gagne la partie.

LES DEVOIRS DU JOUEUR (Règle 15)

La Règle 15 prévoit un code de conduite pour les joueurs. Ces derniers sont invités à la lire en entier.

COMPORTEMENT SUR LE COURT (Règle 17)

Les comportements offensifs, conflictuels ou intimidants ne sont pas acceptables en Squash.

Sont inclus dans cette catégorie : les obscénités orales ou gestuelles, des gestes de frappes excessivement amples, l'échauffement déloyal, les entrées sur le court tardives, le jeu volontairement dangereux et le *coaching** (excepté entre les jeux).

1. LE JEU

Le jeu de squash en simple est pratiqué par deux joueurs utilisant une raquette, se servant d'une balle et jouant sur un court. Ces trois derniers matériaux devant être conformes aux spécifications de la WSF.

Spécifications de la raquette de Squash :

- Dimensions :

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

- Poids :

- Poids maximal 250 grs.

Spécifications de la balle de Squash :

- Spécifications de la balle point jaune utilisée d'après les Règles :

- Diamètre 40mm (+ ou - 0,5)
- Poids 24grs (+ ou - 1)
- Rigidité à 23° N/mm = 3,2 (+ ou - 0,4)
- Robustesse de la vulcanisation N/mm = 6 minimum
- Rebond (sur un lâcher de balle à 254cm au-dessus du sol):
 - = à 23° : 12% minimum
 - = à 45° : 26 à 33%

Description et dimensions d'un court de Squash (voir croquis page 39)

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

- Dimensions du court :

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

2. LE COMPTAGE DES POINTS

- 2.1 Seul le serveur peut marquer des points. Le serveur, lorsqu'il gagne un échange, marque un point ; le receveur, lorsqu'il gagne un échange, devient serveur.
- 2.2 Une partie se joue au meilleur de trois ou cinq jeux au choix des organisateurs de la compétition. Le joueur qui marque neuf points gagne le jeu, sauf si, dans le cours du jeu, le score atteint 8-8 pour la première fois, le receveur devra alors choisir, avant que le service suivant soit effectué, de continuer le jeu jusqu'à neuf points (le receveur annonce : "En 1 point"), ou jusqu'à dix points (le receveur annonce "En 2 points"). Dans ce dernier cas le joueur qui marque deux points supplémentaires gagnera le jeu. Le receveur devra indiquer clairement ce choix au Marqueur, à l'Arbitre et à l'adversaire. Ce choix ne pourra plus être remis en cause jusqu'à la fin du jeu.

Le Marqueur doit annoncer «en 1 point » ou «en 2 points », selon le cas, avant que le jeu ne reprenne.

Le Marqueur doit annoncer «Balle de jeu » pour indiquer que le serveur aura 1 point à marquer pour gagner le jeu en cours ou, «Balle de match » pour indiquer que le serveur aura 1 point à marquer pour gagner la partie.

3. L'ÉCHAUFFEMENT*

**l'échauffement est le temps accordé aux deux joueurs, juste avant le début d'une partie, afin de se préparer sur le court où doit se dérouler cette dernière, et également de chauffer la balle aux conditions du jeu.*

- 3.1 Immédiatement avant le début de la partie, une période de 5 minutes, sera accordée aux deux joueurs, afin d'effectuer ensemble *l'échauffement**, sur le court où se jouera leur partie. Après deux minutes et demie d'échauffement, l'Arbitre devra annoncer «2 minutes et demie ». Les 2 joueurs devront alors, à moins de l'avoir déjà fait, changer de côté. L'Arbitre devra aussi prévenir les joueurs que la période d'échauffement est terminée en annonçant «Time ».
- 3.2 Pendant *l'échauffement** les deux joueurs devront avoir la même opportunité à frapper la balle. Un joueur conservant la balle pendant un temps excessif effectue un échauffement déloyal. L'Arbitre devra décider quand *l'échauffement ** est déloyal et appliquer la Règle 17.
- 3.3 La balle peut être chauffée par l'un ou l'autre des deux joueurs pendant tout intervalle de jeu.
- 3.4 Afin de retrouver des conditions normales de jeu, les joueurs peuvent chauffer la balle après tout intervalle à la discrétion de l'Arbitre.

4. LE SERVICE

- 4.1 La partie commence par un service et un tirage au sort (rotation de la raquette) déterminera le joueur qui servira en premier. Après cela, le serveur continue de servir jusqu'à ce qu'il perde un échange ; à ce moment, ce joueur devient receveur et son adversaire, serveur. Ce processus continue durant la partie entière. Au début du second jeu et de chaque jeu suivant, le gagnant du jeu précédent servira en premier.
- 4.2 Au début de chaque jeu et de chaque *main** le serveur doit choisir le carré de service où il effectuera son premier service. Ensuite et pendant tout le temps où il sera serveur, il devra alterner afin de ne pas servir deux fois consécutivement du même carré de service. Cependant, si un échange se termine par un LET accordé par l'Arbitre, le serveur devra resservir depuis le même carré de service. Si le serveur se dirige vers le mauvais carré de service, ou si l'un des joueurs hésite quant au carré de service à utiliser, le Marqueur devra annoncer le côté adéquat ("Service à gauche" ou "Service à droite"). Si le Marqueur hésite ou se trompe, ou s'il y a désaccord, l'Arbitre devra statuer et indiquer le carré devant être utilisé.

**main : c'est la période comprise entre le moment où un joueur devient ou redevient serveur et celui où il devient ou redevient receveur.*

- 4.3 Pour servir, un joueur devra lâcher la balle d'une main ou de la raquette avant de la frapper. Si le joueur ne tente pas de la frapper après l'avoir lâchée, il pourra recommencer.
- 4.4 Un service sera considéré correct si toutes les conditions citées dans les Règles 4.4.1 à 4.4.5 sont remplies :
 - 4.4.1 le serveur devra avoir au moins un pied, ou une partie de ce pied en contact avec le sol à l'intérieur du carré de service, sans qu'aucune partie de ce pied ne touche la ligne du carré de service (une partie de ce pied peut être au-dessus de cette ligne s'il ne la touche pas) au moment où il frappe la balle .
 - 4.4.2 le serveur, après avoir délivré la balle pour servir, devra la frapper *correctement**, du premier coup ou après d'autres tentatives, mais avant que la balle ne tombe au sol, ne touche un mur, ou ne touche un vêtement du serveur (Faute)

**correctement : la balle doit être frappée, une seule fois, par la raquette tenue en main et sans contact prolongé avec cette raquette (balle portée ou poussée).*

- 4.4.3 Le serveur devra frapper la balle directement sur le mur frontal entre les lignes de service et de limite supérieure du mur (Faute). La balle touchant le "*board*", le "*Tin*" ou directement le sol est également faute (Down)
- 4.4.4 sauf si le renvoi du receveur est effectué à la volée, le premier rebond au sol de la balle de service devra se faire dans le quart de court opposé au carré de service utilisé, sans toucher les lignes délimitant ce quart de court arrière (Faute)
- 4.4.5 le serveur ne sert pas en dehors des limites (Out).
- 4.5 Un service ne remplissant pas les conditions des Règles 4.4.1 à 4.4.5 sera considéré comme incorrect et le Marqueur devra effectuer l'annonce appropriée.
Les annonces du Marqueur :
- « Faute de pied » pour la Règle 4.4.1
 - « Faute » ou "*Down*" pour les Règles, 4.4.2, 4.4.3, 4.4.4
 - "Out" pour la Règle 4.4.5

Lorsque la balle de service touche simultanément, le mur frontal et un mur latéral, ce service devra être considéré comme incorrect et le Marqueur annoncera "Faute".

- 4.6 Le serveur ne devra pas servir avant que le Marqueur n'ait terminé d'annoncer le score. Le Marqueur doit annoncer le score dès la fin d'un échange. Si le serveur sert ou tente de servir avant que le Marqueur ait terminé d'annoncer le score, l'Arbitre devra interrompre le jeu et demander au serveur d'attendre que le Marqueur ait terminé d'annoncer le score.

5. LA PARTIE

Après que le serveur ait effectué un service *correct**, les joueurs renvoient la balle alternativement jusqu'à ce que l'un d'eux ne puisse le faire *correctement*. Le jeu est également arrêté "dans les Règles", soit si un joueur fait *appel**, soit si l'un des officiels (Arbitre ou Marqueur) effectue une annonce.

6. LE BON RENVOI

Un renvoi est correct si toutes les conditions indiquées dans les Règles 6.1 à 6.3 sont remplies.

- 6.1 Le joueur renvoie la balle *correctement** avant qu'elle n'ait rebondi deux fois sur le sol.
- 6.2 La balle touche le mur frontal au-dessus de la ligne limitant le *Board*, soit directement, soit après avoir touché un mur latéral et/ou le mur arrière et sans avoir touché auparavant le sol (*Down*) ou une partie quelconque du corps du joueur ou de son équipement ou la raquette (Faute), le corps ou l'équipement de l'adversaire (décision de l'Arbitre).
- 6.3 La balle n'est pas jouée hors limite (*Out*).

7. CONTINUITÉ DU JEU

Après que le serveur ait effectué le premier service, le jeu devra être, autant que possible, continu. Cependant,

- 7.1 à tout moment l'Arbitre peut suspendre la partie en raison d'un mauvais éclairage ou pour toute autre circonstance non-maîtrisée par les joueurs et les officiels, et ce pour une période qu'il définira. Le score restera inchangé. Si un autre court est disponible et que le court initial reste inutilisable, l'Arbitre pourra y transférer la partie.
- 7.2 un intervalle de 90 secondes est prévu entre la fin de *l'échauffement** et le commencement du premier jeu, ainsi qu'entre tous les jeux. Les joueurs peuvent quitter le court durant ces intervalles mais doivent être prêts à jouer avant la fin réglementaire de ceux-ci.
Par consentement mutuel des joueurs, la partie peut débuter ou reprendre avant la fin de l'intervalle de 90 secondes.

- 7.3 si un joueur démontre à l'Arbitre qu'un changement d'équipement, de vêtement ou de chaussures est nécessaire, le joueur pourra quitter le court pour effectuer, aussi vite que possible, ce changement et sans excéder 90 secondes.

GUIDE 1. Afin de se prémunir contre la mauvaise foi d'un joueur désirant, sous un prétexte de changement de matériel, bénéficier d'un repos supplémentaire, l'Arbitre devra, avant de laisser sortir le joueur du court, s'être assuré de la réalité de la détérioration du matériel ou de l'équipement.

La préférence pour une autre raquette ou une autre paire de chaussures etc., quand aucune marque évidente de détérioration n'est visible, ne peut être un argument suffisant pour que le joueur en change.

Si un joueur casse ses lunettes ou perd ses lentilles de contact, l'Arbitre lui permettra 90 secondes, après lesquelles le jeu devra reprendre.

Si, dans l'impossibilité d'effectuer le changement concerné, par manque de matériel ou autre équipement, un joueur est incapable de continuer à jouer, l'Arbitre attribuera le gain du match à son adversaire.

- 7.4 15 secondes avant la fin d'un intervalle autorisé de 90 secondes, l'Arbitre devra annoncer «Quinze secondes» pour prévenir les joueurs de la reprise du jeu. A la fin des 90 secondes l'Arbitre devra annoncer «Time».

Il incombe de la responsabilité des joueurs d'être en mesure d'entendre les annonces "Quinze secondes" et "Time".

Si l'un ou les deux joueurs ne sont pas prêts à reprendre la partie lorsque l'annonce «Time» est effectuée, l'Arbitre devra appliquer la Règle 17.

- 7.5 Si un joueur est blessé, malade ou indisposé l'Arbitre devra appliquer la Règle 16.

- 7.6 Si l'Arbitre décide qu'un joueur a retardé le jeu sans raison valable, il devra appliquer la Règle 17.

GUIDE 2. Une "perte de temps" est une tentative, dans le but de retarder la reprise du jeu, effectuée par un joueur désirant ainsi bénéficier d'un avantage au détriment de son adversaire. Des discussions prolongées avec l'Arbitre, des préparations excessivement lentes avant de servir ou avant de recevoir le service en sont des exemples. L'Arbitre devra appliquer la Règle 17 lorsque des faits semblables arrivent.

Le fait de faire excessivement rebondir la balle au sol avant de servir est considéré comme une "perte de temps", ceci ne fait pas partie de l'action réglementaire liée au service.

Les joueurs savent que durant les 90 secondes réglementaires d'intervalle, l'annonce "Quinze secondes" de l'Arbitre, les préviendra de leur éminent retour sur le court. Le joueur qui n'est pas prêt à reprendre le jeu à l'annonce "Time" est censé rechercher un avantage déloyal et l'Arbitre devra appliquer la Règle 17.

- 7.7 Si, en cours d'échange, un objet, autre que la raquette d'un des joueurs, tombe sur le plancher, les mesures suivantes seront prises :

7.7.1 dès qu'il s'apercevra du fait, l'Arbitre devra interrompre le jeu immédiatement (annonce "Stop");

7.7.2 un joueur apercevant cet objet pourra arrêter de jouer et faire *appel**.

- 7.7.3 si un joueur a fait tomber cet objet, il perdra l'échange, à moins que la Règle 7.7.5 ne soit applicable ou qu'une collision avec l'adversaire en soit la cause. Dans ce dernier cas l'Arbitre devra accorder un LET, sauf en cas d'appel d'un joueur pour interférence, auquel cas l'Arbitre devra appliquer la Règle 12.
- 7.7.4 si aucun des deux joueurs n'est en cause, l'Arbitre devra accorder un LET, à moins que la Règle 7.5.5 ne soit applicable.
- 7.7.5 si le joueur a déjà effectué un renvoi gagnant quand l'objet tombe au sol, ce joueur devra gagner l'échange.
- 7.7.6 si, durant tout l'échange, un objet tombé au sol n'est pas remarqué, le résultat de cet échange doit rester inchangé.

***GUIDE 3.** La Règle 7.7 définit clairement le fait que, lorsqu'un quelconque objet tombe ou est jeté sur le sol du court, le jeu doit cesser. Du fait qu'une blessure peut-être occasionnée si un joueur marche sur un quelconque objet, quelle que soit sa taille ou sa texture, l'Arbitre ou le Marqueur devra, dès la perception de cet objet, arrêter le jeu ou, le ou les joueurs pourront s'arrêter et faire appel. Si l'objet en question n'est pas remarqué par les joueurs et les officiels jusqu'à la fin de l'échange, et que l'Arbitre juge que cet incident n'a pas affecté le résultat de cet échange, le résultat de ce dernier ne changera pas (Règle 7.7.6).*

Les joueurs sont responsables du bon maintien de leur équipement. En Règle générale, un joueur qui, pendant un échange, perd, lance ou laisse tomber une pièce de son équipement perdra cet échange, sauf si cette chute d'objet est due à un heurt entre les deux joueurs. Dans ce dernier cas l'Arbitre pourra accorder un LET, ou attribuer un STROKE si un joueur avait effectué un renvoi gagnant. Si un appel pour interférence résulte d'un heurt entre les deux joueurs, c'est la Règle 12 qui prévaudra.

Si un joueur perd sa raquette sans qu'il y ait eu collision avec son adversaire, l'Arbitre devra permettre la continuité de l'échange dans la plupart des cas. Il est considéré que le joueur est déjà suffisamment désavantagé et qu'il peut ramasser sa raquette afin de reprendre l'échange.

Afin de statuer sur un lâcher (ou lancer) volontaire de raquette, l'Arbitre devra se référer à la Règle 17.

- 7.8 Si un joueur lâche sa raquette, l'Arbitre devra laisser l'échange continuer, à moins que :
- a- une interférence ait été de ce fait provoquée (Règle 12), ou..
 - b- la balle ait touché la raquette (Règle 13.1.1), ou..
 - c- une distraction ait été de ce fait provoquée (Règle 13.1.3), ou..
 - d- l'Arbitre inflige une pénalité concernant le comportement (Règle 17).

voir également GUIDE 3.

8. LE GAIN DE L' ÉCHANGE

Un joueur gagne un échange si :

- 8.1 son adversaire n'effectue pas un bon service (Règle 4.4) ;
- 8.2 son adversaire n'effectue pas un bon renvoi (Règle 6), à moins que l'Arbitre n'accorde un LET ou attribue un STROKE à cet adversaire ;

- 8.3 la balle touche l'adversaire (y compris tout vêtement ou objet porté par lui), sans qu'il y ait interférence, si cet adversaire n'était pas le *frappeur**, excepté dans les conditions définies dans les Règles 9 et 10. Si l'interférence se produit, les clauses précisées dans la Règle 12 seront appliquées. Dans tous les cas l'Arbitre devra décider.

**frappeur : joueur dont c'est le tour de frapper la balle. Cette action commence au moment où ce joueur décide de la frapper jusqu'au moment où c'est au tour de l'adversaire de le faire. - contraire : non-frappeur.*

GUIDE 4. *L'Arbitre devra prendre une décision dans tous les cas où la balle touche le non-frappeur* et une annonce du Marqueur n'est pas requise avant que l'Arbitre ait annoncé sa décision.*

Si la balle, venant du mur frontal touche le non-frappeur, sans qu'une interférence ait été effectuée, ce dernier perdra l'échange, sauf dans le cas où la Règle relative aux "tentatives supplémentaires" peut être appliquée (Règle 10). Le fait d'effectuer une fausse frappe de balle avec sa raquette ou une feinte de frappe, est considéré comme une "tentative*", par contre une préparation d'un geste de frappe sans mouvement vers la balle pour la frapper, n'est pas considérée comme une "tentative*".*

Si la balle, touche le frappeur, sans qu'une interférence ait été effectuée, ce dernier perdra l'échange, et le Marqueur devra annoncer "faute", du fait que le frappeur* n'a pas frappé correctement* la balle. Sauf si le Marqueur omet d'annoncer la faute, il ne sera pas demandé d'annonce à l'Arbitre.*

Quand la balle touche un quelconque joueur et qu'une interférence a été effectuée, l'Arbitre devra appliquer la Règle 12.

En décidant de jouer la balle sur un Turning, le joueur doit s'assurer que son renvoi ne touche pas son adversaire. Si un joueur touche son adversaire après avoir effectué un Turning*, l'Arbitre devra attribuer un STROKE à cet adversaire, sauf si ce dernier avait effectué un mouvement volontaire pour empêcher un bon renvoi direct vers le mur frontal, auquel cas l'Arbitre attribuera le STROKE au frappeur*.*

- 8.4 l'Arbitre accorde un STROKE au joueur comme prévu dans le Règlement.

9. BALLE FRAPPANT L'ADVERSAIRE ET JOUEUR EFFECTUANT UN TURNING*

**Turning* : action d'un joueur frappeur qui :*

- a- lorsque la balle passe autour de lui, tourne physiquement avant de la frapper, ou ..*
- b- frappe la balle sur son côté droit alors que celle-ci est passée auparavant sur son côté gauche (ou vice-versa)*

- 9.1 Si le joueur frappe la balle et que celle-ci, avant d'atteindre le mur frontal, touche l'adversaire (y compris tout vêtement ou objet porté par lui), le jeu devra cesser. L'Arbitre, en plus de considérer une possible infraction à la Règle 17, évaluera la trajectoire de la balle et devra :

voir également GUIDE 4.

- 9.1.1 attribuer un STROKE au joueur si son renvoi allait être bon et si la balle aurait touché le mur frontal sans toucher auparavant un autre mur, à moins que la Règle 9.1.2 ou 9.1.3 ne soit applicable ;

- 9.1.2 si le joueur a tourné, attribuer un STROKE à son adversaire, sauf si ce dernier a fait un mouvement volontaire pour intercepter le renvoi, auquel cas l'Arbitre devra attribuer le STROKE au joueur ;

voir également GUIDE 4.

GUIDE 5. Quand un joueur effectue un Turning ou une tentative* supplémentaire pour frapper la balle, son adversaire a l'obligation de faire son possible afin de lui laisser la visibilité de la balle et la liberté d'action pour aller jouer cette balle, comme il est indiqué Règle 12. Toutefois l'action du Turning*, ou celle relative aux tentatives supplémentaires, s'effectue si rapidement que l'adversaire n'a pas une raisonnable possibilité temporelle pour se dégager avant que l'interférence se produise. Dans de tels cas, l'Arbitre devra accorder le LET. Par contre, si l'adversaire a amplement le temps de se dégager mais ne fait pas assez d'efforts pour cela ou, effectue délibérément un mouvement afin de créer une interférence, l'Arbitre attribuera un STROKE au frappeur*.*

Quand un joueur prépare sa raquette sur un côté de son corps puis l'amène en préparation de l'autre côté, il n'effectue ni Turning ni tentative* supplémentaire, et si une interférence se produit, c'est la Règle 12 qui sera appliquée. Cette situation arrive fréquemment après que la balle ait frappé, simultanément, le mur frontal et le mur latéral (angle), puis revient vers le centre du court.*

- 9.1.3 accorder un LET, si le renvoi du joueur est l'aboutissement d'une tentative supplémentaire pour frapper la balle, à condition que la Règle 9.1.5 soit applicable ;
- 9.1.4 accorder un LET si la balle a touché ou aurait touché un autre mur avant d'atteindre le mur frontal et que le renvoi aurait été bon, sauf si la Règle 9.1.5 est applicable ;
- 9.1.5 accorder un STROKE au joueur s'il est décidé que le renvoi aurait été un renvoi gagnant.
- 9.1.6 attribuer un STROKE à l'adversaire si le renvoi n'aurait pas été bon.
- 9.2 Si le joueur effectue un *Turning** :

voir également GUIDE 5.

- 9.2.1 le joueur peut, avant de frapper la balle, par crainte de frapper l'adversaire avec la balle, arrêter son action et faire *appel**. L'Arbitre devra alors :
- 9.2.1.1 accorder un LET, s'il est décidé que la crainte de toucher l'adversaire avec la balle était justifiée et que le joueur aurait pu effectuer un bon renvoi à moins que la Règle 9.2.3 ne soit applicable, ou
- 9.2.1.2 ne pas accorder de LET, s'il est décidé que le joueur n'aurait pas pu effectuer un bon renvoi.
- 9.2.2 Le joueur peut, en raison d'une interférence, arrêter de jouer et faire *appel**. L'Arbitre devra :
- 9.2.2.1 accorder un LET, s'il décide que ce joueur se trouvait dans l'impossibilité d'effectuer, tout ou partie, son geste de frappe à cause d'une interférence créée par l'adversaire, ou
- 9.2.2.2 attribuer un STROKE à ce joueur, s'il décide que son adversaire n'a pas fait l'effort nécessaire afin d'éviter cette interférence, ou

- 9.2.2.3 ne pas accorder de LET, s'il décide que ce joueur n'aurait pu, malgré l'interférence, effectuer un bon renvoi.
- 9.2.3 L'Arbitre ne doit pas accorder de LET s'il décide que l'action de tourner a été effectuée dans le but de se créer une opportunité de faire *appel** et non dans celui de renvoyer la balle.

10. TENTATIVES* SUPPLÉMENTAIRES AFIN DE FRAPPER LA BALLE

**tentative pour frapper la balle : il s'agit du mouvement de raquette partant de la position de préparation du geste de frappe, vers la balle.*

Le fait d'effectuer une fausse frappe de balle avec sa raquette ou une feinte de frappe, est considéré comme une "tentative", par contre une préparation d'un geste de frappe sans mouvement vers la balle afin de la frapper, n'est pas considéré comme telle.*

Si le *frappeur** tente de frapper la balle et échoue, il peut effectuer des tentatives supplémentaires.

- 10.1 Si, après avoir été manquée, la balle touche son adversaire (y compris ses vêtements ou tout objet porté par lui), l'Arbitre devra :
- 10.1.1 accorder un LET, s'il décide que le *frappeur** aurait pu, sans cela, effectuer un bon renvoi, ou
- 10.1.2 attribuer un STROKE à l'adversaire, s'il décide que le *frappeur** n'aurait pas pu effectuer un bon renvoi.
- 10.2 L'Arbitre devra accorder un LET si, après toute *tentative** supplémentaire réussie, la balle n'atteint pas le mur frontal du fait d'avoir été touchée par l'adversaire, y compris tout vêtement ou objet porté par lui.
- 10.3 Le *frappeur** pourra, à cause d'une gêne lors d'une *tentative** supplémentaire, arrêter de jouer et faire *appel**. L'Arbitre devra :
- 10.3.1 accorder un LET, si le *frappeur** se trouvait dans l'impossibilité d'effectuer, tout ou partie, une *tentative** supplémentaire, sachant qu'un bon renvoi était possible, ou
- 10.3.2 attribuer un STROKE au *frappeur**, s'il décide que son adversaire n'a pas fait l'effort nécessaire afin d'éviter cette interférence lors de cette tentative supplémentaire, ou
- 10.3.3 ne pas accorder de LET, s'il décide qu'un bon renvoi n'aurait pas pu résulter de la *tentative** supplémentaire.

11. LES APPELS *

**Appel : ce sont les demandes de décisions réglementaires qu'un joueur effectue envers l'Arbitre. Elles sont utilisées lors de deux circonstances :*

- pour demander à l'Arbitre d'accorder un LET ou d'attribuer un STROKE.

- pour demander à l'Arbitre de réviser la décision du Marqueur.

La forme correcte d'utilisation de ces appels est : "LET S.V.P." ou "Je fais appel S.V.P.".

Le perdant d'un échange peut faire *appel ** contre toute décision du Marqueur concernant l'échange.

Un joueur doit effectuer tout *appel* * concernant la Règle 11 en disant «Je fais appel SVP ».
Dès qu'un joueur fait *appel* *, le jeu s'arrête.
S'il hésite sur la raison d'un *appel* *, l'Arbitre peut demander au joueur de motiver son appel.

Si l'Arbitre refuse un *appel* *concernant la Règle 11, la décision du Marqueur sera maintenue. En cas de doute, l'Arbitre devra accorder un LET, excepté dans les cas prévus par les Règles 11.2.1, 11.5 ou 11.6.

Les *appels** et interventions de l'Arbitre dans des situations spécifiques sont gérés ci-dessous (voir aussi Règle 20.4).

11.1 *appel* * sur le service

11.1.1 Si le Marqueur annonce « Faute de pied », « Faute » ou « Out » au service, le serveur peut faire *appel* *. Si l'Arbitre soutient l' *appel* *, il devra accorder un LET.

11.1.2 Si, après que le service ait été effectué, le Marqueur ne fait pas d'annonce, le receveur peut faire *appel* *, soit immédiatement, soit à la fin de l'échange. L'Arbitre, s'il est certain que le service n'était pas bon, devra, sans attendre un *appel* *, interrompre le jeu et attribuer un STROKE à l'adversaire. En réponse à un *appel* * l'Arbitre devra :

11.1.2.1 s'il est établi que le service était bon, attribuer un STROKE au serveur ;

11.1.2.2 en cas de doute, accorder un LET.

11.2 *appels* * autres que pour le service :

11.2.1 Un joueur peut faire *appel* * si le Marqueur annonce « Faute » ou « Out » à la suite du renvoi par ce joueur. L'Arbitre, s'il soutient l' *appel* * ou en cas de doute quant à la pertinence de l'annonce du Marqueur, doit :

11.2.1.1 accorder un LET, sauf si les Règles 11.2.1.2 ou 11.2.1.3 sont applicables ;

11.2.1.2 attribuer un STROKE au joueur, si l'annonce du Marqueur a interrompu un renvoi gagnant de ce joueur ;

11.2.1.3 attribuer un STROKE à l'adversaire, si l'annonce du Marqueur a interrompu ou empêché un renvoi gagnant de l'adversaire.

11.2.2 Si le Marqueur omet d'annoncer « Faute » ou « Out » à la suite d'un renvoi d'un joueur, l'adversaire peut faire *appel** soit immédiatement, soit à la fin de l'échange. L'Arbitre, s'il est certain que le renvoi n'était pas bon, devra, sans attendre un *appel**, interrompre le jeu et attribuer un STROKE à l'adversaire. En réponse à un *appel** l'Arbitre devra :

11.2.2.1 s'il décide que le renvoi était bon, attribuer un STROKE au joueur ;

11.2.2.2 en cas de doute, accorder un LET.

11.3 Sitôt après que le service ait été effectué aucun joueur ne peut émettre d'*appel* * concernant un fait s'étant produit avant la délivrance de ce service, sauf dans les conditions prévues par la Règle 14.3.

11.4 Quand le perdant effectue plus d'un *appel* *concernant un échange, l'Arbitre devra prendre en compte chaque *appel* *.

11.5 Si un joueur fait *appel* *à propos d'une annonce de service du Marqueur «Faute de pied », «Faute », ou «Out » et que ce même service devient par la suite clairement entaché d'une faute, (Faute ou Out) l'Arbitre ne devra statuer que sur la faute ultérieure effective.

11.6 Si un joueur fait *appel* *à propos d'une annonce du Marqueur «Faute », ou « Out » concernant un renvoi mais que ce renvoi est par la suite clairement établi comme "Out", l'Arbitre ne devra statuer que sur la faute effective.

12. L'INTERFÉRENCE OU GÊNE

- 12.1 Le joueur dont c'est le tour de frapper la balle ne doit subir aucune gêne de la part de son adversaire.
- 12.2 Afin d'éviter toute interférence ou gêne, le *non-frappeur** devra faire le maximum d'efforts et ainsi fournir au *frappeur ** :
- 12.2.1 un libre accès direct à la balle après la fin raisonnable du geste de frappe ,

GUIDE 6. Après avoir joué la balle, le joueur doit faire son possible afin de se dégager. Ce mouvement de dégagement devra permettre à son adversaire le libre accès direct vers la balle, à moins que ce dernier ait bougé trop rapidement afin d'aller jouer la balle et bloque ce dégagement. Dans ce dernier cas, l'Arbitre devra accorder un LET, sauf si cet adversaire ne pouvait de toute façon effectuer un bon renvoi, alors l'Arbitre ne l'accordera pas(NO LET)

Toutefois, il est également important que le joueur fasse son possible pour atteindre et pour jouer la balle. Si un joueur ne faisait pas cet effort, cette action négative deviendrait un facteur significatif dans l'évaluation de l'Arbitre afin de savoir si ce joueur pouvait, ou non, atteindre la balle et effectuer un bon renvoi.

L'Arbitre devra décider du degré d'effort qu'un joueur doit effectuer afin de démontrer qu'il faisait son possible. Ceci ne lui donne pas pour autant le droit à des excès physiques à l'encontre de son adversaire et l'Arbitre devra sanctionner un contact physique dur et délibéré en appliquant la Règle 12 ou 17.

Quand un joueur fait appel du fait d'avoir été gêné, l'Arbitre, s'il décide que cette interférence n'a ni affecté la visibilité vers la balle ni la liberté d'action afin d'atteindre et jouer cette dernière, ne devra pas accorder un LET. Ceci est une interférence minime et inclut les situations dans lesquelles :*

- 1- l'adversaire de ce joueur a coupé très tôt la trajectoire de la balle revenant du mur frontal mais en laissant au joueur le temps de voir cette dernière.*
- 2- le joueur a dépassé son adversaire en le rasant, vers l'accès à la balle sans que ce dernier en soit affecté.*
- 3- le geste de frappe vers la balle frôle l'adversaire (ou ses vêtements ou sa raquette) sans que ceci affecte ce geste de frappe.*

Toutefois, lorsqu'une interférence a été effectuée, l'Arbitre ne devra pas refuser un LET dans les situations au cours desquelles un joueur avait clairement fait son possible (malgré un petit contact physique avec son adversaire) pour atteindre et jouer la balle, et en démontrant à l'Arbitre sa capacité à le faire.

- 12.2.2 une vision correcte de la balle pendant son rebond sur le mur frontal ,
- 12.2.3 la liberté de frapper la balle dans un geste de frappe normalisé,

GUIDE 7. La Règle 12.2.3 prévoit, pour le frappeur, une liberté d'action afin de frapper la balle dans un geste normalisé et raisonnable. Si celui-ci s'arrête de jouer du fait de son adversaire qui ne lui laisse pas cette liberté d'action, et fait appel, l'Arbitre devra considérer les options suivantes :*

- 1- si cet adversaire se trouvait trop près et a empêché un geste de frappe normalisé et raisonnable de la part du frappeur, puis a été touché, ou aurait pu être touché par la raquette de ce frappeur, l'Arbitre devra attribuer un STROKE à ce dernier.*

- 2- si le frappeur arrêté de jouer du fait d'un léger contact avec la raquette de son adversaire, qui avait effectué son possible pour se dégager, l'Arbitre accordera un LET. Ceci est différent du cas de "l'interférence minimale" du **GUIDE 6**. Le niveau d'importance du contact doit être suffisant pour affecter le geste de frappe du frappeur*, le LET sera la décision appropriée.
- 3- si le frappeur a arrêté de jouer de peur de toucher son adversaire et que celui-ci, bien que trop près, n'a pas empêché un geste de frappe normalisé et raisonnable de la part du frappeur, l'Arbitre accordera un LET en appliquant la Règle 13.1.2. Tant que le non-frappeur* n'aura pas empêché un geste de frappe normalisé et raisonnable de la part du frappeur, le LET sera la décision appropriée.
- 4- si le frappeur a arrêté de jouer de peur de toucher son adversaire et que celui-ci se trouvait, d'une façon claire, hors d'une zone d'où il aurait pu empêcher un geste de frappe normalisé et raisonnable de la part du frappeur, l'Arbitre ne devra pas accorder un LET du fait que le frappeur n'a pas évalué correctement la position de son adversaire.

12.2.4 la liberté de frapper la balle directement vers n'importe quelle partie du mur frontal.

12.3 Il y a gêne si l'adversaire ne remplit pas l'une ou plusieurs des obligations de la Règle 12.2, même s'il fait tout effort possible pour remplir ces obligations.

12.4 Un geste de frappe excessif d'un joueur peut contribuer à créer une interférence à son adversaire lorsque vient le tour de ce dernier de frapper la balle.

12.5 Un joueur rencontrant une possible gêne a le choix de continuer le jeu ou de l'interrompre et faire *appel** auprès de l'Arbitre.

12.5.1 Un joueur cherchant un LET ou un STROKE doit faire *appel** en disant « LET SVP ».

GUIDE 8. *Méthode pour effectuer un appel : la méthode correcte pour faire appel quand une interférence survient d'après la Règle 13 est de dire "LET S.V.P.", et "Je fais appel S.V.P." dans les autres cas prévus Règle 11. Quelque fois les joueurs utilisent d'autres formes que celles énoncées ci-dessus, spécialement lorsque la communication, entre joueurs et officiels, est difficile. Un Arbitre acceptant une autre forme d'appels que la forme officielle, doit être convaincu que le joueur est en train de faire un appel.*

12.5.2 Seul le joueur dont c'est le tour de frapper la balle, pourra faire *appel**. Le joueur pourra faire *appel**, soit immédiatement lorsque l'interférence se présente, soit après avoir dépassé cette interférence en ayant clairement montré son désir de ne pas continuer à jouer., et sans délai excessif.

GUIDE 9. *Le moment où est effectué l'appel sur une interférence est important.*

Dans le cas d'un appel relatif à la bonne visibilité et la liberté d'action afin de frapper la balle directement vers le mur frontal (communément appelé "couper la trajectoire"), l'Arbitre devra considérer la situation au moment où le joueur aurait pu frapper la balle.

Dans le cas d'une interférence lors d'une préparation de geste de frappe, l'appel doit être fait immédiatement et avant que le joueur fasse une tentative pour jouer la balle. Une telle tentative après qu'une interférence au moment de la préparation ait eu lieu, indique que le joueur a accepté cette gêne et ainsi perdu son droit d'appel.

Si une interférence survient pendant le geste de frappe, incluant une préparation, une frappe et une fin de geste, raisonnables, un appel sera justifié. L'Arbitre devra considérer si l'adversaire était exagérément trop

près et ne laissait pas la liberté d'action afin de jouer la balle, et ainsi décidera, soit d'accorder un LET, soit d'attribuer un STROKE.

Si, au service, le receveur fait appel du fait de ne pas être prêt, l'Arbitre devra accorder un LET, sauf s'il décide que le retard pris par ce joueur n'était pas nécessaire. Dans ce dernier cas l'arbitre devra appliquer la Règle 17.

GUIDE 10. *Le fait, pour un joueur de faire appel sur une interférence avant que ne soit connu le résultat du renvoi de son adversaire, est considéré comme un appel prématuré. Si un joueur effectue un appel prématuré et que le renvoi de son adversaire devient "faute", l'Arbitre devra entériner le résultat de l'échange, le joueur gagnant celui-ci.*

Quand un joueur fait appel pour un LET relatif à une interférence, avant que son adversaire n'ait terminé sa fin de geste (effectuée d'une manière raisonnable), ceci est également considéré comme un appel prématuré. Dans ce cas le joueur n'a pas le droit de faire appel et l'Arbitre ne devra pas accorder de LET.

12.6 L'Arbitre devra statuer sur l'*appel** et annoncer sa décision avec les mots « No LET », « STROKE to (nom du joueur ou de l'équipe) », ou « LET » . L'Arbitre prendra seul toutes les décisions, qui sont irrévocables. L'Arbitre, en cas de doute sur la raison d'un *appel**, peut demander au joueur de la motiver.

12.7 L'Arbitre ne devra pas accorder de LET et le joueur perdra l'échange, si l'Arbitre décide :

12.7.1 qu'il n'y a pas eu interférence ou que la gêne était si minime que la vision de la balle, l'accès à la balle et la liberté de mouvement du joueur n'ont pas été affectés ;

voir également GUIDE 6.

12.7.2 que la gêne ayant eu lieu mais que :
a- soit le joueur n'aurait pas pu effectuer un bon renvoi.
b- soit le joueur n'a pas fait tout l'effort possible pour atteindre et frapper la balle ;

voir également GUIDE 6.

12.7.3 que le joueur a dépassé le point de l'interférence et désiré continuer à jouer ;

12.7.4 que le joueur a créé l'interférence dans son déplacement vers la balle.

GUIDE 11. *A tout moment un joueur doit laisser libre, à son adversaire, l'accès direct afin de pouvoir jouer la balle.*

Cependant, quelquefois arrive une situation où un joueur ne cause pas d'interférence (par exemple en laissant le libre accès à la balle) mais que son adversaire prenne un accès indirect vers la balle qui l'emmène vers, ou trop près, de la position de ce joueur. Cet adversaire fait, alors appel du fait de ne pas avoir eu le libre accès à la balle.

S'il n'y a pas de raison valable à cette prise d'accès indirect, il sera considéré que l'adversaire a créé l'interférence alors qu'aucune autre n'existait, et, s'il fait appel, l'Arbitre ne devra pas accorder le LET. Le fait "qu'il pouvait effectuer un bon renvoi" ne doit pas entrer en considération - afin de rester dans le jeu, il doit aller jouer la balle.

Ceci est différent des deux situations suivantes. Un frappeur, tentant de revenir d'une situation désavantageuse, n'a pas le libre accès à la balle :*

situation 1- le joueur est pris à contre-pied et anticipe le coup de son adversaire en partant d'un côté, mais se rendant compte de son erreur, change de direction pour se retrouver avec cet adversaire sur sa route. Dans cette situation l'Arbitre devra accorder un LET sur l'appel, si le redressement effectué était assez suffisant pour démontrer que le joueur aurait pu effectuer un bon renvoi En fait, si l'adversaire a empêché au joueur d'effectuer un renvoi gagnant, l'Arbitre attribuera un STROKE à ce joueur.

situation 2- Lorsqu'un joueur a effectué un renvoi de mauvaise qualité qui a mis son adversaire en situation avantageuse, puis sur son renvoi suivant, alors qu'il allait directement vers la balle afin de la jouer, se trouve en situation d'interférence : un Let ne devra être accordé à ce joueur que si l'Arbitre détermine que sans cette interférence, il aurait été capable d'atteindre et de jouer cette balle.

- 12.8 L'Arbitre doit attribuer un STROKE si :
- 12.8.1 il y a eu une gêne, que l'adversaire n'a pas fait son possible pour l'éviter, et si le joueur avait pu effectuer un bon renvoi ;
 - 12.8.2 il y a eu une gêne, que l'adversaire a fait son possible pour l'éviter, mais la position de cet adversaire a empêché le joueur d'effectuer un *geste de frappe raisonnable** et si ce joueur avait pu effectuer un bon renvoi ;

voir également GUIDE 7.

**geste de frappe raisonnable : il consiste en une préparation, une frappe et une fin de geste, effectuées normalement, sans exagération dans l'amplitude du mouvement.*

- 12.8.3 il y a eu une gêne, que l'adversaire a fait son possible pour l'éviter, et si le joueur avait pu effectuer un renvoi gagnant ;

voir également GUIDE 7.

- 12.8.4 le joueur s'est retenu de frapper la balle qui, si elle avait été frappée, aurait clairement touché l'adversaire alors qu'elle se dirigeait directement vers le mur frontal ; ou vers un mur latéral, mais dans ce dernier cas aurait occasionné un renvoi gagnant (sauf si dans l'un de ces cas s'applique la Règle concernant le *Turning** ou celle concernant les *tentatives** supplémentaires).

- 12.9 L'Arbitre devra accorder un LET s'il y a eu une gêne, que l'adversaire a fait son possible afin de l'éviter, et si le joueur avait pu effectuer un bon renvoi.
- 12.10 L'Arbitre ne devra pas attribuer de STROKE à un joueur qui cause une gêne par un geste de frappe excessif.
- 12.11 L'Arbitre pourra, de sa propre initiative, accorder un LET dans les conditions prévues par la Règle 12.9 ou attribuer un STROKE dans les conditions prévues par la Règles 12.8 sans demande de la part des joueurs, et en stoppant nécessairement la partie pour cela.
- 12.12 L'Arbitre pourra également appliquer la Règle 17 lorsqu'une interférence a lieu. L'Arbitre devra, en interrompant le jeu si ce n'est déjà fait, appliquer une sanction appropriée si :

- 12.12.1 le joueur a créé un *contact physique excessif ou délibéré* * avec l'adversaire ,

GUIDE 12. *Les contacts physiques excessifs ou volontaires sont effectués au détriment du jeu et sont potentiellement dangereux. Devant un cas flagrant, l'Arbitre devra arrêter le jeu et attribuer la sanction qui s'impose. Quand un joueur pousse son adversaire sans qu'il y ait d'effet significatif, l'Arbitre laissera le jeu continuer et, à la fin de l'échange, donnera un avertissement au joueur fautif. Si au contraire un effet significatif est occasionné par ce geste, l'Arbitre devra arrêter la partie et appliquer la Règle 17.

12.12.2 le joueur a effectué un excessif geste de frappe dangereux pour son adversaire.

RÉFLEXIONS DE L'ARBITRE SUR UN APPEL

<i>Réflexions de l'Arbitre</i>	<i>Réponse</i>	<i>Décision</i>	<i>Règle</i>
Y a-t-il réellement eu interférence ?	NON	NO LET	12.7.1
OUI			
↓			
Est-ce une interférence minime ?	OUI	NO LET	12.7.1
NON			
↓			
Est-ce que le joueur pouvait jouer la balle en effectuant un bon renvoi et, faisait-il son possible pour y parvenir ?	NON	NO LET	12.7.2
OUI			
↓			
Est-ce que le joueur a dépassé le point d'interférence et a continué à jouer ?	OUI	NO LET	12.7.3
NON			
↓			
Est-ce que le joueur a créé lui-même sa propre interférence en se déplaçant vers la balle ?	OUI	NO LET	12.7.4
NON			
↓			
Est-ce que l'adversaire du joueur a fait tout son possible afin d'éviter une interférence ?	NON	STROKE	12.8.1
OUI			
↓			
Est-ce que cette interférence a empêché un geste de frappe raisonnable ?	OUI	STROKE	12.8.2
NON			
↓			
Est-ce que le joueur pouvait effectuer un coup gagnant ?	OUI	STROKE	12.8.3
NON			
↓			
Est-ce que le joueur a touché son adversaire avec la balle qui se dirigeait directement vers le mur frontal ou dans le cas où la balle se dirigeait vers un mur latéral, allait-elle effectuer un renvoi gagnant ?	OUI	STROKE	12.8.4
	NON	LET	12.9

13. LES LETS

En plus des LETS accordés d'après les autres Règles, l'Arbitre pourra ou devra accorder des LETs dans certains autres cas. Un joueur devra effectuer son *appel** en disant "LET S.V.P.". L'Arbitre, en cas de doute sur la raison d'un *appel**, pourra demander au joueur de le motiver.

13.1 L'Arbitre pourra accorder un LET si :

13.1.1 la balle en jeu touche tout objet se trouvant sur le sol (voir Règle 15.3) ;

13.1.2 le joueur se retient de frapper la balle vers un mur y compris le mur arrière, en raison d'une crainte justifiée de blesser son adversaire ,

voir également GUIDE 7.

13.1.3 l'Arbitre détermine qu'un événement, sur ou en-dehors du court, a distrait l'un ou les joueurs. Un joueur faisant *appel** pour distraction doit le faire dès que cette distraction a lieu. Cependant, l'Arbitre pourra attribuer un STROKE à un joueur qui a été distrait et qui aurait pu effectuer un renvoi gagnant, si cette distraction n'avait pas eu lieu;

13.1.4 l'Arbitre détermine qu'un changement dans les conditions et l'état du court ont affecté le résultat de l'échange.

13.2 L'Arbitre devra accorder un LET si :

13.2.3 Le receveur n'est pas prêt et ne tente pas de renvoyer le service ;

13.2.4 La balle crève durant le jeu ;

13.2.5 L'Arbitre est dans l'incapacité de statuer sur un *appel** ;

13.2.6 Un joueur effectue un bon renvoi mais soit la balle se loge dans une surface jouable du court, ce qui l'empêche de rebondir plus d'une fois sur le sol, soit la balle sort après son premier rebond au sol.

13.3 Si le joueur fait *appel** selon les Règles 13.1.1 à 13.1.4, l'Arbitre ne doit accorder un LET que si le joueur avait pu effectuer un bon renvoi. Ceci ne sera pas requis, pour un *appel** du *non-frappeur** selon les Règles 13.1.1, 13.1.3 et 13.1.4 .

13.4 Si le joueur tente de frapper la balle, l'Arbitre peut encore accorder un LET selon les Règles 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 et 13.2.2.

13.5 Les conditions pour faire un *appel** selon la Règle 13 sont les suivantes :

13.5.3 l' *appel** d'un joueur est nécessaire pour que l'Arbitre puisse accorder un LET selon les Règles 13.1.2 (*frappeur** uniquement), 13.1.3, 13.2.1 (receveur uniquement) et 13.2.3 ;

13.5.4 l' *appel** d'un joueur ou l'intervention de l'Arbitre sans *appel** préalable est applicable aux Règles 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 et 13.2.4.

14. LA BALLE

14.1 A tout moment, lorsque la balle n'est pas effectivement en jeu, l'un ou l'autre des joueurs ou l'Arbitre peut examiner celle-ci. L'Arbitre peut changer de balle après accord mutuel des joueurs, ou après *appel** de l'un des joueurs.

14.2 Si une balle crève durant le jeu, l'Arbitre, après vérification, doit rapidement la remplacer par une autre balle.

14.3 Si la balle crève durant le jeu et que ce fait n'est pas remarqué durant l'échange, l'Arbitre devra accorder un LET pour cet échange si le serveur fait *appel** avant le service suivant ou si le receveur fait *appel** avant de tenter de renvoyer ce service.

14.3.1 Si le receveur fait *appel** avant de tenter de renvoyer le service et que l'Arbitre décide que la balle s'est crevée pendant ce service, il devra accorder un LET pour cet échange uniquement, mais en cas de doute il devra accorder un LET pour l'échange précédent.

GUIDE 13. Quand le receveur, sans avoir tenté de retourner le service, fait appel pour une balle crevée, l'Arbitre accordera normalement un LET pour cet échange. Toutefois, si l'Arbitre considère que la balle a été crevée lors de l'échange précédent, il devra accorder un LET pour ce dernier échange. Ceci peut également s'appliquer si le service est "faute".

14.4 Les clauses de la Règle 14.3 ne sont pas applicables pour le dernier échange d'un jeu. Dans ce cas le joueur devra faire *appel** immédiatement après cet échange.

14.5 Si un joueur arrête de jouer pendant un échange pour faire *appel** pour une balle crevée, et se rend ensuite compte que cette dernière n'est pas crevée, ce joueur perd l'échange.

14.6 La balle doit rester à l'intérieur du court à tout moment, sauf si l'Arbitre permet qu'il en soit autrement.

14.7 Lorsque l'Arbitre a fait effectuer le changement de la balle ou lorsque les joueurs reprennent une partie après une interruption, il devra leur permettre de chauffer cette balle aux conditions de jeu. Puis, la partie devra reprendre sur sa demande ou, en avance, par consentement mutuel des joueurs.

15. LES DEVOIRS DES JOUEURS

15.1 Les joueurs doivent observer toutes les Règles et l'esprit du jeu. Un manquement à ceux-ci pourrait jeter le discrédit sur le jeu et la Règle 17 pourrait être appliquée.

15.2 Les joueurs doivent être prêts à débiter la partie à l'heure annoncée de début de la partie.

15.3 Les joueurs ne sont pas autorisés à laisser sur le court, en cours de jeu, un quelconque objet, vêtement ou matériel.

15.4 Les joueurs ne peuvent pas quitter le court durant une partie sans autorisation de l'Arbitre. En cas de manquement à cette Règle l'Arbitre pourra appliquer la Règle 17.

15.5 Les joueurs ne sont pas autorisés à demander un changement d'Arbitre ou de Marqueur.

15.6 Un joueur ne doit pas distraire délibérément son adversaire. Si cela a lieu l'Arbitre devra appliquer la Règle 17.

15.7 Les joueurs doivent annoncer un *appel** en disant «LET SVP» ou «Appel SVP» selon les circonstances. Pointer du doigt ou de la raquette, froncer les sourcils ou tout autre geste ou mouvement des yeux, ne sont pas des méthodes académiques reconnues d' *appel** .

15.8 Les joueurs doivent obéir à tous les autres Règlements complémentaires des compétitions (par exemple les Règles relatives aux vêtements pour certains tournois), ainsi qu'à ceux contenus dans ces Règles.

16. SAIGNEMENT, MALADIE, INDISPOSITION ET BLESSURE

GUIDE 14.

1- Si un joueur saigne visiblement, l'Arbitre devra lui demander de quitter le court immédiatement. Il ne sera pas permis au joueur de reprendre le jeu tant que le saignement est visible.

L'Arbitre devra accorder un temps nécessaire en accord avec la Règle 16.1. Le joueur incapable de stopper son saignement pendant le temps accordé par l'Arbitre, devra à la fin de ce temps, soit concéder le jeu en cours et bénéficier des 90 secondes d'intervalle réglementaire qui lui permettront de continuer la partie si le saignement est arrêté, soit concéder la partie.

Si, suite à une blessure, les vêtements d'un joueur sont tachés de sang, celui-ci devra en changer afin de pouvoir continuer la partie.

Si, après le temps accordé par l'Arbitre le saignement persiste, ce dernier ne pourra accorder un temps supplémentaire sauf si le joueur désire concéder le jeu en cours et utiliser les 90 secondes d'intervalle réglementaire pour récupérer.

2- *Un joueur malade ou indisposé sur le court, sauf cas de saignement, a trois possibilités : continuer le jeu en cours, le concéder ou concéder la partie.*

Le joueur qui, ne désirant pas concéder la partie mais qui demande un temps de récupération ou désire quitter le court, devra concéder le jeu en cours. Après avoir informé l'Arbitre, un joueur pourra utiliser les 90 secondes d'intervalle réglementaire afin de récupérer, à la fin desquelles il doit être prêt à reprendre la partie ou la concéder. Un joueur ne pourra concéder qu'un jeu.

Si le court devient impraticable du fait de vomissements ou autres indispositions d'un joueur, l'Arbitre devra attribuer la partie à son adversaire, même si le joueur est capable de reprendre le jeu (Règle 17). La décision de l'Arbitre, relative aux conditions du court, est définitive.

Dans le cas de symptômes de fatigue prétendant provenir de blessures, raisonnablement peu évidentes pour l'Arbitre ou de troubles préexistants, ce dernier ne devra pas accorder un temps de récupération (sauf dans le cas relatif à la concession du jeu etc..).

Sont inclus dans cette catégorie, les crampes (musculaires ou d'estomac), les nausées (existantes ou imminentes), les problèmes de respiration y compris ceux relatifs à l'asthme.

3- *En cas de blessure, l'Arbitre, après avoir constaté la réalité de celle-ci, devra :*

- a- rappeler aux joueurs les clauses du règlement.*
- b- les informer de sa décision relative à la catégorie de la blessure.*
- c- s'assurer de leurs intentions quant à la poursuite de la partie.*

4- *Quand un joueur souffre d'une blessure auto infligée, comme stipulée, par exemple, dans la Règle 16.3.1.1, l'Arbitre devra accorder un temps de récupération comme prévu Règle 16.3.3.1. De telles blessures peuvent provenir, de "bleus"(spécialement au visage la face ou à la tête) résultant d'un choc contre mur ou plancher, d'une possible déchirure musculaire ou d'une entorse, obligeant l'arrêt soudain du joueur.*

Le joueur blessé a l'entière responsabilité du retour sur le court au moment où l'Arbitre annonce "Time". Il pourra alors, soit reprendre la partie, soit demander un temps de récupération supplémentaire, dans le cas où la blessure continuerait à saigner par exemple. Si, au moment de l'annonce "Time", le joueur n'est pas présent, l'Arbitre attribuera le gain du match à son adversaire.

Le joueur devra prendre la décision de reprendre la partie. Le rôle de l'Arbitre est dans ces cas de :

- a- vérifier la réalité de la blessure*
- b- appliquer et contrôler les temps accordés.*
- c- appliquer les Règles lorsque le temps de récupération accordé est terminé.*

16.1 Saignements : L'Arbitre devra immédiatement stopper le jeu quand il s'apercevra qu'un joueur saigne, qu'une plaie s'est ouverte ou des vêtements sont tachés de sang. Avant de laisser à un joueur la possibilité de continuer la partie, l'Arbitre devra demander au joueur concerné, que le saignement soit stoppé, la plaie pansée et recouverte et/ou les vêtements changés, en accordant à ce joueur un temps raisonnable et nécessaire sans toutefois perturber la programmation de la compétition.
Si le saignement a été causé uniquement par l'adversaire, l'Arbitre devra immédiatement attribuer le gain de la partie au joueur.

16.1.1 Réapparition du saignement : si un saignement pour lequel un temps de récupération a déjà été accordé reprend, l'Arbitre ne doit pas accorder de temps de récupération supplémentaire excepté dans le cas où le joueur concéderait le gain du jeu en cours à son adversaire et utiliserait l'intervalle réglementaire de 90 secondes entre deux jeux pour se soigner. Si le saignement continue visiblement à la fin des 90 secondes de cet intervalle le joueur devra concéder la partie. Un joueur ne pourra effectuer cette concession d'un jeu et bénéficier des 90 secondes d'intervalle, qu'une seule fois dans la partie.
Si le pansement d'une blessure saignante tombe ou est enlevé pendant la partie, exposant de ce fait la blessure, l'Arbitre doit considérer cela comme une réapparition du saignement, sauf si l'écoulement de sang a cessé.

16.2 Maladie ou indisposition : Un joueur souffrant d'une maladie ou d'une indisposition n'entraînant pas de saignement a les possibilités suivantes :

16.2.1 reprendre le jeu immédiatement ;

16.2.2 concéder à son adversaire le jeu en cours, en acceptant l'intervalle de 90 secondes, ou

16.2.3 concéder la partie.

Des symptômes de fatigue, de maladie présumée ou d'indisposition non évidente pour l'Arbitre ou la réapparition de précédents problèmes de santé, y compris des blessures subies précédemment dans la partie, doivent être gérés selon cette Règle 16.2. Cela inclut les crampes de toutes sortes, les nausées ou les états nauséux ou une insuffisance respiratoire, y compris l'asthme. L'Arbitre devra informer les joueurs de sa décision et des clauses du Règlement.

16.3 Blessure :

16.3.1 Si un joueur déclare avoir subi une blessure, l'Arbitre doit s'assurer de l'authenticité de la blessure et, en cas de confirmation, identifier la catégorie de blessure, en informant les joueurs de sa décision et des clauses du Règlement. Le joueur n'a droit à un temps de récupération qu'immédiatement après avoir été blessé.

Les catégories de blessures sont les suivantes :

16.3.1.1 blessure auto-infligée, où l'adversaire n'a pas contribué à la blessure ;

16.3.1.2 blessure infligée par les deux joueurs, où l'adversaire a accidentellement contribué ou accidentellement causé la blessure. L'Arbitre ne doit pas interpréter les mots « accidentellement contribué ou accidentellement causé par » pour inclure la situation où un joueur "se colle" à son l'adversaire ;

16.3.1.3 blessure infligée par l'adversaire, où l'adversaire et lui seul a causé la blessure.

16.3.2 Si la blessure saigne, la Règle 16.1 doit être appliquée jusqu'à l'arrêt du saignement. Ensuite la Règle 16.3.3 devra être appliquée.

16.3.3 S'il n'y a pas de saignement les Règles suivantes devront être appliquées :

16.3.3.1 pour une blessure auto-infligée (Règle 16.3.1.1) l'Arbitre devra accorder au joueur un temps de récupération de trois minutes. L'Arbitre devra annoncer « Time » à la fin des trois minutes et après avoir effectué une annonce 15 secondes avant la fin de ce temps de récupération. Si le joueur demande un temps de récupération supplémentaire au-delà des trois minutes, l'Arbitre devra lui demander de concéder le jeu, d'accepter l'intervalle Réglementaire de 90 secondes, puis reprendre la partie ou concéder cette dernière. Si le joueur blessé n'est pas de retour sur le court lorsque l'Arbitre annonce « Time », l'Arbitre devra attribuer la partie à son l'adversaire.

16.3.3.2 Pour une blessure occasionnée par la responsabilité des joueurs (Règle 16.3.1.2), l'Arbitre doit accorder au joueur blessé un temps de récupération d'une heure et autant de temps supplémentaire que le planning de la compétition le permet. L'Arbitre doit annoncer « Time » à la fin de tout temps de récupération accordé. Le joueur blessé doit, à la fin de cette période, reprendre le jeu ou concéder la partie. Si le joueur blessé reprend le jeu, le score à la conclusion de l'échange pendant lequel la blessure a eu lieu est maintenu.

16.3.3.3 Pour une blessure infligée par l'adversaire (Règle 16.3.1.3) l'Arbitre devra appliquer la Règle 17 et si un temps de récupération est nécessaire au joueur blessé, l'Arbitre devra lui attribuer le gain de la partie.

16.4 Si un joueur blessé, à qui on a accordé un temps de récupération, souhaite reprendre le jeu avant la fin de ce temps de récupération, l'Arbitre devra accorder à son adversaire un temps suffisant afin de se préparer à la reprise du jeu.

DÉCISIONS CONCERNANT: SAIGNEMENT, MALADIE, INDISPOSITION OU BLESSURE

<i>Incident</i>	<i>Actions de l'Arbitre</i>	<i>Récupération</i>	<i>Décision</i>	<i>Règle</i>
saignement	arrête le jeu - accorde un temps suffisant pour réduire le saignement, panser la blessure ou changer de vêtement - fait reprendre le jeu, une fois que le saignement est stoppé.	à la discrétion de l'Arbitre	Temps accordé	16.1
résurgence du saignement	arrête le jeu - attribue le jeu en cours à l'adversaire - accorde les 90 secondes réglementaires d'intervalle.	aucune	jeu accordé à l'adversaire	16.1.1
impossibilité de stopper le saignement	si après les 90 secondes réglementaires d'intervalle, la blessure continue à saigner, accorde la partie à l'adversaire.	aucune	partie accordée à l'adversaire	16.1.1
maladie ou indisposition	demande au joueur de continuer à jouer soit en concédant le jeu et bénéficier des 90 secondes réglementaires d'intervalle, soit de concéder la partie	aucune directement	décision du joueur	16.2
blessure	vérifie et confirme que la blessure est réelle - décide du genre de la blessure et l'annonce aux joueurs.		décision de catégorie de blessure	16.3
blessure : auto-infligée	accorde un premier temps de récupération	3 minutes	accorde un temps de récupération	16.3.3.1
	si un temps de récupération supplémentaire est nécessaire, attribue le jeu à l'adversaire et accorde les 90 secondes réglementaires d'intervalle.	90 secondes	attribue le jeu	16.3.3.1
blessure : responsabilité des deux joueurs	accorde un temps de récupération	une heure	accorde un temps de récupération	16.3.3.2
	si un temps de récupération supplémentaire est nécessaire, l'accorde en fonction des possibilités dans la programmation de la compétition..	à la discrétion de l'Arbitre	accorde un temps de récupération	16.3.3.2
blessure : responsabilité entière de l'adversaire.	applique la Règle 17 - si le joueur blessé est dans l'incapacité de reprendre le jeu, lui attribue le gain de la partie.	aucune	sanction de la Règle 17 : attribue la partie	16.3.3.3

- 16.5 Si un joueur déclare être blessé et que l'Arbitre conteste l'authenticité de cette blessure, l'Arbitre devra demander au joueur de reprendre le jeu, ou le concéder en acceptant l'intervalle réglementaire de 90 secondes puis, soit reprendre le jeu, soit concéder la partie.
- 16.6 Si le joueur concède un jeu, il conserve tous les points déjà marqués, et à la fin de l'intervalle réglementaire de 90 secondes il devra soit reprendre le jeu, soit concéder la partie..

17. LE COMPORTEMENT SUR LE COURT

- 17.1 Si l'Arbitre considère que le comportement d'un joueur est perturbant, intimidant ou agressif envers l'adversaire, un officiel ou un spectateur, ou pourrait d'une façon ou d'une autre perturber le jeu, l'Arbitre devra sanctionner ce joueur.
- 17.2 Les abus comportementaux que doit gérer l'Arbitre selon cette Règle incluent les obscénités verbales ou physiques, les excès verbaux ou physiques, les ressentiments exprimés envers l'Arbitre ou le Marqueur, les mauvais gestes effectués avec la raquette, la balle ou le court, le "*coaching*" non-réglementaire (effectué en dehors des intervalles inter-jeux). Sont inclus également d'autres abus comme les contacts excessifs ou délibérés (Règle 12.12.1), les gestes excessifs de frappe (Règle 12.4), *l'échauffement** déloyal (Règle 3.2), le retard sur le court (Règle 7.4), les actions et/ou le jeu dangereux (Règle 16.3.1.3) et la perte de temps (Règle 7.6).

*GUIDE 15. *coaching : ce mot définit l'aide extérieure verbale apportée à un joueur en termes stratégiques, tactiques, psychiques etc..., Cette action n'est permise que durant les intervalles inter-jeux. Les brefs encouragements verbaux proférés entre les échanges ne sont pas considérés comme étant du "coaching" et sont permis s'ils ne contrarient pas la continuité du jeu. L'Arbitre devra décider si les propos sont des encouragements permis ou du "coaching" déplacé.*

- 17.3 L'Arbitre devra appliquer l'une des sanctions suivantes à l'encontre du ou des joueurs responsables de tout abus comportemental :

Avertissement (appelée " Avertissement pour mauvais comportement")
STROKE attribué à l'adversaire (appelée " STROKE pour mauvais comportement")
Jeu attribué à l'adversaire (appelée " Jeu pour mauvais comportement")
Partie attribuée à l'adversaire (appelée " match pour mauvais comportement")

- 17.3.1 Si l'Arbitre interrompt le jeu pour donner un avertissement pour mauvais comportement, il devra accorder un LET.
- 17.3.2 Pendant un échange, si un incident entraînant un STROKE pour mauvais comportement a lieu, l'Arbitre devra interrompre la partie si elle n'a pas déjà cessé, et attribuer un STROKE. L'application du STROKE pour mauvais comportement devient le résultat de l'échange.
- 17.3.3 Si l'Arbitre attribue un STROKE pour mauvais comportement suite à un incident entre les échanges, le résultat du dernier échange achevé est maintenu et le point résultant du STROKE pour mauvais comportement est additionné au score sans pour autant effectuer un changement supplémentaire de carré de service.
- 17.3.4 Si l'Arbitre attribue un jeu pour mauvais comportement, ce jeu doit être celui en cours ou le suivant si aucun jeu n'est en cours. Dans ce dernier cas l'addition des temps réglementaires de récupération entre les jeux ne sera pas effectuée. Le joueur en faute devra renoncer à tout point qui aurait pu être marqué dans le jeu attribué à son adversaire.

*GUIDE 16. Le système d'application des sanctions est le suivant :
Lorsque l'Arbitre inflige à un joueur une première sanction pour un abus comportemental spécifique, cette sanction peut être, en fonction de la gravité de la faute, un avertissement, un STROKE, un jeu ou un match de comportement,*

Toutefois une sanction suivante infligée au même joueur, pour un même type d'abus comportemental, ne pourra pas être moins sévère que celle infligée auparavant. Par contre un Arbitre pourra sanctionner un même type de faute par plus d'un avertissement ou plus d'un STROKE, s'il décide que la faute commise ne mérite pas une sanction plus sévère.

Les annonces de l'Arbitre relatant les sanctions suivront cette terminologie:

- Avertissement pour mauvais comportement de (nom du joueur ou de l'équipe)*
- STROKE pour mauvais comportement de (nom du joueur ou de l'équipe) - STROKE à(nom du joueur ou de l'équipe, adverse)*
- Jeu pour mauvais comportement de (nom du joueur ou de l'équipe) - jeu à (nom du joueur ou de l'équipe, adverse)*
- Match pour mauvais comportement de (nom du joueur ou de l'équipe) - match (nom du joueur ou de l'équipe, adverse)*

Le Marqueur ne devra répéter que la deuxième partie de la décision de l'Arbitre, celle affectant le score.

18. LE CONTRÔLE D'UN MATCH :

- 18.1 Le contrôle d'une partie est effectué, normalement par un Arbitre, assisté d'un Marqueur. Bien que l'Arbitre puisse également remplir les tâches du Marqueur, la WSF et la FFSQUASH recommandent que les deux rôles soient assumés par des officiels différents.

GUIDE 17. Dans le cas où il ne serait pas possible de disposer de deux officiels, une seule personne détiendra le rôle de Marqueur et celui d'Arbitre. Elle effectuera les annonces du Marqueur et répondra aux appels comme Arbitre.

Quand une seule personne officie lors d'un match, les décisions prises normalement directement par l'Arbitre - comme lorsque la balle touche un joueur ou pour répondre aux appels relatifs à la Règle 12 - ne présentent aucun problème.

Toutefois il y aura des limitations dans le processus d'appels relatifs aux décisions normalement attribuées au Marqueur. Spécialement lors d'annonce "positive" comme "Out" prononcée en tant que Marqueur et qu'il serait invraisemblable, en tant qu'Arbitre, de renverser sur appel d'un joueur. D'autre part, dans l'éventualité d'un manque d'annonce du Marqueur (un service suspecté être faute par exemple) un appel peut valoir la peine d'être demandé parce que la réponse de l'Arbitre devra être soit "Bon" soit "Douteux". Dans ce dernier cas l'Arbitre devra accorder un Let.

- 18.2 La place correcte à l'extérieur du court de l'Arbitre et du Marqueur est au centre du mur arrière, aussi près que possible de ce mur, au-dessus de la ligne de "hors jeu" du mur arrière et de préférence assis.

19. LES DEVOIRS DU MARQUEUR

- 19.1 Le Marqueur doit annoncer le jeu, suivi du score, en annonçant celui du serveur en premier. Le Marqueur doit annoncer les fautes effectuées aux services et dans les renvois en utilisant les annonces reconnues de « Faute », « Faute de pied », « Out », « Changement » et « Stop » (voir Annexe 3.1) selon la situation et doit répéter les décisions de l'Arbitre.
- 19.2 Le Marqueur doit annoncer le score, dès la fin de l'échange et après que l'Arbitre ait statué sur un éventuel *appel**.

19.3 Lorsque le Marqueur effectue une annonce, le jeu doit cesser.

19.4 Le Marqueur ne doit pas effectuer d'annonce s'il a mal vu ou est dans le doute..

19.5 Si le jeu est interrompu sans que le Marqueur ait fait une annonce, et que ce dernier a mal vu ou est dans le doute, il devra en aviser les joueurs, puis l'Arbitre devra prendre la décision pertinente.

19.6 Le Marqueur doit tenir une feuille de match sur laquelle sont conservés, l'évolution du score et les côtés de carrés de service utilisés.

ANNONCES du MARQUEUR

Annonce	Raison de l'annonce	Annonce Internationale
Annonces d'après la Règle 19		
FAUTE	Service faute (4.4.3. et 4.4.4)	FAULT
FAUTE de PIED	Service faute (4.4.1)	FOOT-FAULT
DOUBLÉ	Balle ayant rebondi plus d'une fois au sol ou balle frappée incorrectement (portée par exemple)	NOT UP
FAUTE	Balle touchant le frappeur - Le serveur rate la balle	NOT UP
DOWN	La balle touche le sol avant d'atteindre le mur frontal ou touche le Board ou le Tin.	DOWN
OUT	La balle touche une partie hors court.	OUT
CHANGEMENT	Le receveur gagne l'échange	HAND OUT
STOP	Pour arrêter le jeu	STOP
OUI LET	Répétition de la décision de l'Arbitre quand l'échange est rejoué.	YES LET...LET
STROKE à.....	Répétition de la décision de l'Arbitre quand le gain de l'échange est attribué à un joueur ou une équipe.	STROKE TO ...
NO LET	Répétition de la décision de l'Arbitre quand l'appel du joueur est refusé.	NO LET
Annonces d'après la règle 2		
4-3	Exemple de score au moment où l'échange vient de se terminer et que le futur serveur mène par 4 points à 3	4-3
EN 1 POINT	Pour indiquer que le jeu en cours se terminera en 9 points alors que le score est à 8 partout.	SET ONE
EN 2 POINTS	Pour indiquer que le jeu en cours se terminera en 10 points alors que le score est à 8 partout.	SET TWO
BALLE de JEU	Pour indiquer qu'en gagnant l'échange qui suit l'annonce, le serveur remportera le jeu.	GAME BALL
BALLE de MATCH	Pour indiquer qu'en gagnant l'échange qui suit l'annonce, le serveur remportera le match.	MATCH BALL

GUIDE 18. Aides pour Marqueur.

Le Marqueur devra annoncer les services et les renvois "Faute", dès qu'ils se produisent en utilisant les annonces appropriées et, de ce fait, stoppant l'échange.

L'ordre correct à suivre lors d'une annonce est :*

- 1- annonce de ce qui a affecté le score*
- 2- annonce du score proprement dit en donnant d'abord le score du serveur.*
- 3- annonce des commentaires sur le score.*

Exemples :

- Down, Changement, 4-2*
- Doublé, 8 partout, en 1 point, Balle de jeu.*

- *Out, 8 partout, en 2 points*
- *Oui Let, 3-4.*
- *No Let, Changement, 5-7.*
- *Stroke à Dupont, 8-2, Balle de match.*
- *Faute de pied, Changement, 0-0*
- *Faute, (appel du serveur et l'Arbitre doute), Oui Let, 5-3*

Protocole d'introduction de la partie :

1/8ème de finale du Championnat de Ligue 2^{ème} série.

Dupont au service - Martin à la réception - au meilleur des 5 jeux - 0-0

Protocole d'introduction des jeux suivants :

- *Dupont mène 1 jeu 0, 0-0*
- *Dupont mène 2 jeux à 0, 0-0*
- *Martin suit 1 jeu 2, 0-0*
- *2 jeux partout, Martin au service, 0-0*

Exemples d'annonces de fin de jeu :

- *9-7, jeu Dupont qui mène 1 jeu 0*
- *10-9, jeu Dupont qui mène 2 jeux 0*
- *9-3, jeu Martin, Dupont mène 2 jeux à 1*
- *9-4, jeu Martin qui égalise 2 jeux partout.*
- *10-8 match Dupont, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9,, 10-8*

Exemples d'annonces relatives à des sanctions :

- *Stroke à Martin, 7-2*
- *9-7, Jeu à Dupont, 2 jeux partout.*

20. LES DEVOIRS DE L' ARBITRE

- 20.1 L'Arbitre doit gérer tous les *appels**, prendre les décisions selon les Règles les concernant, et doit décider sur tous les *appels** contre les annonces du Marqueur ou l'omission d'annonce du Marqueur. La décision de l'Arbitre est irrévocable.
L'Arbitre doit annoncer toute décision aux joueurs présents sur le court et doit émettre toute annonce d'une voix suffisamment forte pour qu'elle soit entendue sur le court et dans la tribune.
- 20.2 L'Arbitre exerce son autorité :
- 20.2.1 quand l'un des joueurs fait *appel**, y compris un *appel** contre une annonce quelconque ;
- 20.2.2 pour s'assurer que toutes les Règles concernées sont appliquées correctement ;
- 20.2.3 quand le comportement d'un spectateur, manager ou entraîneur perturbe le jeu, ou est agressif envers les joueurs, officiels ou spectateurs. L'Arbitre devra suspendre la partie jusqu'à ce que la perturbation ait cessé et, si nécessaire, exiger que la ou les personnes perturbatrices quittent les abords du court.
- 20.3 L'Arbitre ne doit pas intervenir sur les annonces de score effectuées par le Marqueur sauf s'il décide que ce dernier l'a annoncé incorrectement. Dans ce cas l'Arbitre devra corriger le score, et le Marqueur devra répéter le score correct.
- 20.4 L'Arbitre ne doit pas intervenir sur les annonces effectuées par le Marqueur durant le jeu, sauf s'il décide que le Marqueur a fait une erreur en interrompant le jeu ou en le laissant continuer, dans ce cas il devra immédiatement appliquer la Règle adéquate.
- 20.5 L'Arbitre doit faire respecter toutes les Règles relatives au temps et au jeu continu..

- 20.6 L'Arbitre doit conserver une trace écrite du score et des côtés de carrés de service utilisés..
- 20.7 L'Arbitre a la responsabilité de s'assurer que les conditions du court sont satisfaisantes pour le jeu.
- 20.8 L'Arbitre peut attribuer la partie à un joueur dont l'adversaire n'est pas présent sur le court, prêt à jouer, dans les dix minutes après l'heure annoncée de début de la partie.

GUIDE 19. Aides pour Arbitre.

Comment s'adresser aux joueurs ? : Les officiels doivent utiliser le nom de famille, plutôt que le prénom quand ils s'adressent aux joueurs. Ceci élimine toute apparence de familiarité qui pourrait être interprétée comme du favoritisme par les joueurs et les spectateurs.

Eclaircissements : Après un appel effectué par un joueur, l'Arbitre donne normalement sa décision et le jeu continue. Toutefois, dans certaines circonstances, il peut être approprié d'expliquer cette décision aux joueurs. Lors de tels cas, l'Arbitre peut donner, après sa décision, un éclaircissement bref et concis. C'est une aide appréciable pour les joueurs si l'Arbitre utilise la terminologie de la Règle appropriée afin d'expliquer sa décision.

ANNONCES de l'ARBITRE

Annonce	Raison de l'annonce	Annonce Internationale
STOP	Pour arrêter le jeu.	STOP
TIME	Pour indiquer que la période de temps permise par le règlement est terminée.	TIME
DEUX MINUTES et DEMIE	Pour indiquer aux joueurs que la première moitié du temps d'échauffement vient de s'écouler	HALF TIME
OUI LET	Quand il décide de faire rejouer l'échange après l'appel d'un joueur.	YES LET
NO LET	Quand il décide de rejeter l'appel d'un joueur.	NO LET
STROKE à	Quand il décide d'attribuer le gain de l'échange à un joueur.	STROKE TO.....
QUINZE SECONDES	Pour indiquer aux joueurs qu'il ne reste plus que 15 secondes avant de devoir reprendre le jeu.	FIFTEEN SECONDS
LET	Pour indiquer aux joueurs, dans des circonstances où les termes "OUI LET" ne sont pas applicables, qu'il décide de faire rejouer l'échange. Peut être accompagnée d'éclaircissements.	LET
AVERTISSEMENT POUR MAUVAIS COMPORTEMENT	Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 17 et qu'il le sanctionne par un avertissement.	CONDUCT WARNING
STROKE POUR MAUVAIS COMPORTEMENT	Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 17 et qu'il le sanctionne par un STROKE attribué à son adversaire.	CONDUCT STROKE
JEU POUR MAUVAIS COMPORTEMENT	Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 17 et qu'il le sanctionne par un JEU attribué à son adversaire	CONDUCT GAME
MATCH POUR MAUVAIS COMPORTEMENT	Pour indiquer au joueur qu'il a commis une faute relevant de la Règle 17 et qu'il le sanctionne par l'attribution du gain du MATCH à son adversaire.	CONDUCT MATCH



BON

LES COMMANDEMENTS DU JOUEUR DE SQUASH

Dans tous les cas les règles tu suivras.

Le fair-play tu observeras.

Aux annonces de reprises de jeu, prêt tu seras.

Aucun objet sur le court tu ne laisseras.

Sans la permission de l'Arbitre du court tu ne sortiras.

Gêner ou distraire volontairement ton adversaire jamais tu ne feras.

A retarder le jeu volontairement afin de souffler, tu ne t'abaisseras.

De "Let S.V.P." te serviras.

*Une demande de brève explication à l'Arbitre tu feras
mais d'aucune autre argumentation, tu ne te serviras.*

Tes propres balles fautes, tu annonceras.

En cas de danger pour ton adversaire, la balle tu ne frapperas.

Ton tempérament sans cesse tu contrôleras.

Entre les jeux, la balle sur le court tu laisseras.

Ton adversaire et les officiels, tu respecteras.

La main de ton adversaire, à la fin tu serreras

L'arbitre et le Marqueur, tu remercieras.

LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE EN SQUASH

Les règlements, sur le bout des doigts tu connaîtras.

La dernière version des règles sur toi toujours tu auras.

D'arbitraire et d'arbitrage, ce dernier tu choisiras.

Ton aide et ta compétence, aux joueurs tu donneras.

En relation et communication avec tes pairs tu seras.

Courtoisie, politesse seront des qualités que tu montreras.

Lors d'échanges oraux, dans les yeux, les joueurs tu regarderas

Et, simplement et clairement, tu parleras

Du bon comportement, même hors mission, l'exemple tu seras.

Dans de longues explications jamais tu ne te lanceras

Ta mission et son protocole, tu respecteras

Des yeux, tout le jeu, tu ne lâcheras.

Les décisions, tout seul tu prendras.

En conflit oral avec les joueurs surtout tu n'entreras.

Technocratique, pompeux et sarcastique jamais tu ne seras.

De ta tenue vestimentaire, bien soin tu prendras.

A ton rôle de formateur toujours tu penseras.

A la fin du jeu, les joueurs tu applaudiras.

LEXIQUE DU REGLEMENT

(entre parenthèses la traduction anglaise)

- ACCOMPAGNEMENT (FOLLOW- THROUGH)** : action du bras et de la raquette après que cette dernière ait frappé la balle.
- APPEL ou DEMANDE DE LET (APPEAL)** : demande d'intervention de l'Arbitre, pour appliquer les règles, effectuée par un joueur. La demande orale sera : "Let S.V.P." ou "Je fais appel S.V.P."
- BALLE DE JEU (GAME BALL)** : état du score au moment où il ne reste au joueur serveur qu'un point à gagner pour remporter le jeu.
- BALLE DE MATCH (MATCH BALL)** : état du score au moment où il ne reste au joueur serveur qu'un point à gagner pour remporter le match.
- BOARD (BOARD)** : pièce en bois, plastique etc.. de 50mm de hauteur et de 45mm maximum d'épaisseur, surmontant le TIN et délimitant la zone fautive du mur frontal.
- CARRÉ DE SERVICE (SERVICE BOX)** : les deux surfaces carrées tracées sur le sol du court, d'où les joueurs doivent effectuer leur service.
- CHANGEMENT (HAND OUT)** : annonce ou terme employé pour définir le moment où un joueur perd le service au profit de son adversaire.
- CORRECTEMENT (CORRECTLY)** : se dit d'une action qui est effectuée "dans les règles". Par exemple une balle qui est frappée par la raquette sans avoir été doublée ou poussée.
- DÉLIVRER (RELEASE)** : action de lancer la balle au service avant de la frapper à l'aide de la raquette.
- DEMANDE DE LET ou APPEL (APPEAL)** : demande d'intervention de l'Arbitre, pour appliquer les règles, effectuée par un joueur. La demande orale sera : "Let S.V.P." ou "Je fais appel S.V.P."
- DEUX MINUTES ET DEMIE (HALF TIME)** : annonce ou terme indiquant le milieu du temps réglementaire accordé aux joueurs pour chauffer la balle avant une partie.
- DOUBLÉ (NOT UP)** : annonce ou terme utilisé pour indiquer que la balle n'est pas frappée correctement et en accord avec les règles ou que la balle rebondit plus d'une fois sur le sol ou que la balle touche le frappeur (ou une partie de ce qu'il porte) ou qu'après avoir effectué plusieurs tentatives pour frapper la balle le joueur rate cette dernière.
- DOWN (DOWN)** : annonce ou terme employé pour indiquer qu'un service ou un renvoi, au préalable correct, devient fautive avant de frapper le mur frontal en touchant soit le sol, soit le TIN, soit le BOARD.
- ÉCHANGE (RALLY)** : période de temps comprise entre le moment où un service est effectué et le moment où le jeu consécutif à ce service s'interrompt soit, par la non-possibilité d'un joueur à atteindre la balle ou par un appel d'un joueur ou par l'arrêt d'un officiel.
- ÉCHAUFFEMENT (WARM UP)** : période de temps accordée aux joueurs, afin de chauffer la balle aux conditions de jeu, qui s'effectue sur le court où va se dérouler leur partie et juste avant que cette dernière ne débute.
- ESQUISSE DU GESTE DE FRAPPE (SHAPING)** : action d'un joueur-frappeur commençant le placement du corps et de la raquette. A ne pas confondre avec la préparation du geste de frappe.
- FRAPPE (STRIKE)** : geste du bras tenant la raquette entre la préparation et l'accompagnement.
- FRAPPEUR (STRIKER)** : joueur dont c'est le tour de frapper la balle après que cette dernière ait touché le mur frontal ou qui se trouve dans le processus pour aller frapper la balle ou qui est touché par la balle qu'il vient de frapper et qui revient du mur frontal.
- GESTE DE FRAPPE (SWING)** : action complète du joueur depuis la préparation du geste de frappe à la fin de l'accompagnement.
- INTERVAL (INTERVAL)** : période de temps sans jeu accordée par les règles.
- JEU (GAME)** : Partie du match qui commence par un service et se termine dès qu'un joueur a atteint 9 ou 10 points en accord avec les règles.
- JUGE-ARBITRE (TOURNAMENT REFEREE)** : officiel qui a la responsabilité sportive de la manifestation en termes de tableaux, horaires, nominations et remplacements , si besoin est, d'Arbitres et de Marqueurs, préparation du matériel des officiels, rapports divers.
- LET (LET)** : un échange non attribué. Lorsqu'un Arbitre accorde un LET, aucun joueur ne remporte cet échange. Ce dernier est rejoué le serveur servant à nouveau du même carré de service.

LIGNE ARRIÈRE DE SERVICE (HALF COURT LINE) : ligne au sol, parallèle aux murs latéraux, séparant en deux grands rectangles la partie arrière du court et formant un T en rejoignant la LIGNE AVANT DE SERVICE.

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

LIGNE DE HORS JEU (OUT LINE) : ligne de 50mm courant tout le long de la partie supérieure des 4 murs d'un court de Squash.

MAIN (HAND) : période comprise entre le moment où un joueur devient serveur et le moment où il devient receveur.

MATCH (MATCH) : La partie complète entre deux joueurs qui commence par l'échauffement de la balle et se termine par la fin du dernier échange.

OFFICIELS (OFFICIALS) : l'Arbitre et le Marqueur

OUT (OUT) : annonce et terme utilisé pour indiquer que la balle a touché une partie "hors jeu" : la ligne de hors jeu, le plafond ou tout ce qui peut pendre ou être accroché à ce dernier, les murs ou filets au dessus de la ligne de hors jeu, l'arête supérieure du mur arrière (cas de mur en verre) etc.

POINT (POINT) : c'est l'unité du système de comptage. Le Marqueur marque un point au score du serveur qui vient de remporter l'échange consécutif à son service.

PRÉPARATION DU GESTE DE FRAPPE (BACKSWING) : préparation du bras tenant la raquette, action effectuée juste avant de lancer sa raquette vers la balle, la frappe étant décidée.

PRESSÉ (CROWDING) : situation engendrée par l'adversaire du frappeur qui se trouvant trop près de ce dernier, ne lui donne la pleine liberté afin de frapper la balle.

QUART ARRIERE (QUARTER COURT) : un des deux grands rectangles servant au service et délimité par les lignes de service tracées au sol.

SERVICE (SERVICE) : action du serveur mettant la balle en jeu au début de chaque échange.

SCORE AMERICAIN (POINT A RALLY SCORING) : système de comptage employé dans le circuit PSA et ayant la possibilité d'être officialisé.

SCORE EN RELAIS (RELAY SCORING) : système de comptage pour équipe en relais, mis au point et officialisé en France dans certaines compétitions.

STROKE (STROKE) : annonce et terme pour indiquer que l'Arbitre attribue le gain de l'échange à un joueur.

TENTATIVE (ATTEMPT) : mouvement effectué par la raquette juste après la préparation du geste de frappe.

TIN (TIN) : espace de 43cm de hauteur à la partie inférieure basse du mur frontal, surmonté du BOARD et également interdit à la frappe.

TURNING* (TURNING*) : action du frappeur quand la balle passe autour de lui et que lui-même tourne physiquement ou quand la balle passe d'un côté du frappeur puis que ce dernier la frappe de l'autre côté.

SCORE AMERICAIN (P.A.R.S.)

Le système de comptage décrit dans la règle 2 est le système officiel et approuvé par la W.S.F. pour les rencontres en simple. Si le Score Américain est utilisé, le texte suivant remplacera la règle 2.

2 bis. LE COMPTAGE DES POINTS

- 2.1 bis Un point est attribué à chaque échange gagné. Le serveur, en gagnant un échange, marque un point et garde le service. Le receveur, en gagnant un échange, marque un point et devient serveur.
- 2.2 bis Une partie se joue au meilleur des 3 ou 5 jeux qui pourront se jouer en 9 ou 15 points au choix des organisateurs de la compétition.

Option en 15 points : le joueur qui marque 15 points gagne le jeu, sauf si le score atteint 14-14. Dans ce cas le receveur devra choisir, avant que son adversaire ne serve, soit de continuer le jeu en 15 points - il annoncera "en 1 point" (SET ONE) - soit de le continuer en 17 points - il annoncera alors "en 3 points" (SET THREE). Dans ce dernier choix le joueur qui marque 17 points gagne le jeu. Le receveur doit clairement indiquer son choix à son adversaire et aux officiels.

Option en 9 points : le joueur qui marque 9 points gagne le jeu, sauf si le score atteint 8-8. Dans ce cas le receveur devra choisir, avant que son adversaire ne serve, soit de continuer le jeu en 9 points - il annoncera "en 1 point" (SET ONE) - soit de le continuer en 11 points - il annoncera alors "en 3 points" (SET THREE). Dans ce dernier choix le joueur qui marque 11 points gagne le jeu. Le receveur doit clairement indiquer son choix à son adversaire et aux officiels.

Le Marqueur devra annoncer "en 1 point" (SET ONE) ou "en 3 points" (SET THREE).

Le Marqueur devra annoncer "Balle de Jeu" pour indiquer qu'un ou que les joueurs ont 1 point à marquer pour gagner le jeu en cours ou "Balle de Match" pour indiquer qu'un ou que les joueurs ont 1 point à marquer pour remporter la partie ou "Balle de Match, Balle de Jeu" pour indiquer que le serveur a 1 point à marquer pour remporter la partie et le receveur, 1 point à marquer pour gagner le jeu en cours et, "Balle de Jeu, Balle de Match" pour indiquer que le serveur a 1 point à marquer pour gagner le jeu et le receveur 1 point à marquer pour remporter la partie.

4 bis. LE SERVICE

Un tirage au sort déterminera le droit au choix de servir ou de recevoir.

SCORE EN RELAIS

Le système de comptage a été mis au point par la DTN (B. Bonnefoy - T. Maingot et A. Médina) pour donner un outil supplémentaire en terme d'animation. Le point original de ce système réside dans le fait que les joueurs d'une même équipe se relaient sur le court en conservant le score atteint par les joueurs qui les précédaient.

1.- LES EQUIPES

La rencontre met aux prises 2 équipes de 3 joueurs. Au sein d'une équipe chaque joueur est répertorié A, B et C. Les joueurs A de chaque équipe se rencontrent, puis les B et ensuite les C.

GUIDE Iter.- l'intérêt stratégique sera de faire entrer les joueurs sur le court par ordre croissant de valeur. Le moins bon commençant la partie et le meilleur la terminant.

2.- LE COMPTAGE DES POINTS

- 2.1 Un point est attribué à chaque échange gagné. Le serveur, en gagnant un échange, marque un point et garde le service. Le receveur, en gagnant un échange, marque un point et devient serveur. (Score Américain - 2.1 bis)
- 2.2 Une partie se joue au meilleur du jeu ou des 3 jeux, qui se joueront en 36 points chacun.
- 2.3 Les joueurs A débutent la partie et s'arrêtent de jouer dès qu'un des deux atteint le score de 12 points, les joueurs B prennent leurs places en conservant le score acquis et s'arrêteront dès que celui-ci atteindra 24 points pour l'un ou l'autre des joueurs, et enfin vient le tour des joueurs C qui, en conservant également le score acquis, termineront le jeu lorsque l'un des deux atteindra 36 points.