

SQUASH

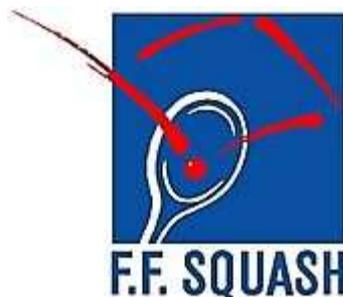
LES REGLES DU JEU

Transmises par la World Squash Fédération
Présentées par la Commission Nationale d'Arbitrage
Approuvées par la Fédération Française de Squash

+

LE REGLEMENT DU SCORE AMERICAIN
LE REGLEMENT DU SCORE EN RELAIS
LE REGLEMENT DU SCORE POUR LES HOMMES SUR LE SOL FRANCAIS
LE REGLEMENT DU DOUBLE

Applicables à partir du 1^{er} Mai 2001



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

(traduction pour l'I.F.SQUASH - juin 2001)

Sommaire	Pages
1. LE JEU	6
2. LE COMPTAGE des POINTS	6
EN 9 POINTS	
2.1 les points	6
2.2 le jeu et le match	6
EN 11 POINTS	
2.3 les points	7
2.4 le jeu et le match	7
3. L'ECHAUFFEMENT	7
3.1 le début du jeu	7
3.2 l'échauffement équitable	7
3.3 l'échauffement durant un intervalle	7
3.4 l'échauffement après un intervalle	7
4. LE SERVICE	7
4.1 servir en premier	7
4.2 le carré de service	7
4.3 comment servir	7
4.4 le bon service	7
4.4.1 la faute de pied	7
4.4.2 frapper correctement	8
4.4.3 le mur frontal et le "down"	8
4.4.4 les autres fautes	8
4.4.5 la balle est "out"	8
4.5 servir en premier	8
4.6 le carré de service	8
5. LA PARTIE	8
6. LE BON RENVOI	8
6.1 frapper correctement la balle	8
6.2 la balle doit frapper le mur frontal	8
6.3 la balle n'est pas "out"	8
7. CONTINUITÉ DU JEU	8
7.1 le jeu est suspendu	8
7.2 les intervalles	8
7.3 le changement d'équipement	9
7.4 les annonces relatives au temps	9
7.5 blessure, maladie et indisposition	9
7.6 le jeu est retardé	9
7.7 un objet tombe sur le plancher	9
7.7.1 l'Arbitre arrête le jeu	9
7.7.2 le joueur fait appel	9
7.7.3 un joueur fait tomber un objet	9
7.7.4 un objet tombe sur le court	9
7.7.5 le renvoi gagnant	9

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

12.3	définition de l'interférence	12
12.4	geste de frappe excessif	12
12.5	l'appel du joueur	12
12.5.1	la méthode d'appel	12
12.5.2	le moment de l'appel du joueur	12

Page 3

12.6	l'action de l'Arbitre	12
12.7	No Let	12
12.7.1	pas d'interférence ou minime	12
12.7.2	bon renvoi impossible ou effort insuffisant	13
12.7.3	le joueur a dépassé le point d'interférence	13
12.7.4	le joueur crée son interférence	13
le Stroke est attribué	13	
12.7.5	l'effort de l'adversaire est insuffisant	13
12.7.6	l'adversaire fait son possible mais gêne	13
12.7.7	l'adversaire fait son possible mais empêche un renvoi gagnant	13
12.7.8	le joueur se retient de frapper	13
12.8	le Let est accordé	13
12.9	le Stroke n'est pas attribué car geste excessif	13
12.10	Let ou Stroke sans qu'il est d'appel	13
12.11	application de la Règle 17 pour interférence	13
12.11.1	contact physique	13
12.11.2	geste de frappe excessif et dangereux	13

REFLEXIONS DE L'ARBITRE SUR UNE DEMANDE DE LET 14

13. LES LETS 15

13.1	L'arbitre peut accorder un Let	15
13.1.1	la balle touche un objet sur le court	15
13.1.2	la crainte de toucher son adversaire	15
13.1.3	distraktion	15
13.1.4	les conditions initiales du court changent	15
13.2	l'Arbitre accorde un Let	15
13.2.1	le receveur n'était pas prêt	15
13.2.2	la balle crève en jeu	15
13.2.3	l'Arbitre est indécis sur un appel	15
13.2.4	la renvoi est bon mais la balle se loge dans une partie du court	15
13.3	les conditions pour que l'Arbitre accorde un Let	15
13.4	les conditions pour accorder un Let sur une tentative de frappe	15
13.5	les conditions pour faire appel	15
13.5.1	la nécessité de faire appel	15
13.5.2	le joueur fait appel ou l'Arbitre intervient	15

14. LA BALLE 15

14.1	le changement de balle	15
14.2	la balle crève	15
14.3	la balle crève sans que cela soit remarquée	15
14.3.1	le receveur fait appel	16
14.4	appel sur le dernier échange du jeu	16
14.5	un joueur s'arrête de jouer et fait appel	16
14.6	la balle reste sur le court	16
14.7	l'échauffement après un changement de balle	16

15. LES DEVOIRS DES JOUEURS 16

15.1	observations des règles et esprit du jeu	16
15.2	début de partie	16
15.3	aucun objet sur le court	16
15.4	sortir du court	16
15.5	pas de demande de changement des officiels	16
15.6	la distraction volontaire	16
15.7	la méthode d'appel pour les joueurs	16
15.8	l'application des règles et règlements	16

16. SAIGNEMENT, MALADIE, INDISPOSITION ET BLESSURE	16
16.1 les saignements	16
16.1.1 résurgences d'un saignement	17
16.2 en cas de maladie ou d'indisposition	17
16.2.1 continuer le jeu	17
16.2.2 concéder le jeu	17
16.2.3 concéder le match	17
<i>page 4</i>	
16.3 les blessures	17
16.3.1 les actions de l'Arbitre	17
16.3.1.1 la blessure auto-infligée	17
16.3.1.2 les deux joueurs ont contribué	17
16.3.1.3 l'adversaire est entièrement responsable	17
16.3.2 application de la Règle 16.1 pour blessure avec saignement	17
16.3.3 les décisions pour blessures sans saignement	17
16.3.3.1 la blessure auto-infligée	17
16.3.3.2 les deux joueurs ont contribué	18
16.3.3.3 l'adversaire est entièrement responsable	18
16.4 le joueur reprend avant la fin du temps de récupération	18
DECISION CONCERNANT : SAIGNEMENT, MALADIE, INDISPOSITION et BLESSURE	18
16.5 l'Arbitre réfute l'authenticité de la blessure	19
16.6 le joueur concède le jeu	19
17. LE COMPORTEMENT SUR LE COURT	19
17.1 l'action de l'Arbitre est requise	19
17.2 les abus comportementaux	19
17.3 l'Arbitre applique les sanction	19
17.3.1 l'avertissement de comportement	19
17.3.2 le Stroke de comportement	19
17.3.3 le Stroke de comportement dans un intervalle	19
17.3.4 le jeu de comportement	19
18. LE CONTRÔLE D'UN MATCH	19
18.1 le nombre d'officiels	19
18.2 l'emplacement des officiels	19
19. LES DEVOIRS DU MARQUEUR	20
19.1 les annonces	20
19.2 l'annonce sans tarder	20
19.3 à l'annonce du Marqueur, l'échange cesse	20
19.4 le Marqueur a mal vu	20
19.5 le jeu cesse sans annonce du Marqueur	20
19.6 le Marqueur tient la feuille de marque	20
ANNONCES DU MARQUEUR	20
20. LES DEVOIRS DE L'ARBITRE	21
20.1 décide et annonce ses décisions	21
20.2 l'Arbitre contrôle	21
20.2.1 à l'appel des joueurs	21
20.2.2 l'application des règles	21
20.2.3 la perturbation hors court	21
20.3 intervention de l'Arbitre sur une annonce effectuée (1)	21
20.4 intervention de l'Arbitre sur une annonce effectuée (2)	21
20.5 la responsabilité du temps	21
20.6 l'Arbitre tient une feuille de match	21
20.7 la responsabilité sur les conditions du court	21
20.8 l'attribution de la partie au joueur présent	21
ANNONCES DE L'ARBITRE	22
LEXIQUE DU REGLEMENT	23
SCORE AMERICAIN et SCORE EN RELAIS	25
SCORE MASCULIN EN 11 POINTS (2005)	26
LA TENUE DE LA FEUILLE DE MATCH	27
PLAN DU COURT DE SQUASH	28

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 ne fin de règlement)

- 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 :

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

2. LE COMPTAGE DES POINTS

En 9 points : En France , pour les femmes :

- 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 .

Page 6

En 11 points : En France , pour les hommes :

- 2.5 Le joueur qui gagne l'échange , marque un point.
- 2.4 Une partie se joue au meilleur de trois ou cinq jeux au choix des organisateurs de la compétition. Le joueur qui marque onze points gagne le jeu. ; sauf si, dans le cours du jeu, le score atteint 10-10 .Le marqueur annonce « 10/10 Tie break jouer en 2 points d'écart ». Cette annonce est faite uniquement la première fois que le score arrive à 10/10. Ensuite le marqueur annonce pour les jeux suivants : « 10-10 , tie break »
Le marqueur annonce les scores de la façon suivante : 11/10 balle de jeu ou match, 11/11, 12/11 balle de jeu ou match , 13/11 .
Le score du jeu est enregistré de la façon suivante : 11-10 (3-1)
Le Marqueur doit annoncer «Balle de jeu » pour indiquer que le joueur aura 1 point à marquer pour gagner le jeu en cours ou, «Balle de match » pour indiquer que le joueur aura 1 point à marquer pour gagner la partie

3. L'ÉCHAUFFEMENT

- 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.
- 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 .

Page 7

4.4.1 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)

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 débiter ou reprendre avant la fin de l'intervalle de 90 secondes.

Page 8

- 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.
- 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.
- 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

- 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).

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, l'adversaire n'est 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 prendre une décision.

Page 9

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

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

- 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 :
- 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 ;
 - 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
- 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

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 :

Page 10

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

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.

Page 11

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 :

122.1 un libre accès direct à la balle après la fin raisonnable du geste de frappe ,

122.2 une vision correcte de la balle pendant son rebond sur le mur frontal ,

122.3 la liberté de frapper la balle dans un geste de frappe normalisé,

122.4 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 ».

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.

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 :

Page 12

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 ;

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 ;

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.

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 ;

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 ;

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

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	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 ,

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.

Page 15

- 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.
- 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

- 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 :	applique la Règle 17 - si le joueur blessé est dans		sanction de la	

responsabilité entière de l'adversaire.	l'incapacité de reprendre le jeu, lui attribue le gain de la partie.	aucune	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).
- 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

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.

- 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.

Page 19

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

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

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

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 faute 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 faute 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.

Page 23

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 ARRIERE 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 accrocher 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.

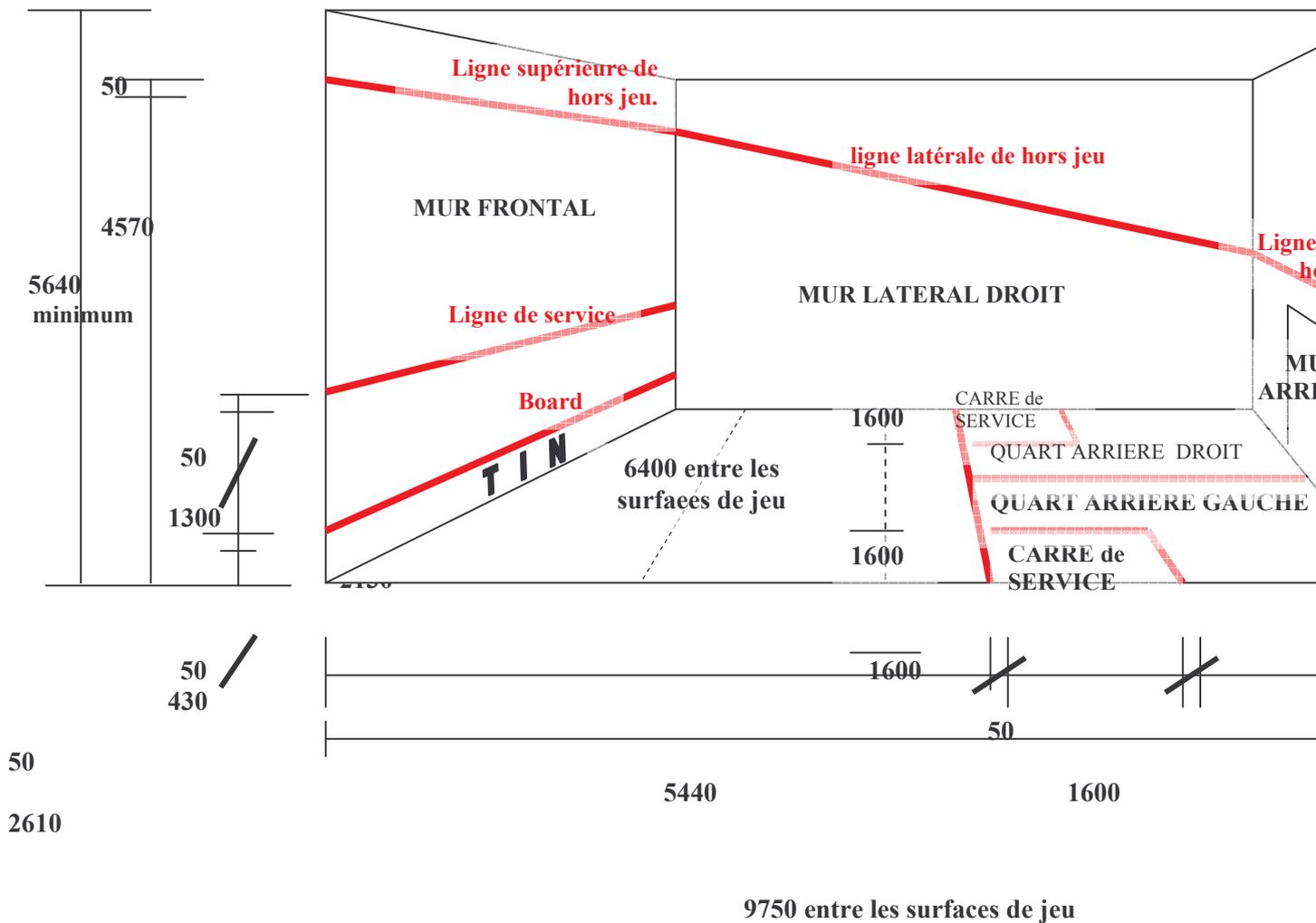
1.- LES EQUIPES

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

PLAN DU COURT DE SQUASH



Les mesures sont données en millimètres.
(croquis A.M. août 2001)

Toutes les lignes mesurent 50mm et ne font pas partie de la surface qu'elles délimitent.
Les diagonales de la surface de jeu (plancher) mesurent 11665mm.

Page 28

REGLES DU DOUBLE

EN
COURS DE TRADUCTION