



[Les règlements en anglais](#)

Règlements de Racquetball

1 - LA PARTIE

1.1 - Types de parties

Le racquetball peut être joué à deux (en simple) ou à quatre joueurs (en double).

1.2 - Description

Le racquetball, comme son nom l'indique, est un sport de compétition dans lequel on utilise une raquette pour servir et retourner la balle.

1.3 - But du jeu

Le but du jeu est de déjouer l'adversaire en lui offrant une balle de service ou de retour de service qu'il ne pourra garder en jeu. Un échange prend fin aussitôt que l'un des deux adversaires commet une erreur ou qu'il permet à la balle de faire deux bonds ou trois pour le racquetball en fauteuil roulant.

1.4 - Points et pertes de service

Seul le serveur (ou l'équipe au service) peut marquer des points, soit en réussissant un as lors de son service, soit en remportant l'échange. Si le serveur perd l'échange, l'arbitre appellera perte de service. La perte de service est également appelée "side-out" en simple et "halfdown" ou "side-out" en double.

1.5 - Partie, match, bris d'égalité

La durée d'une partie, d'un match ou d'un bris d'égalité est déterminée par le comité du tournoi et choisie parmi des parties d'une durée de 11, 15, 21 ou 31 points. Le comité peut, à sa discrétion et en faisant une annonce officielle obligatoire sur le formulaire de participation, décider qu'une (ou plusieurs) division n'aura droit qu'à un (1) seul service par joueur lors des compétitions.

Dans le cas où un (1) seul service par joueur est permis, les règlements seront interprétés et renforcés comme si chaque service effectué par un joueur est le "deuxième" service d'un match à deux services.

2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

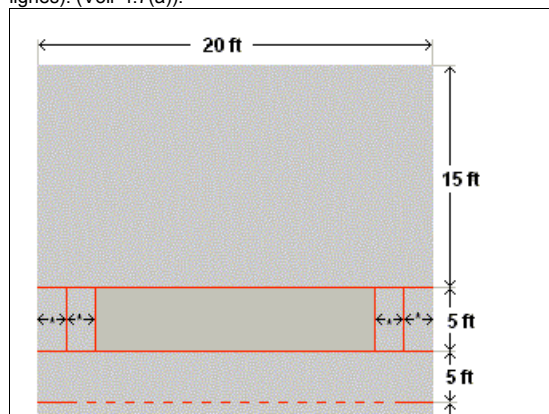
2.1 - Terrain

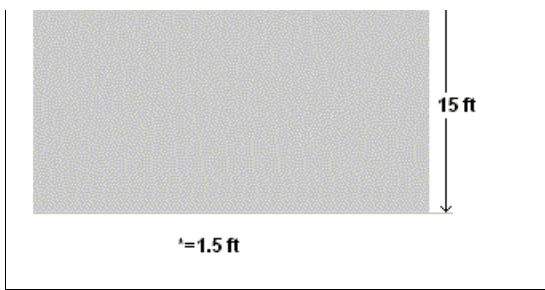
Un terrain de racquetball standard à quatre murs doit avoir les spécifications suivantes:

a. Dimensions: 6,10 m (20 pieds) de large sur 6,10 m (20 pieds) de haut sur 12,20 m (40 pieds) de long avec un mur arrière d'une hauteur de 3,65 m (12 pieds).

b. Lignes et Zones: Un terrain de racquetball doit être divisé et des lignes de 3,8 cm (1-1/2 pouce) de large peintes en rouge doivent être tracées sur le plancher et sur le mur arrière de la façon suivante:

1. **Ligne courte** - La bordure arrière de la ligne courte est à moitié chemin entre et parallèle aux murs de devant et de derrière, divisant le terrain en deux parties égales.
2. **Ligne de service** - La bordure avant de la ligne de service est parallèle à la ligne courte et située à 1,5 m (5 pieds) devant la bordure arrière de cette dernière.
3. **Zone de service** - Elle est constituée par l'espace créé entre les bordures extérieures de la ligne courte et de la ligne de service.
4. **Boîtes de service** - Elles sont situées aux extrémités de la zone de service et chacune est délimitée par une ligne parallèle au mur latéral. La bordure des lignes situées les plus près du milieu du terrain sont tracées à 46 cm (18 pouces) du mur latéral.
5. **Lignes de service rapide** - Les lignes de service rapide, qui délimitent les zones de service rapide, sont parallèles aux murs latéraux et se trouvent à l'intérieur de la zone de service. La bordure des lignes situées les plus près du milieu du terrain sont tracées à 92 cm (3 pieds) du mur latéral. (Voir règlement 4.3)
6. **Ligne de réception de service** - Cette ligne est pointillée et parallèle à la ligne courte. Sa bordure arrière est tracée à 1,5 m (5 pieds) de la ligne courte. Elle est composée d'une ligne de 53.2 cm (21 pouces) provenant de chaque mur latéral. Les deux lignes sont reliées par une succession alternative d'espaces de 15.2 cm (6 pouces) et de lignes de 15.2 cm (six pouces) (17 espaces et 16 lignes). (Voir 4.7(a)).





7. **Zone de sécurité** - Elle est constituée par l'espace de 5 pieds créé entre les bordures arrière de la ligne courte et de la ligne de réception de service. Cette zone existe que lors du service. (Voir 4.7(a)).
8. **Ligne hors-terrain** - La bordure supérieure de la ligne hors-terrain est située sur le mur arrière, parallèle au sol et à une hauteur de 3,65 m (12 pieds).

2.2 - Spécifications de la balle

Elle doit avoir un diamètre de 5,725 cm (2-1/4 pouces) et peser environ 39,2 grammes (1.40 onces); lâchée à une hauteur de 2,54 m (100 pouces), elle ne doit pas avoir un bond inférieur à 1,70 m (67 pouces) et supérieur à 1,83 m (72 pouces), à une température de 25°C (76°F).

2.3 - Sélection de la balle

C'est l'arbitre qui détermine la balle à utiliser dans chacun des matches de tous les tournois. Durant la partie il peut, à sa guise ou à la demande de l'un(e) ou l'autre des joueurs (ou des équipes), mettre en jeu une nouvelle balle. Toute balle qui accuse un défaut de fabrication ou qui présente un bond anormal ne doit pas être utilisée.

2.4 - Spécifications de la raquette

- a. **Dimensions:** La raquette officielle, incluant la bordure extérieure de son cadre ainsi que toutes ses parties solides, doit mesurer au maximum 55.88 cm (22 pouces) de longueur.
- b. **Courroie:** La raquette doit être munie d'une courroie que le joueur doit enrouler solidement autour de son poignet.
- c. **Matériau:** Le cadre de la raquette peut être fait de n'importe quel matériau pourvu qu'il réponde aux spécifications susmentionnées.
- d. **Cordage:** On peut se servir de tout genre de cordage pourvu qu'il n'endommage pas la balle.
- e. **Pare-chocs:** Une raquette habituellement munie d'un pare-chocs ne peut être utilisée au jeu qu'avec ce même pare-chocs ou l'équivalent.

2.5 - Tenue

- a. **Tenue vestimentaire:** Toutes les parties du costume doivent être propres. Aucune bande imprimée ou lettrage ne doit apparaître sur le costume si l'arbitre juge que cela est nuisible. En double, les partenaires de la même équipe doivent toujours essayer de porter à peu près les mêmes couleurs afin de faciliter leur identification. Toute décision finale en ce qui a trait à la tenue vestimentaire revient à l'arbitre.
- b. **Port obligatoire des lunettes protectrices:** Dans tous les tournois sanctionnés par l'A.C.R., les joueurs (y compris ceux qui portent des verres de contact) doivent porter des lunettes protectrices conçues à cette fin par les manufacturiers. (Voir 4.13(8)). Un temps mort sera accordé au joueur afin qu'il puisse ajuster ses lunettes.

2.6 - Fauteuil roulant

Le fauteuil roulant doit être muni d'une barre à roulettes fonctionnelle ou d'un dispositif de sécurité semblable en dessous du repose-pieds. Les "barres de fauteuil roulant" à l'arrière sont facultatives. L'extérieur du fauteuil ne doit présenter aucun bord tranchant qui puisse causer des blessures à l'athlète ou à son adversaire ou endommager les murs ou le sol du terrain. Le fauteuil doit aussi être pourvu de pneus qui ne laissent aucune marque.

3 - L'ARBITRAGE

3.1 - Tournois

L'organisation de tous les tournois relève d'un comité ou d'un responsable qui choisira les officiels.

3.2 - Officiels

Un arbitre et deux juges de lignes sont au nombre des officiels. On peut choisir des aides supplémentaires ainsi qu'un marqueur, si nécessaire.

3.3 - Compétence des officiels

La qualité de l'arbitrage étant un facteur déterminant dans le succès de tout tournoi, tous les officiels doivent avoir de l'expérience ou avoir suivi un entraînement, et doivent connaître à fond les présents règlements ainsi que les conditions locales de jeu et de terrains.

3.4 - Connaissance des règlements

Avant chaque tournoi, tous les officiels et joueurs doivent être informés des règlements officiels et locaux.

3.5 - Arbitres

- a. **Préparation d'avant-match:** Avant le début de chaque match, l'arbitre doit:
 1. vérifier l'état du terrain en ce qui a trait à la propreté, aux conditions d'éclairage et de température.
 2. vérifier l'état et la disponibilité du matériel nécessaire au match tel que balles, serviettes, cartes de pointage et crayons.
 3. vérifier la présence des juges de lignes à leur poste et leur compétence.
 4. expliquer aux joueurs les particularités du terrain et vérifier si les spécifications de l'équipement sont conformes aux règlements.
 5. présenter les joueurs, faire le tirage au sort pour le service et donner le signal du début de la première partie.
 6. L'arbitre a juridiction sur les spectateurs et les joueurs pendant le match.

b. **Décisions de l'arbitre:** Durant les parties, l'arbitre devra trancher tout litige relatif aux présents règlements. S'il y a contact sur l'élan arrière, si le joueur marche sur le pied de l'adversaire ou semble sur le point de le frapper avec la balle ou sa raquette, le joueur doit immédiatement signaler l'obstruction. (Voir 4.10(b)). Pour toutes les questions qui relèvent du jugement ou qui n'apparaissent pas dans les présents règlements, la décision de l'arbitre est irrévocable.

c. **Protestation:** Toute décision ne relevant pas du jugement de l'arbitre peut, sous protestation, être prise par le comité de protestation composé d'au moins trois (3) membres désignés par l'arbitre en chef du tournoi.

d. **Annulation d'un match:** Un match peut être interrompu par l'arbitre:

1. lorsqu'un joueur refuse de se soumettre à une décision de l'arbitre, ou lorsqu'il fait preuve de conduite anti-sportive;
2. lorsqu'un joueur, après avoir été averti, quitte le terrain sans la permission de l'arbitre durant la partie;
3. lorsqu'un joueur (en simple) ou une équipe (en double) ne se présente pas en début de partie. Habituellement l'arbitre accordera un délai

de dix minutes au(x) retardataire(s) avant d'annuler le match. Le directeur du tournoi peut accorder un plus long délai, si les circonstances le permettent.

4. Si un joueur ou une équipe commet trois fautes techniques au cours du match. (Voir 4.13).

3.6 - Pointage

a. Feuille de pointage: L'arbitre doit prendre note du déroulement de la partie conformément aux recommandations du comité ou du responsable du tournoi.

b. Annonce

1. Méthode - L'arbitre doit annoncer la marque avant le premier service et doit annoncer "DEUXIEME SERVICE" avant le second service.
2. Annonce erronée - Lorsque l'arbitre annonce un pointage erroné et qu'un joueur proteste immédiatement, le jeu doit être arrêté. Si après l'échange, l'arbitre stipule qu'il a annoncé un pointage erroné, la partie doit continuer avec le pointage corrigé et l'échange n'est pas repris.

3.7 - Juges de lignes

a. Nombre: Il y a deux juges de lignes.

b. Position: Le juge de lignes doit toujours se placer pour avoir, sur le terrain, une vue différente de celle de l'arbitre, en fonction de la construction du terrain.

c. Fonctions: Les juges de lignes n'ont pas le pouvoir de se prononcer à n'importe quel moment. Ils sont là pour donner leur avis à la demande de l'arbitre ou d'un joueur, dans le cas où l'arbitre n'a pas vu ou si sa décision est contestée.

d. Décisions: - Dans un match où on utilise les juges de lignes, on peut appeler de toute décision à l'exception des fautes techniques et d'annulations de jeu/match

e. Avis: Le joueur protestataire doit signaler à l'arbitre, au moment même de l'incident, le coup qui fera l'objet de son appel, de manière à ne pas déranger le jeu. Il peut laisser tomber son appel n'importe quand, mais celui-ci peut alors être repris par le joueur adversaire.

f. Méthode d'appel: Le joueur doit s'adresser directement à l'arbitre pour lui signifier son appel et ce, aussitôt que l'échange est terminé. Tout appel adressé à une autre personne que l'arbitre ne sera pas reconnu et sera annulé. L'arbitre annoncera l'appel et consultera simultanément les juges de lignes. L'arbitre reconnaîtra l'appel d'un joueur seulement s'il est fait avant que celui-ci quitte le terrain pour toute raison, incluant un temps mort ou un échange final. Si le joueur en question ne quitte pas le terrain, l'arbitre reconnaîtra l'appel avant l'annonce du pointage.

g. Verdict: Le juge de lignes fait connaître sa décision à l'arbitre en mettant son pouce en haut s'il approuve le verdict de l'arbitre ou son pouce en bas s'il le désapprouve. Si, pour toutes sortes de raisons, le juge de lignes ne peut prendre une décision, il le signifie en faisant un geste croisé avec ses mains, les paumes vers le bas.

h. Résultat:

1. Si un juge de lignes est du même avis que l'arbitre, l'appel est complété et la décision de l'arbitre est retenue.
2. Si les deux juges de lignes ne sont pas d'accord avec l'arbitre, sa décision est renversée.
3. Si parmi l'arbitre et les juges de lignes, seulement l'un d'entre eux peut rendre une décision, celle-ci prévaut.
4. Si parmi l'arbitre et les juges de lignes, l'un d'entre eux ne peut rendre une décision et que celle-ci est partagée, le verdict n'est pas prononcé et l'échange est repris.

i. Appel sur une balle tuée: Si l'arbitre déclare un "skip" sur une tentative de balle tuée et que sa décision est renversée à la suite d'un appel, il doit alors décider si l'adversaire aurait pu garder la balle en jeu si l'échange s'était poursuivi. Si, selon l'arbitre, l'adversaire n'aurait pu garder la balle en jeu, le joueur qui, au départ devait perdre l'échange, devient le vainqueur de cet échange. La décision de l'arbitre en cette matière est irrévocable.

j. Appel sur un service court: Si l'arbitre déclare un service court et que sa décision est renversée à la suite d'un appel, il doit alors décider si l'adversaire aurait pu garder la balle de service en jeu si l'échange s'était poursuivi. Si, selon l'arbitre, cette balle de service était un as, un point est accordé au serveur. La décision de l'arbitre en cette matière est irrévocable.

k. Limitation des appels: Chaque joueur ou équipe a droit à trois appels par jeu. Par contre, si un des juges de lignes est en désaccord avec la décision de l'arbitre, cet appel ne sera pas compté comme un des trois appels permis. De plus, on peut faire un appel de l'échange final de la partie même si la limite des trois appels a été atteinte.

3.8 - Retrait de l'arbitre et des juges de lignes

L'arbitre en chef ou son délégué peut, à sa discrétion, retirer l'arbitre ou un juge de lignes.

L'arbitre en chef ou son délégué peut observer un match en cours afin de déterminer les mesures à prendre, si nécessaire.

4 - REGLES DU JEU

4.1 - Service

a. Tirage: Le joueur ou l'équipe qui exécutera le service au début de la première partie sera désigné(e) par tirage au sort. Pour les parties suivantes, les joueurs ou les équipes s'échangeront alternativement le premier service, sauf s'il y a un bris d'égalité. Dans un tel cas, le joueur ou l'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de points lors des parties précédentes aura droit au premier service. Si le total des points est égal, il y aura un second tirage au sort.

b. Exécution du service: Un service est commencé aussitôt que la balle quitte la main du serveur. Celui-ci doit faire directement bondir la balle sur le sol dans la zone de service puis, au premier bond, la frapper de façon à ce qu'elle atteigne directement le mur avant et qu'elle revienne frapper le sol derrière la ligne courte après avoir touché ou non un des deux murs latéraux.

c. Signal de départ: La partie débute aussitôt que l'arbitre dit: "Au jeu !".

d. Attente d'exécution du service: Aussitôt que le serveur est dans la zone de service et que le receveur est prêt, l'arbitre doit alors annoncer le pointage et le service devra être exécuté. La balle ne doit faire qu'un bond et ce, dans la zone de service. Toute balle échappée involontairement est considérée comme un bond. (Voir (f)).

e. Endroit:

Le serveur ne peut entamer le mouvement du service à l'extérieur de la zone de service, mais pourra effectuer son service de n'importe quel point à l'intérieur de la zone de service. Un pied ou une roue de fauteuil roulant peuvent dépasser partiellement la ligne supérieure de la zone de service. Piler sur la ligne sans la dépasser complètement est permis. Le serveur doit demeurer dans la zone de service jusqu'à ce que la balle ait franchi la ligne courte, sans quoi il y aura "faute de pieds" ou "faute de roues".

f. Balle échappée:

On ne peut pas faire bondir la balle ailleurs que sur le sol à l'intérieur de la zone de service.

4.2 - Service en double

a. Serveur:

Au début de chaque partie disputée en double, chaque équipe doit faire connaître à l'arbitre l'ordre des serveurs, ordre qui doit être respecté jusqu'à la fin de la partie. Seul le premier serveur effectue le premier service et continue à servir pendant la partie. Lorsque le premier serveur perd le service, l'équipe perd le service: ceci s'applique pour chaque partie du match. Ensuite, chaque joueur de chaque équipe peut servir jusqu'à ce qu'il y ait perte de service. Le serveur peut toujours diriger son service vers n'importe lequel des receveurs.

b. Partenaire du serveur:

Durant chaque service, le partenaire du serveur doit se tenir droit, dos au mur latéral, les deux pieds au sol, dans la boîte de service jusqu'à

ce que la balle ait franchi la ligne courte, sinon il y aura "faute de pieds".

Pour le racquetball en fauteuil roulant, le partenaire du serveur doit garder au moins une roue arrière dans la boîte de service jusqu'à ce que la balle ait franchi la ligne courte, sinon il y aura "faute de roues".

4.3 - Zones de service rapide

Les lignes de service rapide se trouvent à trois pieds de chaque mur latéral dans la zone de service et la divisent en deux parties égales de 17 pieds pour les services rapides seulement. Le joueur peut exécuter un service rapide du côté du terrain où il se trouve, pourvu qu'il amorce le service à l'extérieur de la ligne de trois pieds. On peut appeler de l'infraction signalée ou non.

- a. Les limites des zones de service rapide ne s'appliquent pas en ce qui concerne les services rapides en "V" inversé, les services en "Z" puissants et légers et les services en lob et demi-lob.
- b. La raquette doit demeurer dans la zone de 17 pieds lors du contact avec la balle. Sinon, il s'agit d'une "faute".
- c. La ligne de trois pieds ne fait pas partie de la zone de 17 pieds. Le joueur qui laisse tomber la balle sur la ligne ou se tient sur la ligne pendant qu'il exécute le service du même côté, commet une faute.

4.4 - Services entraînant une "balle morte"

Ils n'annulent aucun mauvais service commis auparavant. Ils surviennent dans les circonstances suivantes:

- a. Obstruction de terrain: Lorsque la balle touche toute partie du terrain qui, selon les règles, entraîne une balle morte.
- b. Balle brisée: Si la balle s'est brisée lors d'un service où aucun retour n'était possible. (Voir 4.9(g)).
- c. Balle mouillée: Un service avec une balle mouillée selon 4.9(f).

4.5 - Fautes de service

Des fautes de service surviennent dans les circonstances suivantes. Après deux essais manqués, il y a perte de service.

a. Fautes de pieds et de roues.

Une faute de pieds ou de roues est commise lorsqu'une partie d'un pied ou d'une roue du fauteuil roulant du serveur ou de son partenaire franchit la ligne courte de la zone de service avant que la balle traverse la ligne courte. Il y a également faute de pieds ou de roues lorsque le pied complet ou une roue sont de l'autre côté de la ligne de service avant que la balle traverse la ligne courte.

b. Service court:

Toute balle de service qui frappe d'abord le mur avant et ensuite rebondit sur le sol devant la partie arrière de la ligne courte, en touchant un mur latéral ou non.

c. Service "trois-murs":

Lorsque la balle de service, après avoir atteint directement le mur avant, touche les deux murs latéraux avant de bondir sur le sol.

d. Service "plafond":

Lorsque la balle de service, après avoir atteint directement le mur avant, touche le plafond, en frappant un mur latéral ou non.

e. Service long:

Lorsque la balle de service frappe le mur avant d'abord, puis rebondit sur le mur arrière sans préalablement faire un bond au sol.

f. Service "hors-terrain":

Lorsque la balle de service quitte le terrain sans avoir touché au sol.

g. Service retardé:

Lorsqu'il y a omission de servir immédiatement après l'annonce du pointage.

h. Balle ratée :

Lorsque le serveur rate toute tentative de frapper la balle au premier bond, qu'il s'agisse d'un coup raté totalement ou d'une balle qui touche n'importe quelle partie du corps du serveur autre que sa raquette.

i. Service rapide illégal:

Lorsque, selon 4.3, le serveur ne respecte pas la zone de service de 17 pieds lors d'un service rapide.

j. Partenaire:

Lorsque la balle frappe le partenaire du serveur après avoir touché le mur avant, sans avoir rebondit sur le sol, pendant que le partenaire du serveur est dans la boîte de service. Toute balle de service qui frappe le sol avant de toucher au partenaire dans la zone de service est un service court.

k. Balles voilées:

Lorsque le serveur (ou son partenaire) fait écran à la balle de service et empêche ainsi le(s) receveur(s) de voir venir la balle. Si la balle de service revient passer entre le partenaire du serveur et le mur latéral, cette balle sera automatiquement déclarée "balle voilée". Même s'il s'agit d'une balle voilée, le receveur a l'option de continuer l'échange lorsque la balle effectue un retour sur le mur arrière. Lors d'un service en direction d'une zone où la balle peut être voilée, le receveur doit indiquer qu'il tient à ce que la balle voilée soit signalée mais doit poursuivre le jeu.

4.6 - Services hors-jeu

Les services suivants occasionnent une perte de service:

a. Mur avant:

Lorsque la balle de service touche le plafond, le partenaire du serveur, le sol, ou un des murs latéraux avant de toucher le mur avant.

b. Contact:

Lorsque la balle de service, après avoir touché directement le mur avant, revient toucher le serveur ou son partenaire lorsqu'une partie de son corps ou la roue arrière de son fauteuil roulant excède la boîte de service. Il en est de même lorsque le partenaire du serveur attrape intentionnellement la balle au vol. (Voir 4.9(d)).

c. Inversion:

Lorsqu'en double, l'un des deux partenaires exécute le service quand ce n'est pas son tour. Tous les points qui ont été enregistrés pendant l'inversion de l'ordre sont automatiquement annulés et l'on revient au pointage précédant l'inversion.

d. Encoignure:

Lorsque la balle de service frappe n'importe quelle ligne de rencontre du mur avant et du mur latéral, et qu'elle n'a pas touché le mur avant en premier. Par conséquent, il y a perte de service. Par contre, si la balle de service touche le joint du mur arrière et du sol, la balle est bonne et demeure en jeu.

e. Faute intentionnelle:

Lorsque le serveur ou son partenaire commet une faute de pieds ou de roues intentionnelle, il y a perte de service.

f. Hors terrain:

Lorsqu'une balle est servie du mur avant au-dessus de la ligne de 12 pieds.

4.7 - Retour de service

a. Zone de réception

1. Le ou les receveurs doivent se tenir derrière la ligne de réception de service. Ce(s) dernier(s) ou une partie de sa(leur) raquette ne peuvent pénétrer dans la zone de sécurité jusqu'à ce que la balle ait bondi au sol ou traversé la ligne de réception.
2. Le receveur ne peut frapper la balle à la volée avant qu'elle ait franchi la ligne de réception de service. On peut appeler de l'infraction signalée ou non. Toute infraction du(des) receveur(s) donne un point au serveur.

b. Service mal exécuté:

Afin d'éviter tout malentendu, le receveur ne doit pas attraper ou toucher la balle d'un service mal exécuté avant que l'arbitre ne l'ait déclaré tel ou que la balle ait fait deux bonds ou trois bonds pour le racquetball en fauteuil roulant.

ce que la balle en fait deux bonds ou deux bonds pour le racquetball en raison suivante:

c. Retour de service à la volée:

Lors d'un retour de service à la volée, le receveur ou sa raquette peuvent pénétrer dans la zone de sécurité lors de la phase d'accompagnement ("follow-through").

d. Retour de service légal:

Après que la balle ait été mise en service légalement, un des receveurs doit frapper la balle avec sa raquette soit à la volée, soit après un premier bond, ou après un second bond dans le cas du racquetball en fauteuil roulant. Le receveur peut retourner la balle sur le mur avant directement ou en frappant d'abord un ou les deux murs latéraux, le mur arrière, le plafond ou toute combinaison de ces surfaces. La balle de retour de service ne doit pas toucher au sol avant de frapper le mur avant. Il est permis de retourner la balle en l'envoyant sur le mur arrière d'abord, puis en frappant le mur avant à la volée ou après avoir frappé un mur latéral ou le plafond.

e. Retour de service raté:

Le serveur enregistre un point si le receveur manque son retour de service.

4.8 - Changement de service

a. Perte de service: Un serveur peut continuer à servir jusqu'à ce qu'il y ait:

1. Service hors-jeu - le serveur effectue un service hors-jeu selon 4.6.
2. Service à deux essais - le serveur effectue deux mauvais services consécutifs selon 4.5.
3. Contact - un joueur frappe son partenaire avec la balle au cours de l'échange.
4. Non Retour - le serveur ou son partenaire ne peut garder la balle en jeu tel que prévu par 4.9.
5. Obstruction intentionnelle - le serveur ou son partenaire commet une obstruction intentionnelle selon 4.11.

b. Conséquences:

En simple, le serveur peut servir jusqu'à perte du service. En double, l'équipe perd le service lorsque les deux partenaires ont perdu le service sauf lors d'un premier service, conformément à 4.2. Lorsqu'il y a perte de service, le serveur (ou équipe servante) devient le receveur et le receveur (ou équipe recevante) devient serveur et ainsi de suite pour tous les autres services du match.

4.9 - Échange

On appelle échange la succession des retours de balle se conformant aux articles suivants:

a. Main(s):

La balle doit être frappée avec la tête de la raquette tenue à une ou deux mains. Il y a hors-jeu si le joueur se sert de son corps pour retourner la balle.

b. Touche:

Un seul joueur de l'équipe recevante peut toucher la balle dans une tentative de retour de la balle. On ne peut pas porter la balle. (On dit qu'une balle est portée lorsqu'elle repose longtemps sur la raquette et qu'on obtient un effet de jet ou de lancer plutôt qu'un coup.) En double, les deux joueurs peuvent tenter de frapper la balle, mais un seul d'entre eux peut y toucher. Toute infraction relative aux articles (a) et (b) constitue un hors-jeu et est donc sanctionnée par une perte de l'échange.

c. Tentative de retour.

1. Simple - si un joueur tente de frapper la balle mais la rate, il pourra répéter sa tentative à condition que la balle n'ait pas encore fait un deuxième bond au sol ou un troisième dans le cas du racquetball en fauteuil roulant.

2. Double - si l'un ou l'autre joueur rate sa tentative de retour, les deux pourront en faire une autre à condition que la balle n'ait pas fait un deuxième bond au sol ou un troisième dans le cas du racquetball en fauteuil roulant. Les deux partenaires d'une équipe ont le droit de retourner la balle. 3. Obstruction - S'il y a interférence involontaire d

e la part d'un adversaire lorsqu'un joueur tente de retourner la balle, il y aura obstruction à moins que, selon l'opinion de l'arbitre, le receveur n'aurait pas pu retourner la balle sans cette interférence. (Voir 4.10.)

d. Contact:

Sauf dans le cas prévu par 4.10(a)(2), lorsqu'un joueur autre que le receveur du retour touche une balle qui n'a pas encore fait deux bonds au sol ou trois dans le cas du racquetball en fauteuil roulant, il perd l'échange.

e. Balle hors-terrain

1. Après retour avec bond: Toute balle de retour qui dépasse la ligne hors-terrain ou qui passe à travers une ouverture dans un mur latéral après avoir frappé le mur avant et bondi une fois au sol est déclarée balle morte et il y a reprise de l'échange.

2. Après retour sans bond: Toute balle de retour qui dépasse la ligne hors-terrain après avoir touché le mur avant sans avoir bondi sur le sol est hors-jeu ou un point est accordé à l'adversaire. Si la balle passe à travers une ouverture d'un mur latéral, elle est déclarée balle morte et l'échange est repris.

3. Non-retour: Toute balle non retournée sur le mur avant mais qui ricoche de la raquette d'un joueur et dépasse la ligne hors-terrain ou passe à travers une ouverture d'un mur latéral, en touchant ou non le plafond, mur latéral ou mur de derrière, constitue une perte de l'échange pour le joueur fautif.

f. Balle mouillée:

Avant le service, le serveur doit veiller à garder la balle sèche. L'arbitre peut examiner la balle à n'importe quel moment pendant la partie. Tout mouillage intentionnel de la balle constitue une obstruction intentionnelle. (Voir 4.11(9)). Toute balle mouillée lors d'un service peut, à la discrétion de l'arbitre, être considérée comme service entraînant une "balle morte". (Voir 4.4(e)). Pendant un échange, une balle mouillée reste en jeu jusqu'à la fin de l'échange.

g. Balle brisée:

Si l'on croit qu'une balle s'est brisée lors du service ou durant un échange, le jeu se continue jusqu'à la fin de l'échange. L'arbitre ou tout joueur peut exiger que la balle soit examinée. Si l'arbitre décide que la balle est brisée ou qu'elle a un défaut de fabrication, elle est remplacée et l'échange rejoué. La meilleure façon de vérifier si une balle est brisée, c'est en la serrant dans la main. Frapper la balle avec la raquette n'est pas une vérification valable et désavantage le joueur ou l'équipe qui a frappé la balle après l'échange.

h. Arrêt du jeu

1. Si un joueur perd ses lunettes protectrices ou si un objet quelconque est lancé sur le terrain ou encore s'il se produit tout dérangement provenant de l'extérieur, l'arbitre doit arrêter le jeu. (Voir 4.10(a)(6), 4.11(7) et 4.11 (11)).

2. Si un joueur perd une partie de son équipement, sauf ses lunettes protectrices, on ne doit pas arrêter le jeu tant que l'échange n'est pas terminé, pourvu que la pièce d'équipement n'ait pas frappé un joueur ou qu'elle ne nuise pas à la poursuite du jeu. Si elle nuit au jeu, le joueur fautif commet une obstruction intentionnelle. (Voir 4.11(8)).

3. Racquetball en fauteuil roulant - Si, pendant le service ou l'échange, un joueur modifie la vitesse ou la direction de son fauteuil roulant avec n'importe quelle partie de ses membres inférieurs, l'arbitre doit arrêter le jeu et signaler une "obstruction intentionnelle" contre le joueur fautif. (Voir 4.11(10)).

4.10 - Obstruction involontaire

On rencontre deux sortes d'obstruction: l'obstruction involontaire, qui entraîne une balle morte et une reprise de l'échange, et l'obstruction intentionnelle décrite à l'article 4.11.

a. L'arbitre déclare une obstruction involontaire dans les situations suivantes:

1. Obstruction de terrain - Aucune obstruction ne sera permise à l'exception de zones spécifiques d'un terrain particulier désignées A

L'AVANCE, avant le début de la partie, par le comité du tournoi, l'arbitre en chef ou l'arbitre du jeu.

2. Frapper l'adversaire - Lorsque la balle touche un adversaire dans son envol de retour, avant d'atteindre le mur avant, à moins que, selon l'arbitre, le retour n'aurait jamais pu atteindre le mur avant. Un joueur ayant été frappé par une balle peut arrêter le jeu et faire l'appel, à condition que l'appel soit fait immédiatement et reconnu par l'arbitre.

3. Contact - Lorsqu'il y a contact corporel avec un adversaire, contact qui obstrue la vision du jeu ou qui nuit au retour de la balle.

4. Balle voilée - Lorsque la balle, en revenant du mur avant, tombe tout près du joueur qui a effectué le retour de manière à ne pouvoir être vu de l'adversaire. (Voir 4.4(b)).

5. Enjambement - Lorsque la balle, en revenant du mur avant, passe entre les jambes du joueur qui a effectué le retour de façon à ne pouvoir être bien vue de l'adversaire ou à ne pouvoir être retournée par lui. Une telle situation n'est PAS toujours automatiquement une obstruction involontaire entraînant une balle morte.

6. Autre - Lorsque toute autre obstruction prive l'adversaire de bien voir ou de bien retourner la balle.

7. Frappe - Tout contact avec la raquette ou le corps empêchant le frappeur de prendre l'élan nécessaire pour frapper la balle. Cet appel peut être effectué par le joueur qui tente un retour mais doit être fait immédiatement et est sujet à l'approbation de l'arbitre. Cette obstruction peut être considérée intentionnelle.

8. Arrêt de sécurité - Un joueur sur le point d'effectuer un retour de balle et qui craint de frapper son adversaire avec la balle ou sa raquette peut cesser de jouer immédiatement et demander une obstruction involontaire entraînant une balle morte. Cet appel doit être fait immédiatement et est sujet à l'approbation de l'arbitre. (L'arbitre accordera une obstruction involontaire entraînant une balle morte s'il considère l'arrêt raisonnable et que le joueur aurait pu retourner la balle. L'arbitre peut également déclarer une obstruction intentionnelle si tel est le cas.)

b. Effet:

Quand il y a obstruction, l'arbitre arrête le jeu et annule le reste de l'échange, comme dans le cas où la balle frappe un joueur. Les joueurs n'ont pas le droit de déclarer eux-mêmes une obstruction, sauf dans les cas décrits en (2), (7) et (8) ci-haut; toutes ces situations sont sujettes à l'approbation de l'arbitre. Une obstruction entraînant une balle morte met fin au jeu et l'échange est recommencé. Le serveur a droit à deux services.

c. Déplacement:

Lorsqu'un joueur tente de retourner la balle, il a droit d'avoir toutes les chances normales de la voir ou de la retourner sans être gêné. C'est donc le devoir du joueur, qui vient de servir ou qui vient de retourner la balle, de se déplacer de telle sorte que le receveur puisse se diriger en droite ligne vers la balle et qu'il ne soit pas obligé de contourner son adversaire. L'arbitre ne doit pas hésiter à déclarer une obstruction afin de ne pas inciter les joueurs à retourner la balle de façon à ce que l'adversaire ne la voit que trop tard. Même une balle qui a été tuée ne constitue pas une bonne excuse à moins que, selon l'arbitre, il n'y avait vraiment aucune chance de retour. Toute obstruction doit être déclarée sans l'intervention du joueur, à plus forte raison lors de situations serrées ou lors de points de match.

d. Double: En double, les deux joueurs de la même équipe sont en droit d'avoir la chance de frapper la balle sans être obstrués par un joueur de l'équipe adverse. L'obstruction peut être attribuée à n'importe quel joueur de l'équipe même s'il s'agissait de la balle normalement retournée par son partenaire, ou si ce dernier a tenté de jouer et a manqué la balle. Cependant, si les deux joueurs d'une même équipe se nuisent mutuellement, aucune obstruction ne peut être accordée par l'arbitre.

4.11 - Obstruction intentionnelle

Une obstruction intentionnelle occasionne une perte de l'échange au joueur fautif.

1. Déplacement: Lorsqu'un joueur ne se déplace pas suffisamment pour permettre à l'adversaire de frapper son coup.

2. Blocage: Lorsqu'un joueur effectue un blocage contre un adversaire tentant de retourner la balle, ou en double lorsqu'un joueur fait écran à un adversaire au moment où son partenaire retourne la balle.

3. Contact: Lorsqu'un joueur se place devant la balle frappée par l'adversaire et qu'il est atteint par celle-ci.

4. Poussée: Lorsqu'un joueur pousse ou dérange volontairement un adversaire durant l'échange.

5. Bruit: Lorsqu'un joueur fait délibérément du bruit dans le but d'empêcher l'adversaire d'exécuter un bon coup; par exemple, crier, frapper des pieds, frapper la raquette sur le mur, etc.

Temps mort: Lorsque le serveur ou le receveur demande un temps mort une fois que le pointage a été annoncé. (Obstruction sonore) 7.

Équipement: Lorsque, à la discrétion de l'arbitre, le joueur lance intentionnellement de l'équipement pendant que la balle est en jeu. (Voir 4.9(h)(2)).

8. Perte d'équipement: Lorsqu'un joueur perd toute partie de son équipement, ce qui nuit au jeu de la balle ou à la sécurité des joueurs. (Voir 4.9(h)(2)).

9. Mouillage de la balle: Le serveur a la responsabilité de s'assurer que la balle est toujours sèche. Tout mouillage intentionnel de la balle constitue une obstruction intentionnelle.

10. Toucher le plancher: Lorsque, au racquetball en fauteuil roulant, un joueur touche le plancher avec n'importe quelle partie de ses membres inférieurs afin de modifier sa vitesse ou sa direction. (Voir 4.9(h)(3)).

11. La perte des lunettes protectrices résulte automatiquement en une obstruction intentionnelle.

12. Obstruction visuelle: Un joueur se positionnant directement dans la ligne de vision d'un adversaire au moment où il se prépare à frapper la balle.

4.12 - Arrêts de jeu

a. Temps morts:

Durant une partie en simple ou en double, chaque joueur ou équipe peut demander un temps mort, que ce soit pour utiliser une serviette, essuyer ses lunettes, changer un gant ou ajuster une partie de son équipement. Chaque temps mort ne doit pas durer plus de trente secondes. On n'accorde pas plus de quatre temps morts dans une partie de 31 points, trois temps morts dans une partie de 21 points, deux temps morts dans une partie de 15 points et un temps mort dans une partie de onze points sauf s'il s'agit d'un bris d'égalité où deux temps morts sont accordés.

b. Blessure:

Aucun temps mort n'est accordé à un joueur qui se blesse durant la partie. On lui accorde plutôt une période de repos d'une durée maximale de quinze minutes. Si, après cette période, il est dans l'impossibilité de revenir au jeu, la victoire est accordée au joueur ou à l'équipe adverse. Advenant que le même joueur se blesse à nouveau, c'est l'arbitre en chef ou son délégué qui, après consultation avec le médecin, décide si le joueur est en mesure de revenir au jeu.

c. Entretien

1. A la demande d'un joueur, l'arbitre peut, après constatation, arrêter le jeu à cause d'un bris d'équipement ou d'un costume déchiré. On accordera deux minutes pour changer de costume et trente secondes pour ajuster l'équipement.

2. Fauteuil roulant - Un joueur doit demander un tel arrêt, que doit autoriser l'arbitre, en raison du mauvais fonctionnement d'un fauteuil roulant, d'une prothèse ou d'un dispositif qui aide l'athlète. L'arrêt ne doit pas dépasser cinq minutes et seulement deux arrêts de ce genre peuvent être accordés à un joueur au cours d'un match. Si un joueur éprouve toujours des difficultés après ces deux arrêts, il peut se servir des temps morts qu'il lui reste, remplacer l'équipement brisé ou enfin perdre la partie par forfait.

d. Repos:

Au cours de matchs joués avec des parties de 11 points, il y a une période de repos d'une minute entre les parties. S'il s'agit d'un bris

Au cours de matchs joués avec des parties de 11 points, il y a une période de repos d'une minute entre les parties. Si il s'agit d'un bris d'égalité, une période de repos de deux minutes est permise avant la partie. Au cours de matchs joués avec des parties de 15 et 21 points, il y a une période de repos de deux minutes entre la première et la deuxième partie. Entre la deuxième partie et le bris d'égalité, la période de repos est de cinq minutes.

e. Retard:

Si un joueur ou une équipe omet de se présenter au jeu après un temps mort ou une période de repos, l'arbitre décerne un temps mort à l'équipe ou au joueur fautif, et puis un autre, jusqu'à ce que le joueur soit prêt ou que le nombre de temps morts permis soit épuisé. (Voir 3.5(d) et 4.13(6)).

f. Ajournement:

Toute partie ajournée par l'arbitre sera reprise à partir du même pointage inscrit au moment de l'ajournement.

4.13 - Faute technique

L'arbitre a le droit d'enlever un point du pointage d'un joueur ou d'une équipe sans qu'il y ait un changement de service lorsque, de son avis, le joueur est ouvertement et délibérément grossier. Cette infraction est une faute technique. Si le joueur ou l'équipe à laquelle cette infraction s'applique ne reprend pas le jeu immédiatement, l'arbitre a le droit d'accorder la victoire par forfait à l'équipe adverse. Si un joueur ou une équipe commet une troisième faute technique pendant un match, celle-ci est immédiatement et automatiquement disqualifiée. Voici des exemples d'actes qui peuvent constituer une faute technique:

1. Proférer des jurons - Les jurons sont une faute technique et doivent toujours être signalés par l'arbitre.
2. Argumenter excessivement.
3. Proférer des menaces de toute nature à l'égard d'un adversaire ou de l'arbitre.
4. Frapper la balle de façon excessive ou de toutes ses forces entre les échanges.
5. Frapper la raquette violemment sur les murs ou le sol, claquer la porte ou tout autre acte qui peut endommager le terrain ou blesser les autres joueurs.
6. Retarder la partie, soit en prenant trop de temps pendant les temps morts et entre les parties, pour sécher le terrain ou poser trop de questions à l'arbitre à propos des règlements.
7. Se conduire de façon déloyale.
8. Refuser de porter les lunettes protectrices conçues pour les sports de raquette constitue une faute technique automatique. (Voir 2.5(b)).

UN MUR ET TROIS MURS

Fondamentalement, les règlements de racquetball sont les mêmes pour un mur, trois murs et quatre murs à l'exception des cas suivants:

UN MUR

Dimension du terrain:

Le mur doit avoir 6,10 m (20 pieds) de large avec une hauteur de 4,87 m (16 pieds). Quant au plancher, la largeur est de 6,10 m (20 pieds) et 10,37 m (34 pieds) séparent le mur avant de la bordure arrière de la ligne longue. Il devrait y avoir un minimum d'espace de dégagement de 92 cm (3 pieds) au delà de la ligne longue et 1,82 m (6 pieds) à l'extérieur de chacune des lignes de côté afin de donner aux joueurs une plus grande liberté d'action.

Ligne courte:

La bordure arrière de la ligne se trouve à 4,87 m (16 pieds) du mur. Lignes de service: Ces lignes sont d'au moins 16 pouces de long à partir des lignes de côté et leur bordure arrière est parallèle et à mi-chemin entre la ligne courte et la ligne longue. La liaison imaginaire de ces lignes constitue la ligne de service. Zone de service: Cette zone est constituée par la surface de plancher comprise entre les extrémités extérieures de la ligne courte, des lignes de côté et de la ligne de service.

Zone de réception du service: Cette zone est constituée par la surface de plancher comprise entre la bordure arrière de la ligne courte et les lignes longues et de côté, inclusivement.

TROIS MURS

Service: Un service qui bondi au delà des murs de côté entraîne une perte de service ou peut être joué. Un service, qui est frappé au-delà de la ligne longue mais qui demeure dans les limites des deux lignes de côté équivaut à un "service long".

DIRECTIVES DES ARBITRES AUX JOUEURS

Présentez-vous aux joueurs et lancez une pièce de monnaie pour déterminer le joueur qui servira le premier. Indiquez alors sur la carte de pointage celui qui débuttera chacune des parties. En double, indiquez l'ordre du premier et du second serveurs pour chaque équipe.

Indiquez aux joueurs les règlements locaux, s'il y a lieu.

Demandez aux joueurs leur collaboration pour les contacts ainsi que pour les doubles et triples bonds. Faites en sorte que les joueurs sachent que l'arbitre est le seul qui prend les décisions et que la décision rendue est irrévocable. Informez les joueurs du temps de repos alloué entre les parties et du nombre de temps morts alloués par partie.

DIRECTIVES AUX ARBITRES SUR LE MATCH

Ayez une quantité suffisante de serviettes pour les périodes de repos et pour essuyer le plancher. Si vous n'êtes pas certain d'un jeu (i.e. double bond, contact), prenez la décision selon ce que vous avez cru voir. Ne rendez aucune décision sur ce que vous n'avez pas vu, même s'il vous apparaît qu'un joueur peut ne pas avoir frappé la balle. Si tel est le cas, il est obligé de le déclarer à l'arbitre. Ne demandez jamais l'opinion des spectateurs.

L'arbitre appelle toutes les obstructions sauf:

1. si un joueur retient son élan afin de ne pas frapper son adversaire avec la balle ou sa raquette. Si un joueur a la chance de frapper la balle mais ne le fait pas pour des raisons de sécurité, il y a obstruction.
 2. si deux joueurs, d'un commun accord, décident qu'une obstruction est survenue, tel un contact, et que l'arbitre ne l'a pas vue. Cependant, si un joueur est frappé par une raquette parce qu'il n'a pas laissé assez d'espace à son adversaire pour que ce dernier frappe la balle à son aise, l'arbitre appelle une "obstruction intentionnelle". Rappelez-vous qu'en double, les deux joueurs d'une même équipe doivent avoir la chance d'avoir un accès juste et non obstrué à la balle.
- Aucun avertissement n'est donné durant un match. L'Association canadienne de racquetball est un membre affilié des organismes suivants:

- Fédération internationale de racquetball
- Confédération pan-américaine de racquetball
- L'Association olympique canadienne
- L'Association canadienne des sports en fauteuil roulant
- L'Association des entraîneurs du Canada
- La Fédération des sports du Canada
- La Fédération internationale de racquetball est reconnue officiellement par le Comité olympique international et est membre de
- l'Association générale de la fédération internationale des sports.
- L'Association canadienne de racquetball est représentée au niveau provincial à travers les organismes affiliés suivants:

- L'Association de racquetball de la Colombie-Britannique
- L'Association de racquetball de l'Alberta
- Racquetball Saskatchewan
- L'Association de racquetball du Manitoba
- Racquetball Ontario
- L'Association de racquetball du Québec
- L'Association de racquetball du Nouveau-Brunswick
- Racquetball IPE
- L'Association de racquetball de la Nouvelle-Écosse
- L'Association de racquetball de Terre-Neuve

Toute reproduction de ce document en totalité ou en partie sans la permission écrite de l'A.C.R. est interdite. Association canadienne de racquetball

Edition révisée 2002