



INTERNATIONAL
RACQUETBALL
FEDERATION

INTERNATIONAL FÉDÉRATION DE RACQUETBALL RÈGLEMENT OFFICIEL 2022- 2024

1. LE JEU

- 1.1 Types de jeux
- 1.2 Description
- 1.3 But du jeu
- 1.4 Points et pertes de service
- 1.5 Manche, match, bris d'égalité

2. TERRAINS ET ÉQUIPEMENTS

- 2.1 Spécifications des terrains
- 2.2 Spécifications des balles
- 2.3 Sélection des balles
- 2.4 Spécifications de la raquette
- 2.5 Spécifications des lunettes

3. RÈGLEMENT DE JEU

- 3.1 Service
- 3.2 Début
- 3.3 Exécution
- 3.4 Retards
- 3.5 Zones de service rapide
- 3.6 Services défectueux
- 3.7 Services entraînant une «balle morte»
- 3.8 Fautes de service
- 3.9 Services hors-jeu
- 3.10 Retour de service
- 3.11 Changements de service
- 3.12 Échanges

- 3.13 Gênes avec balle morte
- 3.14 Obstruction intentionnelle
- 3.15 Temps morts
- 3.16 Fautes techniques et avertissements

4. MODIFICATIONS DES RÈGLES

- 4.1 Doubles
- 4.2 Multi-rebonds
- 4.2.1 Fauteuils roulants

5. OFFICIELS

- 5.1 Gestion des tournois
- 5.2 Affectation des arbitres
- 5.3 Renvoi d'un arbitre
- 5.4 Breffage sur les règles
- 5.5 Arbitres
- 5.6 Juges de ligne
- 5.7 Appels
- 5.8 Résultat des appels
- 5.9 Interprétation des règles
- 5.10 Procédures de modification des règles
- 5.11 Modifications récentes des règles

Tous les règlements tels que ceux concernant la tenue et les têtes de série sont couverts dans le format de compétition de la FIR, qui est un document séparé.

1. LE JEU

Règle 1.1 Types de jeux

Le racquetball se joue à deux ou quatre joueurs. Lorsqu'il est joué par deux personnes, il s'agit d'un simple. Lorsqu'il est joué par quatre, il est appelé double. Une variante hors tournoi est jouée par trois joueurs et est appelée "cutthroat".

Règle 1.2 Description

Le racquetball est un jeu de compétition dans lequel une raquette cordée est utilisée pour servir et renvoyer la balle.

Règle 1.3 Objectif

L'objectif est de gagner chaque échange en servant ou en renvoyant la balle de manière à ce que l'adversaire soit incapable de la garder en jeu. Un échange est terminé lorsqu'un joueur (une équipe en double) est incapable de frapper la balle avant qu'elle ne touche le sol deux fois, lorsqu'il est incapable de renvoyer la balle de manière à ce qu'elle touche le mur frontal avant de toucher le sol, ou lorsqu'un joueur (une équipe en double) est incapable de frapper la balle avant qu'elle ne touche le sol, ou quand il y a une obstruction.

Règle 1.4 Points et pertes de service

Les points sont marqués soit par le côté qui sert, soit par celui qui reçoit. La perte du service s'appelle un changement de service en simple. En double, lorsque le premier serveur perd le service, cela s'appelle un changement de serveur (handout). Et les receveurs gagnent un point. Lorsque le deuxième serveur perd le service, on appelle cela un changement de service.

Règle 1.5 Match, manche, bris d'égalité

Un match est gagné par le premier joueur ou la première équipe qui remporte trois manches. Les quatre premières manches d'un match se jouent en 15 points. Si chaque équipe gagne deux manches, une manche décisive sera jouée en 11 points. Dans les manches à 15 points, on gagne par 1 point. Dans les manches à 11 points, on doit gagner par 2 points.

2. TERRAINS ET ÉQUIPEMENTS

Règle 2.1 Spécifications du terrain

Les spécifications d'un terrain de racquetball standard à 4 murs sont les suivantes :

- (a) Dimensions - 20 pieds de large, 40 pieds de long, 20 pieds de haut, avec un plafond. Le mur arrière doit avoir une hauteur minimale de 12 pieds. Toutes les surfaces sont en jeu, à l'exception de toute ouverture sur la galerie, de toute surface du mur arrière supérieure à 12 pieds (ligne tracée), des surfaces désignées comme hors jeu pour une raison valable (par exemple, matériau différent ou hors d'alignement avec le mur arrière) et des obstructions de terrain désignées.
- (b) Marquage - les terrains de racquetball sont marqués de lignes d'une largeur de 1 pouce à 1 pouce $\frac{1}{2}$ comme suit :
 1. Ligne courte - le bord arrière de la ligne courte est à mi-chemin entre les murs avant et arrière, et parallèle à ceux-ci.

2. Ligne de service - le bord avant de la ligne de service est parallèle au bord arrière de la ligne courte et se trouve à 5 pieds devant celui-ci.
 3. Zone de service - La zone de 5 pi x 20 pi délimitée par les bords inférieurs des murs latéraux et par les bords extérieurs de la ligne courte et de la ligne de service.
 4. Carrés de service - Ils sont situés à chaque extrémité de la zone de service et sont limités par des lignes parallèles aux murs latéraux. Le bord de la ligne le plus proche du centre du terrain se trouve à 18 pouces du mur latéral le plus proche.
 5. Lignes de service rapide - Elles partent de la zone de service rapide, sont parallèles au mur latéral et se trouvent à l'intérieur de la zone de service. Le bord de la ligne le plus proche du centre du terrain est à 3 pieds du mur latéral le plus proche.
 6. Ligne de réception - La ligne pointillée parallèle à la ligne courte. Le bord arrière est à 5 pieds du bord arrière de la ligne courte. Elle commence par une ligne de 21 pouces de long qui part de chaque mur latéral. Elles sont reliées par une série alternée d'espaces de 6 pouces et de lignes de 6 pouces. On obtient ainsi une ligne composée de 17 espaces de six pouces, de 16 lignes de six pouces et de 2 lignes de vingt et un pouces.
 7. Zone de sécurité - La zone de 5 pieds sur 20 pieds délimitée par le bas des bords des murs latéraux et par les bords arrière de la ligne courte et de la ligne de réception. Cette zone ne sert que pendant le service.
 8. Ligne hors terrain - le bord supérieur de la ligne de l'extérieur du terrain se trouve sur le mur arrière, parallèle au sol et situé à 12 pieds au-dessus de celui-ci.
- Règle 2.2 Spécifications des balles**
- (a) La balle standard de racquetball mesure 2¼ pouces de diamètre, pèse environ 1,4 once, a une dureté de 55-60 duromètres, et rebondit de 68-72 pouces d'une chute de 100 pouces à une température de 70-74 degrés Fahrenheit.
 - (b) La balle officielle est toute balle approuvée par la FIR.
- Règle 2.3 Choix de la balle**
- (a) La balle sera choisie par accord entre les joueurs. Ils doivent convenir d'au moins deux balles acceptables avant le début du match. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, l'arbitre effectuera la sélection et cette décision sera sans appel.
 - (b) Pendant le match, à la demande des deux joueurs ou équipes, ou à la discrétion de l'arbitre, la balle peut être remplacée. Seule une balle approuvée par la FIR peut être utilisée.

Règle 2.4 Spécifications des raquettes

- (a) La raquette, y compris toutes les parties solides du manche, y compris la poignée, ne doit pas dépasser 22 pouces de longueur. Aucune longueur supplémentaire n'est autorisée. Le joueur ou l'équipe qui demande que soit mesurée la raquette d'un adversaire dont la longueur est reconnue réglementaire se verra infliger une pénalité pour avoir retardé le match.
- (b) Le cadre de la raquette peut être constitué de tout matériau jugé sûr par la FIR.
- (c) Le cadre de la raquette doit comprendre une courroie qui est solidement attachée au poignet du joueur. La courroie doit être fixée autour du poignet tout le temps pendant le jeu et pendant l'échauffement. Une faute technique par l'arbitre est émise pour une première infraction et il y a disqualification à la deuxième infraction.
- (d) Le cordage de la raquette doit être en boyau, mono-filament, nylon, graphite, plastique ou une combinaison de ceux-ci. Il ne doit pas marquer ou défigurer la balle.
- (e) La pénalité pour l'utilisation d'une raquette non réglementaire est une faute technique par l'arbitre.

Règle 2.5 Spécifications des lunettes protectrices

- (a) Tous les joueurs participant à une compétition sanctionnée par la FIR sont tenus de porter des lunettes de protection à verres, fabriquées

pour les sports de raquette, à l'exception des verres de protection incassables délivrés sur ordonnance. Les lunettes de protection doivent être portées correctement et ne doivent pas être modifiées de quelque manière que ce soit. Les fédérations nationales sont habilitées à appliquer et à faire respecter leurs propres normes de sécurité publiées en matière de lunettes pour leurs athlètes.

- (b) Les joueurs doivent porter des lunettes de protection acceptables pendant le jeu et pendant l'échauffement après avoir été convoqués sur leur terrain. Une faute technique par l'arbitre est émise pour une première infraction et il y a disqualification à la deuxième infraction.

3. RÈGLEMENT DE JEU

Règle 3.1 Service

Le serveur a deux essais pour mettre la balle en jeu, dans toutes les divisions. Le joueur ou l'équipe qui gagne le tirage au sort a le choix de servir ou de recevoir lors de la première manche. La deuxième manche commencera dans l'ordre inverse de la première manche. Lors des manches trois et quatre, on alternera en conséquence. Le joueur ou l'équipe ayant accumulé le plus de points aura l'option de servir en premier dans le cas d'égalité. En cas d'égalité, un nouveau tirage au sort sera effectué, le gagnant ayant le choix de servir ou de recevoir.

Règle 3.2 Début du jeu

Les manches commencent par l'annonce du score par l'arbitre qui. Le serveur ne peut pas amorcer le mouvement de pré-service depuis l'extérieur de la zone de service. Il a le droit d'empiéter sur la ligne courte, mais pas de la traverser. Après avoir amorcé son mouvement de service, le serveur peut franchir la ligne de service (avant) à condition qu'une partie de son pied touche la ligne.

Règle 3.3 Manière de servir

Le mouvement de service doit commencer dans la zone de service. Une fois le mouvement de service commencé (lorsque la balle quitte la main), la balle doit ensuite rebondir sur le sol dans la zone, puis, sans qu'elle touche quoi que ce soit d'autre, être frappée par la raquette avant de rebondir sur le sol une deuxième fois. Après avoir été frappée, la balle doit d'abord toucher le mur frontal et, au rebond, toucher le sol au-delà du bord arrière de la ligne courte, en touchant ou sans toucher l'un des murs latéraux. Voir la règle 3.8 (j) pour le non-respect du mouvement de service.

Règle 3.4 Retards

Les officiels ont pour consigne d'annoncer le score quelques secondes après l'échange précédent afin d'éviter tout retard inutile.

- (a) La règle des 10 secondes s'applique simultanément au serveur et au receveur. Collectivement, ils ont droit à un maximum de 10 secondes après l'annonce du score pour servir ou être prêts à recevoir le service. Il incombe au serveur de déterminer si le receveur est prêt. Si le receveur n'est pas prêt, il doit faire un signal avec la raquette

clairement levée au-dessus de la tête et/ou se tourner vers le mur du fond. Le receveur ne peut pas amener le serveur à enfreindre la règle des 10 secondes.

- (b) Servir pendant que le joueur/équipe qui reçoit signale "pas prêt" est une faute.
- (c) Après l'annonce du score, si le serveur regarde le receveur et que celui-ci ne signale pas qu'il n'est pas prêt, le serveur peut servir. Si le receveur tente alors de signaler qu'il n'est pas prêt, le signal n'est pas reconnu et le service est valable.

Règle 3.5 Zones de service rapide

Les lignes de service rapide se trouvent à 3 pieds de chaque mur latéral de la zone de service. Prises une par une, les lignes de service rapide divisent la zone de service en une section de 3 pieds et une section de 17 pieds qui s'appliquent uniquement aux services rapides. Un joueur ne peut servir en service rapide entre le corps et le mur latéral le plus proche de l'endroit où le mouvement de service a commencé que si le joueur commence et reste à l'extérieur de la zone de service rapide de 3 pieds. Si le mouvement du service commence dans une zone de service rapide de 3 pieds et se poursuit dans l'autre zone de service rapide de 3 pieds, le joueur ne peut pas exécuter un service rapide.

- (a) Les zones de service rapide ne sont pas observées pour les services rapides en «V» inversé, les services en «z» puissants et légers, les services en lob et en demi-lob.
- (b) La ligne de service rapide ne fait pas partie de la zone de 17 pieds. Laisser tomber la balle sur la ligne

ou se tenir sur la ligne tout en servant du même côté constitue une infraction.

balle et le service sera rejoué (sans annuler les fautes précédentes au service).

Règle 3.6 Services mal exécutés

Il existe trois types de services mal exécutés :

- (a) Service entraînant une balle morte - ne donne lieu à aucune pénalité. Le serveur a droit à un autre service (sans annuler une faute antérieure au service).
- (b) Service faute - les joueurs ont droit à deux services dans toutes les divisions. Deux fautes consécutives au service entraînent un changement de serveur (*handout*) ou un changement de service. (voir 3.8)
- (c) Service hors jeu - entraîne un changement de serveur (*handout*) ou un changement de service. (voir 3.9)

Règle 3.7 Services entraînant une balle morte

Les services suivants sont des services entraînant une balle morte :

- (a) Obstruction de terrain - un service dont le rebond est irrégulier (causé par exemple, par un endroit humide ou une surface irrégulière sur le terrain). Tout service qui touche une surface désignée avant le match comme étant une obstruction est annoncé "service entraînant une balle morte". Toutes les obstructions de terrain non désignées sont soumises à l'interprétation de l'arbitre.
- (b) Balle cassée - s'il est déterminé que la balle s'est cassée lors du service, on la remplacera par une nouvelle

Règle 3.8 Services mal exécutés

Les services suivants sont mal exécutés, et deux services mal exécutés consécutifs entraînent un transfert ou changement de service :

- (a) Faute de pied
 1. Le serveur ne commence pas le mouvement de service avec les deux pieds dans la zone de service.
 2. Le serveur dépasse complètement la ligne de service (aucune partie du pied ne se trouve sur ou dans la zone de service) avant que la balle servie ne franchisse la ligne courte.
- (b) Service court - toute balle servie qui touche d'abord le mur frontal et, au rebond, touche le sol sur ou devant la ligne courte. Cela peut se produire avec ou sans contact avec un mur latéral.
- (c) Service sur trois murs - toute balle servie qui touche d'abord le mur frontal et, au rebond, touche les deux murs latéraux avant de toucher le sol.
- (d) Service au plafond - toute balle servie qui touche d'abord le mur frontal, puis le plafond avant de toucher le sol.
- (e) Service long - une balle servie qui touche d'abord le mur frontal et se dirige vers le mur arrière avant de toucher le sol.
- (f) Balle qui après rebond tombe à l'extérieur de la zone de service - Si après l'avoir lâchée, la balle rebondit et atterrit à l'extérieur de

la zone, cela constitue une faute de service.

- (g) **Service rapide non réglementaire** - un service rapide où le joueur ne respecte pas la zone de service rapide de 17 pieds décrite dans la règle 3.5.
- (h) **Balle voilée** - une balle servie qui touche d'abord le mur frontal et qui, au rebond, passe si près du serveur, ou du partenaire du serveur en double, qu'elle empêche le receveur d'avoir une vue claire de la balle. Trois critères sont généralement requis pour que le service soit considéré comme une balle voilée :
 1. le receveur doit être dans une bonne position de retour
 2. la proximité de la balle au moment où elle passe devant le serveur
 3. l'obstruction de la vue.
- (i) **Servir avant que le receveur soit prêt** - le service est effectué alors que le receveur n'est pas prêt, comme décrit à la règle 3.4 (b).
- (j) **Service mal exécuté supplémentaire** - si le serveur laisse intentionnellement tomber la balle et arrête son mouvement avant la frappe, c'est un service mal exécuté. Remarque : Si le serveur laisse tomber la balle par inadvertance, il peut reprendre le service s'il est exécuté dans un délai de 10 secondes.

Règle 3.9 Services hors jeu

Les situations suivantes entraînent un transfert ou changement de service :

- (a) **Service retardé** - le serveur n'amorce pas le mouvement de service avant l'expiration des 10

secondes. Un serveur a droit à un avertissement par match; au-delà, il s'agit d'une faute technique par l'arbitre pour avoir retardé le jeu (voir 3.16.g).

- (b) **Tentative de service manquée** - toute tentative de frappe de la balle qui se solde par un échec total, ou quand la balle touche une partie du corps ou de la tenue du serveur.
- (c) **Contact (Service touché)** - toute balle servie qui, après rebond sur le mur frontal, touche le serveur ou la raquette du serveur avant de toucher le sol; ou toute balle arrêtée ou attrapée intentionnellement par le partenaire du serveur en double.
- (d) **Feinte ou Service saccadé** - défini comme un mouvement non-continu de la raquette vers la balle lorsque le serveur laisse tomber la balle dans le but de tromper le receveur.
- (e) **Frappe non réglementaire** - comprend le fait de toucher la balle deux fois, de frapper la balle avec la poignée, ou de frapper la balle avec une partie du corps ou de la tenue.
- (f) **Service sans mur avant («mur frontal»)** - toute balle servie qui frappe d'abord une surface autre que le mur frontal.
- (g) **Service dans l'encoignure («encoignure»)** - toute balle servie qui touche la jonction du mur frontale et du sol, du mur frontal et du mur latéral, ou du mur frontal et du plafond est un service mal exécuté (interprété comme n'ayant pas touché le mur frontal en premier). Les deux services suivants sont bien exécutés :

1. si le service frappe le sol et le mur arrière après avoir d'abord touché le mur frontal; et
2. si le service frappe le sol et le mur latéral au-delà de la ligne courte après avoir d'abord touché le mur frontal.

Règle 3.10 Retour de service

- (a) Position de réception
- (b) Le receveur ne peut pas entrer dans la zone de sécurité avant que la balle ne rebondisse ou qu'elle ne franchisse la ligne de réception.
 1. Tentatives de retour de volée : le receveur ne peut pas frapper la balle avant que celle-ci ne franchisse le plan de la ligne de réception. L'élan du receveur peut amener le receveur ou la raquette au-delà de la ligne de réception.
 2. Ni le receveur ni la raquette ne peuvent franchir le plan de la ligne courte, sauf si la balle est frappée après rebond sur le mur du fond.
 3. Toute violation de cette règle par le receveur entraîne un point pour le serveur.
- (c) Retour réglementaire - après un service réglementaire, le joueur qui reçoit le service doit frapper la balle à la volée ou après le premier rebond, mais avant le deuxième rebond. Le receveur peut renvoyer la balle vers le mur frontal, soit directement, soit après avoir touché un ou les deux murs latéraux, le mur arrière sous la ligne de sortie de terrain, le plafond ou toute combinaison de ces surfaces.

- Une balle renvoyée doit toucher le mur frontal avant de toucher le sol.
- (d) Retour de service manqué - le serveur marque un point si le receveur manque son retour de service.
 - (e) Autres dispositions - à l'exception de ce qui est indiqué dans la présente règle (3.10), le retour de service est soumis aux règles 3.12 à 3.15.

Règle 3.11 Changements de service

- (a) Changements ou transferts de service - un serveur a le droit de continuer à servir jusqu'à ce que l'une des situations suivantes se produise :
 1. Service hors jeu (Règle 3.9)
 2. Deux services faute consécutifs
 3. Retour manqué
 4. Obstruction intentionnelle - un joueur ou une équipe commet une obstruction intentionnelle qui entraîne un retrait (règle 3.14).
- (b) Changement de service - le retrait du serveur en simple s'appelle un changement de service. Le retrait du second serveur en double est également un changement de service.
- (c) Effet d'un changement de service - lorsque le serveur (ou l'équipe en double) provoque un changement de service, le serveur devient le receveur et le receveur devient le serveur.

Règle 3.12 Échanges

L'ensemble du jeu qui se déroule après le retour réussi du service s'appelle

l'échange. Le jeu se déroule selon les règles suivantes :

(a) Coups réglementaires - seule la tête de la raquette peut être utilisée à tout moment pour renvoyer la balle. La raquette peut être tenue à une ou deux mains. Le fait de changer de main pour frapper une balle, de toucher la balle avec n'importe quelle partie du corps ou de la tenue, ou de la courroie de sécurité du poignet pendant un échange, entraîne la perte de l'échange.

(b) Une touche - un joueur ou une équipe qui tente de renvoyer la balle ne peut toucher ou frapper la balle qu'une seule fois, sinon il ou elle perd l'échange. Une double touche est non réglementaire. Il ne peut y avoir qu'un seul moment d'impact.

(c) Retour manqué - l'un des éléments suivants constitue un retour manqué d'un coup réglementaire :

- 1. La balle rebondit sur le sol plus d'une fois avant d'être frappée.**
- 2. La balle n'atteint pas le mur frontal à la volée.**
- 3. La balle est frappée de telle sorte qu'elle pénètre dans la galerie ou dans l'ouverture du mur; ou elle touche une surface située au-dessus de l'aire de jeu normale du terrain qui a été désignée comme étant hors terrain (Règle 2.1b8).**
- 4. Une balle qui n'a manifestement pas la vitesse ou la direction nécessaire pour toucher le mur frontal et qui frappe un autre joueur.**
- 5. Une balle frappée par un joueur d'une équipe qui le touche lui-**

même ou touche son partenaire.

- 6. Commettre une obstruction intentionnelle (Règle 3.14)**
- 7. Changer de main pendant un échange**
- 8. Non-utilisation d'une courroie de sécurité au poignet de la main qui tient la raquette**
- 9. Toucher la balle avec le corps ou la tenue**

(d) Effet d'un retour manqué - les violations entraînent la perte de l'échange. Si le joueur ou l'équipe qui sert perd l'échange, il y a changement de service et un point est marqué par le receveur ou l'équipe qui reçoit. Si le receveur ou l'équipe qui reçoit perd l'échange, un point est marqué par le serveur ou l'équipe qui sert.

(e) Tentatives de renvoi - la balle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle touche le sol une seconde fois, quel que soit le nombre de murs qu'elle touche, y compris le mur frontal. Si un joueur s'élance et rate la balle, il peut continuer à essayer de la renvoyer jusqu'à ce qu'elle touche le sol une deuxième fois.

(f) Balle cassée - si l'on soupçonne qu'une balle s'est cassée pendant l'échange, le jeu se poursuivra jusqu'à la fin de l'échange. L'arbitre ou tout joueur peut demander un examen de la balle. Si l'arbitre décide que la balle est cassée, la balle sera remplacée et l'échange rejoué (premier service). La seule façon correcte de vérifier si la balle est cassée est de la presser à la main.

(g) Arrêt du jeu - si des objets étrangers pénètrent sur le terrain

ou si une quelconque obstruction extérieure se produit, l'arbitre arrêtera le jeu si ces événements nuisent à la suite du jeu ou à la sécurité des joueurs.

(h) Reprises - Lorsqu'un échange est repris pour une raison quelconque, le serveur reprend le jeu au premier service.

(i) Balle hors terrain

1. Avec rebond. Si balle renvoyée de manière réglementaire quitte l'aire de jeu après le premier rebond, y compris dans l'ouverture d'un mur latéral, il y a obstruction involontaire. Le point est rejoué.
2. Sans rebond. Si une balle est renvoyée de manière réglementaire et ne rebondit pas sur le sol et dépasse la limite supérieure arrière du terrain ou quitte le terrain par une ouverture du mur latéral, il y a changement de service et un point contre le joueur fautif. Exception : une reprise est accordée lorsque la balle quitte le terrain par l'ouverture d'un mur latéral après avoir frappé le mur frontal et l'autre mur latéral (par exemple, un tir en Z).
3. Pas de renvoi - toute balle qui n'est pas renvoyée sur le mur frontal et qui est frappée directement au-dessus de la limite supérieure arrière du terrain ou dans une ouverture du mur latéral, avec ou sans toucher le plafond, le mur latéral ou le mur arrière, entraîne la perte de l'échange pour le joueur fautif.

Règle 3.13 Obstructions involontaires

En cas d'obstruction involontaire, l'échange est rejoué sans pénalité et le serveur reprend le jeu au premier service. Voir la Règle 3.14 pour les conditions dans lesquelles une obstruction peut être déclarée "intentionnelle" et entraîner la perte de l'échange.

(a) Situations

1. Obstructions de terrain - l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu lorsque la balle touche une partie du terrain désignée (à l'avance) comme une obstruction de terrain (par exemple, une grille d'aération, une poignée de porte). L'arbitre doit également arrêter le jeu lorsque la balle a un rebond irrégulier après avoir touché une surface irrégulière ou une zone humide. La décision est basée sur l'opinion de l'arbitre.
2. La balle touche l'adversaire - lorsqu'un adversaire est touché par un retour à la volée, il s'agit d'une obstruction involontaire. Toutefois, si la balle n'avait pas la vitesse et la direction nécessaires pour atteindre le mur frontal, aucune obstruction n'est signalée. Le joueur qui a frappé la balle perd l'échange. Un joueur qui a été touché par la balle peut arrêter le jeu et demander une obstruction. Cette demande doit être faite immédiatement et être reconnue par l'arbitre. Dans certaines conditions, cette obstruction peut être déclarée

- comme un obstruction intentionnelle.
3. **Contact corporel** - si un contact corporel se produit et que l'arbitre estime qu'il était suffisant pour arrêter l'échange, soit dans le but de prévenir une blessure par un autre contact, soit parce que le contact a empêché un joueur d'effectuer un retour raisonnable, l'arbitre annoncera une obstruction. Un contact accidentel ne doit pas être considéré comme une obstruction, sauf si le joueur offensif s'arrête manifestement, auquel cas le joueur peut demander une obstruction. Le contact avec la raquette lors de l'accompagnement du coup n'est généralement pas signalé.
 4. **Frappe (obstruction sur le revers)** - tout contact avec le corps ou la raquette, sur le revers, qui empêche le frappeur d'effectuer un élan raisonnable. Le joueur qui tente le retour peut s'arrêter et demander une obstruction. Cette demande doit être faite immédiatement et être reconnue par l'arbitre. Dans certaines conditions, cette obstruction peut être déclarée intentionnelle (voir 3.14b).
 5. **Arrêt de sécurité** - un joueur sur le point d'exécuter un renvoi, qui pense qu'il risque de frapper l'adversaire avec la balle ou la raquette, peut arrêter le jeu et demander une obstruction. Cette demande doit être faite immédiatement et est soumise à l'acceptation et à l'approbation de l'arbitre. Dans

certaines conditions, cette obstruction peut être déclarée intentionnelle.

6. **Autres obstructions** - toute autre obstruction non intentionnelle qui empêche un adversaire d'avoir une chance équitable de voir ou de renvoyer la balle (par exemple, quand une balle provenant d'un autre terrain entre dans le terrain pendant l'échange; lorsqu'un appel de l'arbitre sur un terrain adjacent distraie manifestement un joueur).
- (b) **Effet des obstructions** - L'annonce d'une obstruction par l'arbitre arrête le jeu et annule toute action qui s'ensuit (comme le fait que la balle touche le joueur).
 - (c) **Responsabilité** - il est de la responsabilité du joueur ou de l'équipe qui vient de frapper la balle (qui est maintenant le joueur/équipe en défense) de se déplacer de façon à ce que le receveur puisse se diriger directement vers la balle avec une vue dégagée. Cependant, le receveur est responsable de faire un effort concerté pour se déplacer vers la balle et doit avoir une chance raisonnable de la renvoyer pour qu'un type d'obstruction soit appelé.

Règle 3.14 Obstructions intentionnelles

Une obstruction intentionnelle entraîne la perte de l'échange et l'attribution du point à l'autre joueur/équipe. Il ne doit pas nécessairement s'agir d'un acte

intentionnel. L'une des situations suivantes constitue une obstruction intentionnelle :

- (a) Déplacement - un joueur ne se déplace pas suffisamment pour permettre à son adversaire d'effectuer un tir droit vers le mur frontal et un tir croisé directement vers le mur frontal à un angle qui rebondira directement vers le coin arrière le plus éloigné. Cela peut également s'appliquer lorsqu'un joueur se déplace dans une direction telle qu'il empêche un adversaire de tirer l'un ou l'autre de ces coups.
- (b) Interférence - se produit lorsqu'un joueur se déplace, ou omet de se déplacer, de telle sorte que l'adversaire qui renvoie la balle ne peut pas effectuer son élan librement et sans entrave. Cela inclut le fait de se déplacer involontairement dans une direction qui empêche l'adversaire de tenter un coup.
- (c) Blocage - se produit quand un joueur se met dans une position qui empêche l'adversaire d'atteindre et de renvoyer la balle. En double, un joueur se place devant un adversaire au moment où son partenaire frappe la balle.
- (d) Contact - un joueur se déplace dans le chemin et est frappé par la balle que vient de jouer l'adversaire.
- (e) Poussée - pousser ou bousculer délibérément l'adversaire pendant un échange.
- (f) *Bruit (Distractions intentionnelles)* - crier délibérément, taper des pieds, agiter la raquette ou toute autre méthode utilisée pour perturber l'adversaire.

- (g) Obstruction visuelle- un joueur se déplace dans la ligne de vision d'un adversaire juste avant que celui-ci ne frappe la balle.
- (h) Mouiller la balle - les joueurs, en particulier le serveur, doivent s'assurer que la balle est sèche avant de servir. Si la balle est mouillée et que le problème n'est pas réglé avant le service, le serveur commet une obstruction intentionnelle.
- (i) Équipement - si un joueur perd une partie de son équipement et que cela interfère avec le jeu. La perte de lunettes et le délogement de la courroie de sécurité du poignet constituent automatiquement des obstructions intentionnelles. Le jeu continue si tout autre équipement perdu n'a aucune incidence sur l'échange. L'arbitre doit toujours arrêter le jeu lorsque la sécurité est menacée.

Règle 3.15 Temps morts

- (a) Périodes de repos - au cours d'une manche, chaque joueur en simple ou chaque équipe en double, pendant qu'il sert ou reçoit, peut demander un temps mort. Chaque temps mort ne doit pas dépasser 60 secondes. Au maximum un temps mort n'est autorisé par manche.
- (b) Blessure - aucun temps mort normal n'est accordé à un joueur qui se blesse pendant le jeu. Un joueur blessé a droit à un total cumulé de 15 minutes au maximum pendant un match. Si le joueur blessé n'est pas en mesure de reprendre le jeu après cette période, la victoire est attribuée à

l'adversaire ou aux adversaires. Pour toute nouvelle blessure du même joueur, le directeur du tournoi ou l'arbitre, après avoir pris en compte tout avis médical disponible, déterminera si le joueur blessé est autorisé à continuer.

- 1. En cas de saignement externe, l'arbitre doit interrompre le jeu dès la fin de l'échange, demander un temps mort pour blessure au joueur et ne pas autoriser la reprise du match tant que le saignement n'a pas cessé (jusqu'à 15 minutes).**
 - 2. Les crampes musculaires, la fatigue et tout autre malaise non causé par un contact direct avec la balle, la raquette, le mur, le sol ou l'adversaire ne seront pas pris en compte pour attribuer un temps mort pour blessure.**
- (c) Temps mort pour l'équipement - pour des vêtements ou de l'équipement obligatoires, l'arbitre doit accorder un temps mort. Si un joueur ou une équipe n'en a plus, l'arbitre peut accorder un temps mort pour préserver l'intégrité du jeu. Deux minutes sont accordées pour remplacer un vêtement et 30 secondes sont accordées pour remplacer ou ajuster un équipement. Remarque : un gant n'est pas une pièce d'équipement obligatoire.**
- (d) Entre les manches - une période de repos de 2 minutes est autorisée.**
- (e) Manches reportées - toute manche reporté par l'arbitre sera reprise avec le même score que lors du report.**

Règle 3.16 Fautes techniques et avertissements

- (a) L'arbitre peut déduire un point du score d'un joueur ou d'une équipe lorsque, selon son jugement, le joueur est excessivement et délibérément abusif. Cette pénalité est une "faute technique par l'arbitre". Si le joueur ou l'équipe contre qui la faute technique par l'arbitre a été infligée ne reprend pas le jeu immédiatement, l'arbitre est habilité à déclarer que l'adversaire ou les adversaires ont remporté le match par forfait. Voici quelques exemples de comportement abusif :**
- 1. profanation;**
 - 2. contestations excessives;**
 - 3. menace de quelque nature que ce soit envers l'adversaire, l'arbitre ou les autres personnes directement impliquées dans le match (par exemple, les entraîneurs, les juges de ligne, les supporters);**
 - 4. frappe excessive ou dure de la balle entre les échanges;**
 - 5. claquement de la raquette contre un mur, le sol ou une porte;**
 - 6. tout acte qui pourrait endommager le terrain et/ou blesser d'autres joueurs;**
 - 7. retarder le jeu - par exemple :**
 - (a) prendre trop de temps pour sécher le terrain;**
 - (b) questionnement excessif de l'arbitre sur les règles;**
 - (c) dépassement du temps alloué pour les temps morts ou entre les manches;**

- (d) demander un temps mort après le début de la motion de service;
 - (e) demander un temps mort ou faire appel alors qu'il n'y en a plus de disponible;
 - (f) dépasser la période d'échauffement de 5 minutes maximum pour les deux joueurs en simple et de 4 minutes maximum par équipe en double;
 - (g) le serveur n'exécute pas son service dans les 10 secondes ou le receveur n'est pas en position de réception dans les 10 secondes. Chacun a droit à un avertissement par match. Par la suite, il s'agit d'une faute technique par l'arbitre pour avoir retardé le match;
 - (h) tout ce qui est considéré comme un comportement antisportif;
8. ne pas porter de lunettes de protection appropriées ou de courroie de sécurité autour du poignet pendant le jeu et l'échauffement.
- (b) Entraîneurs - lorsque des entraîneurs et des représentants d'équipe sont impliqués, ils sont liés par les mêmes règles que les joueurs en ce qui concerne les fautes techniques par l'arbitre. Aucun entraîneur ou représentant n'est autorisé à pénétrer sur les terrains à quelque moment que ce soit pendant un match, sauf si l'arbitre leur en donne l'autorisation. Le non-respect de cette règle constitue une faute technique par l'arbitre et est

imputé au joueur ou à l'équipe. Tout entraîneur ou représentant qui se comporte de manière négative envers l'arbitre ou le juge de ligne recevra un avertissement technique ou une faute technique par l'arbitre contre le joueur ou l'équipe.

- (c) Avertissement technique - si le comportement d'un joueur n'est pas suffisamment grave pour justifier une faute technique par l'arbitre, il écopera d'un avertissement technique, sans déduction de point.
- (d) Effet d'une faute technique par l'arbitre ou d'un avertissement - si une faute technique par l'arbitre est infligée, un point est déduit du score du joueur ou de l'équipe fautive. Aucun point n'est déduit en cas d'avertissement. Dans les deux cas, une brève explication doit être donnée. Chaque décision n'a aucun effet sur la personne qui sert lorsque le jeu reprend. Si une faute technique par l'arbitre est annoncée alors que le fautif n'a aucun point, ou entre deux manches, le score du fautif deviendra «moins un» (-1). Tout joueur ou une équipe qui écope de trois fautes techniques par l'arbitre sera disqualifié.

4. MODIFICATIONS DES RÈGLES

4.1 Doubles

Les règles de la FIR pour les simples s'appliquent également aux doubles avec les ajouts et modifications suivants :

- (a) Équipes :

1. Une équipe de double est composée de deux joueurs qui répondent aux critères d'âge ou de classification des joueurs pour participer à une division de jeu spécifique. Une équipe ayant des niveaux d'habileté différents doit jouer dans la division du joueur ayant le niveau le plus élevé. Lorsqu'elle joue dans une division d'âge adulte, l'équipe doit jouer dans la division du joueur le plus jeune. Lorsqu'elle joue dans une division d'âge junior, l'équipe doit jouer dans la division du joueur le plus âgé.
 2. On peut changer de partenaire de jeu tant que le premier match de l'équipe affichée n'a pas commencé. À cette fin, le match sera considéré comme ayant commencé lorsque les équipes auront été appelées sur le terrain. L'équipe doit informer le directeur du tournoi du changement avant d'être appelée sur le terrain.
- (b) Service en double
1. Ordre de service - Chaque équipe informe l'arbitre de l'ordre de service qui doit être suivi tout au long de la manche. L'ordre de service peut être modifié entre les manches une fois que l'arbitre en a été informé. Au début de chaque manche, lorsque le premier serveur de la première équipe à servir est retiré, l'équipe est retirée. Par la suite, les deux joueurs de chaque équipe servent jusqu'à ce que l'équipe commette un transfert ou un changement de service.
 2. Position du partenaire - à chaque service, le partenaire du serveur doit se tenir droit, le dos parallèle au mur latéral et les deux pieds au sol dans le carré de service, à partir du moment où le serveur commence le mouvement de service jusqu'à ce que le serveur frappe la balle. Les violations de cette règle sont des fautes de pied.
 3. Changements de service - en double, l'équipe est retirée lorsque les deux partenaires ont perdu le service (exception 4.1.b1).
- (c) Faute de service en double
1. Le partenaire du serveur n'est pas dans le carré de service avec les deux pieds au sol et le dos parallèle au mur latéral à partir du moment où le serveur commence le mouvement de service jusqu'à ce que le serveur frappe la balle.
 2. La balle servie touche le partenaire de double alors qu'il se trouve de manière réglementaire dans le carré de double est un service faute.
 3. Il y a automatiquement faute pour balle voilée en double lorsque la balle passe derrière le corps du partenaire du serveur.
- (d) Inversion de service en double
1. Inversion de service - en double, lorsqu'un partenaire ne sert pas à son tour, les points marqués par ce serveur sont soustraits et une inversion de service est

- annoncée. Si le deuxième serveur ne sert pas dans l'ordre, la faute de service sera imputée au premier serveur et le deuxième serveur reprendra son service. Si le joueur désigné comme premier serveur ne sert pas à son tour, un changement de service sera décerné. L'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'il y a inversion de service. Si aucun point n'est marqué pendant que l'équipe a commis l'inversion de service, seule la faute de service devra être infligée.
2. La balle touche le partenaire - une balle servie qui touche le partenaire de double alors qu'elle se trouve à l'extérieur de la zone de double entraîne la perte du service.
- (e) Retour en double
1. L'échange est perdu si un joueur touche son partenaire lors d'une tentative de retour.
 2. Si un joueur s'élance vers la balle et la rate, les deux partenaires peuvent faire d'autres tentatives pour la renvoyer jusqu'à ce qu'elle touche le sol une deuxième fois. Les deux partenaires d'une même équipe ont le droit de renvoyer la balle.
 3. Les deux joueurs d'une même équipe ont droit à une chance équitable et non obstruée de jouer la balle. L'un ou l'autre a le droit à une obstruction intentionnelle, même si c'est naturellement la balle du partenaire, et que ce dernier

peut avoir tenté de jouer la balle ou l'avoir déjà manquée. Il n'y a pas d'obstruction intentionnelle lorsqu'un joueur interfère avec son propre partenaire.

4.2 Multi-bonds

En général, les règles standard de la FIR régissant le jeu de racquetball seront suivies, à l'exception des modifications suivantes :

- (a) Règle de base du renvoi - en général, la balle reste en jeu tant qu'elle rebondit. Cependant, le joueur ne peut frapper la balle qu'une seule fois et la balle est considérée comme morte au moment où elle cesse de rebondir et commence à rouler. De plus, chaque fois que la balle rebondit sur le mur arrière, elle doit être frappée avant de traverser la ligne courte en direction du mur frontal, à l'exception de la situation décrite dans la Règle 4.2b.
- (b) Règle de blast - si la balle va du mur frontal au mur arrière à la volée, le joueur peut frapper la balle de n'importe quel endroit du terrain, y compris devant la ligne courte, tant que la balle rebondit encore.
- (c) Lignes du mur frontal - 2 lignes parallèles (on peut utiliser du ruban adhésif) doivent être placées en travers du mur frontal de façon à ce que le bord inférieur d'une ligne soit à 3 pieds au-dessus du sol et que le bord inférieur de l'autre ligne soit à 1 pied au-dessus du sol. En tout temps, toute balle qui touche le mur frontal sous la ligne de 3 pieds et sur ou au-dessus de la ligne de 1 pied doit être retournée

avant qu'elle ne rebondisse une troisième fois. Cependant, si la balle touche la ligne de 1 pied, elle doit être retournée avant de rebondir deux fois. Si la balle frappe sur ou au-dessus de la ligne des 3 pieds, la balle doit être retournée comme décrit dans la règle de retour de base.

- (d) Manches et matchs - toutes les manches sont jouées jusqu'à 11 points et le premier à gagner 2 manches remporte le match.

4.3 Fauteuils roulants

- (a) Ajustements - les joueurs peuvent porter un appareil prescrit médicalement, à condition qu'il ne mette pas en danger la sécurité des autres et que le joueur ne l'utilise pas pour en tirer un avantage déloyal. Ils peuvent fixer n'importe quelle partie de leur corps au fauteuil.
- (b) Équipement - pour protéger les surfaces de jeu, le fauteuil roulant doit être équipé d'une barre de roulement fonctionnelle ou d'une protection similaire sous la plateforme où reposent les pieds. Il ne doit y avoir aucune arête vive sur les parties extérieures du fauteuil qui pourrait causer des blessures ou des dommages aux joueurs ou au terrain, et le fauteuil doit être équipé de pneus non marquants. La raquette, y compris le pare-chocs et toutes les parties solides du manche, ne doit pas dépasser 22 pouces de longueur.
- (c) Règle des deux rebonds - deux rebonds de la balle sur le sol sont autorisés mais pas obligatoires

pendant tous les échanges et les services.

- (d) Fautes de roue - les 4 roues du fauteuil roulant sont considérées comme équivalentes aux deux pieds d'un joueur valide et les décisions sont prises en conséquence. La décision appropriée est "faute de roue".
- (e) Obstruction intentionnelle / Contrôle du fauteuil - tout joueur qui modifie intentionnellement la direction ou la vitesse du fauteuil roulant avec ses membres inférieurs écopera d'une obstruction intentionnelle.
- (f) Quitter son fauteuil roulant - Chaque tentative de coup doit être amorcée depuis une position assise droite dans le fauteuil roulant. Les fesses du joueur doivent être en contact avec le fauteuil lorsque la balle est frappée. Après le contact, le joueur peut quitter le fauteuil. Toute infraction à ce qui précède entraînera la perte de l'échange. Les joueurs quittant leur fauteuil roulant, lorsque eux-mêmes ou leur adversaire d'exécuter un coup ou de se déplacer vers une balle qui est considérée comme pouvant être renvoyée par l'arbitre, entraîneront une obstruction intentionnelle.
- (g) Délai d'entretien - chaque joueur a droit à deux délais d'entretien de 5 minutes par partie pour tout dysfonctionnement et réparation d'un fauteuil roulant, d'une prothèse ou d'un dispositif d'assistance. Ces délais sont indépendants des autres temps morts de la manche ou des temps morts pour blessure.

(h) Entraîneur - un seul entraîneur par joueur peut entrer sur le terrain pendant un temps mort pour redresser son joueur après un échange ou entre deux manches. Cela doit se faire avec la permission de l'arbitre. En cas de non-respect de cette règle, l'arbitre infligera une faute technique par l'arbitre au joueur entraîné par l'entraîneur fautif.

- (a) Tâches avant le partie - Avant le début de chaque partie, l'arbitre doit :
1. vérifier que la propreté, l'éclairage et la température du terrain sont adéquats;
 2. vérifier la disponibilité du matériel, notamment des raquettes, des serviettes, des cartes de pointage, des stylos ou crayons, une montre et d'autres équipements pertinents;
 3. confirmer les qualifications des juges de ligne et du marqueur, et passer en revue les procédures d'appel, les règles et les règlements locaux et les informer de leurs tâches;
 4. entrer sur le terrain pour les présentations; informer les joueurs des obstructions de terrain (s'il y en a); identifier les zones hors du terrain (Règle 2.1a); expliquer les règlements locaux et les modifications des règles pour le match; et expliquer les règles souvent mal interprétées;
 5. inspecter l'équipement et la tenue des joueurs et vérifier la sélection de la balle principale et de la balle de remplacement;
 6. tirer au sort et offrir au gagnant l'option de servir ou de recevoir dans la première manche.
- (b) Décisions de l'arbitre - pendant le match, l'arbitre prendra toutes les décisions relatives aux règles. Lorsque des juges de ligne sont utilisés, c'est néanmoins l'arbitre qui annonce tous les jugements définitifs. Si les deux joueurs en simple et trois des quatre joueurs

5. ARBITRAGE ET OFFICIELS

5.1 Gestion des tournois

Tous les tournois reconnus de la FIR sont gérés par un directeur de tournoi, qui désignera l'équipe d'arbitres.

5.2 Affectation des arbitres

L'arbitre est désigné par le directeur du tournoi ou par un autre membre du personnel de la FIR. L'équipe d'arbitrage peut également comprendre des juges de ligne et/ou un marqueur.

5.3 Retrait d'un arbitre

Un arbitre ne peut être retiré que dans un cas d'urgence ou à la discrétion du directeur du tournoi.

5.4 Breffage sur les règles

Avant tous les tournois, tous les officiels et les joueurs seront informés des règles, ainsi que des contraintes des terrains locaux (le cas échéant), des règlements et des modifications que le directeur du tournoi imposera. Les règles en vigueur de la FIR seront appliquées.

5.5 Arbitres

en double ne sont pas d'accord avec une décision de l'arbitre, la décision est renversée. Les décisions techniques de l'arbitre et les forfaits de match sont sans appel.

- (c) Protêts - toute décision de l'arbitre sera, en cas de protêt, soumise à une procédure régulière telle que définie dans les statuts de la FIR. Afin de rendre une décision rapide concernant les protêts déposés au cours du tournoi, les étapes suivantes de la procédure régulière s'appliquent :
1. bureau du tournoi;
 2. directeur du tournoi;
 3. comité du règlement du tournoi (publié avant le début du tournoi);
 4. si nécessaire, la protêt sera porté à un niveau supérieur, comme indiqué dans les statuts de la FIR.

5.6 Juges de ligne

Dans tout tournoi sanctionné par la FIR, des juges de ligne peuvent être désignés pour décider des décisions en appel. Deux juges de ligne seront désignés par le directeur du tournoi et, au signal de l'arbitre, accepteront ou non la décision de l'arbitre. Le signal pour montrer l'accord avec la décision de l'arbitre est "pouce levé". Le signal pour montrer le désaccord est le "pouce en bas". Si les deux juges de touche sont en désaccord avec la décision de l'arbitre, celle-ci est annulée et l'appel est inversé. Si un des juges de ligne est d'accord avec l'arbitre, la décision est maintenue. Si un des juges de ligne n'est pas d'accord et l'autre signale qu'il n'a pas vu la décision en question, l'échange est

rejoué. Une paume vers le bas indique que le juge de ligne n'a pas d'opinion. Si les deux juges de ligne indiquent qu'ils n'ont pas vu l'appel en question, la décision de l'arbitre est maintenue.

5.7 Appels

Dans tout match utilisant des juges de ligne, toutes les décisions sont susceptibles d'appel, à l'exception des fautes techniques par l'arbitre et des forfaits de match. On ne peut faire appel que de son propre coup/acte précédent ou de celui de l'adversaire. Pendant l'échange, on peut arrêter le jeu et faire appel à l'arbitre. Si la décision de l'arbitre est rejetée par les juges de ligne, le joueur ou l'équipe qui fait appel gagne le point sans qu'il ait besoin d'utiliser un appel. Si l'appel n'est pas rejeté ou s'il n'y a pas de reprise du point, la décision est maintenue. Le joueur/équipe perd un appel et un point est accordé à son/ses adversaire(s).

- (a) Limite du nombre d'appels - chaque joueur est autorisé à faire un maximum de 2 appels "non acceptés" par partie. Lorsque la décision de l'arbitre est maintenue, 1 appel est décompté.
- (b) Perte de l'appel - l'arbitre reconnaît un appel s'il est fait avant que le joueur qui fait appel quitte le terrain et/ou avant le début du service suivant. De plus, un appel doit être fait directement à l'arbitre sinon il ne sera pas reconnu. Toute démonstration ou plainte excessive annulera l'appel.

5.8 Résultat des appels

Les résultats suivants couvrent plusieurs des types courants d'appels. La discrétion et le bon sens de l'arbitre devraient régir les résultats des appels qui ne sont pas couverts par le présent document :

- (a) **Balle au plancher** - si l'arbitre accorde une balle au plancher et que cette décision est renversée,, l'arbitre doit décider si le coup en question aurait pu être renvoyé si le jeu avait continué. Si, de l'avis de l'arbitre, le coup aurait pu être renvoyé, l'échange sera rejoué. Si on a jugé que le coup ne pouvait pas être renvoyé, le côté (joueur/équipe) qui a exécuté le coup en question est déclaré vainqueur de l'échange. Si la décision de l'arbitre est que le coup est réglementaire, on peut faire appel pour dire qu'il y avait balle au plancher. Si cette décision est renversée, l'équipe qui a effectué le coup en question perd l'échange et un point est accordé à l'autre équipe.
- (b) **Service faute** - si l'arbitre déclare qu'un service est faute et que cette décision est annulée, le service est rejoué, sauf si l'arbitre a considéré que le service ne pouvait pas être renvoyé. Dans ce cas, un point est accordé au serveur. Si le service a été jugé réglementaire et qu'un appel annule la décision, soit le serveur peut effectuer un second service, soit il y a changement de service. Dans ce cas, le receveur ou l'équipe qui reçoit gagne un point.
- (c) **Service hors-jeu** - si l'arbitre annonce un service hors-jeu et que cette décision est annulée, le service est rejoué. Toutefois, si

l'arbitre détermine ensuite que le service était faute, une faute sera annoncée. Si l'arbitre détermine que le service était réglementaire et ne pouvait pas être renvoyé, un point est accordé au serveur. Si l'arbitre considère que le service est réglementaire et que la décision est annulée, il y a changement de service et le receveur ou l'équipe qui reçoit le service gagne un point.

- (d) **Saisir la balle sur deux bonds** - si l'arbitre annonce un double rebond, et que la décision est inversée, l'échange est rejoué. Cependant, si l'arbitre juge que le coup de retour ne pouvait pas être renvoyé, ce joueur gagne l'échange. Si l'arbitre annonce un renvoi réglementaire et que l'appel annule sa décision, il s'agit de "saisir la balle sur deux bonds" et le receveur perd l'échange; le point est attribué au serveur ou à l'équipe au service.
- (e) **Violation de la ligne de réception/Rentrer dans la zone de sécurité** - si l'arbitre signale que le joueur est rentré dans la zone de sécurité et que sa décision est annulée en appel, le service sera rejoué. Cependant, si l'arbitre estime que le retour ne pouvait pas être renvoyé, il y a soit un transfert, soit un changement de service. Si un retour réglementaire est effectué et que l'appel pour être rentré dans la zone de sécurité est accepté, le serveur se voit attribuer un point.
- (f) **Obstruction de terrain** - si l'arbitre annonce une obstruction de terrain pendant un échange ou un retour de service, le point sera rejoué. Si l'arbitre ne fait pas d'annonce et

qu'un appel pour obstruction de terrain est accepté, le point sera rejoué. Une obstruction de terrain annoncée sur un service n'annule pas un service faute antérieur.

- (g) Autres décisions - l'arbitre peut statuer sur toutes les questions qui ne sont pas couvertes par le règlement officiel de la FIR, mais toute décision peut faire l'objet d'un protêt (règle 5.5c).

5.9 Interprétations des règles

Si un joueur pense que l'arbitre a mal interprété les règles, il peut demander à l'arbitre ou au directeur du tournoi de citer la règle applicable dans le règlement. Après avoir découvert une mauvaise application ou une mauvaise interprétation, l'arbitre doit corriger l'erreur de manière appropriée (par exemple, en rejouant l'échange, en accordant un point, en annonçant un retrait ou en utilisant une autre mesure corrective).

5.10 PROCÉDURE DE CHANGEMENT DE RÈGLEMENT

- (a) Tout membre d'une fédération reconnue peut proposer un changement de règlement à la FIR. Les changements de règles doivent être soumis par écrit au bureau de la FIR avant le 15 janvier de l'année où se déroulent les Championnats du monde catégories adultes.
- (b) Les changements de règles proposés seront soumis à l'examen et à l'évaluation du conseil exécutif de la FIR. Le conseil exécutif soumettra ses recommandations au comité du règlement de la FIR au

plus tard le 1er juin de la même année.

- (c) Le comité du règlement présentera ses recommandations et celles du conseil exécutif aux participants du Congrès Mondial tenu pendant les Championnats du monde catégories adultes.
- (d) Les délégués des pays participant au Congrès mondial voteront sur les changements de règles proposés.
- (e) Les changements de règles qui reçoivent une majorité simple de votes positifs entreront en vigueur le 1er septembre de l'année où ils ont été adoptés.

5.11 Modifications récentes des règles et formats

(a) 2014

1. Spécifications de la raquette (Règle 2.4a) - la raquette, y compris le pare-chocs et toutes les parties solides du manche, ne doit pas dépasser 22 pouces de longueur. Aucune tolérance supplémentaire.
2. Spécifications des lunettes de protection (Règle 2.5b) - les joueurs doivent porter des lunettes de protection acceptables pendant le jeu ainsi que pendant l'échauffement après avoir été convoqués sur leur terrain. La première infraction donne lieu à une faute technique par l'arbitre entraînant une déduction d'un point. Aux infractions suivantes, les joueurs sont disqualifiés du match.

(b) 2016

1. Temps morts (règle 3.15a) - il y aura 2 temps morts par manche (auparavant, il y avait 3 temps morts dans la première et la deuxième manches, et 2 au bris d'égalité).
 2. Période de repos (règle 3.15d) - il y aura une période de repos de 2 minutes entre tous les manches (réduite de 5 minutes entre la deuxième et la troisième manches).
 3. Services (Règle 3.1) - le serveur a deux occasions de mettre la balle en jeu dans toutes les divisions, y compris les divisions ouvertes (au lieu d'un seul service précédemment dans les divisions ouvertes).
 4. Appels (Règle 5.7a) - chaque joueur/équipe sera autorisé à faire un maximum de 3 appels "non acceptés" par partie (auparavant, il y avait 5 appels "non acceptés" dans la première et la deuxième manches et 3 au bris d'égalité).
- (c) 2022
1. Pointage (règle 1.5) - Les manches sont jouées avec le "pointage d'échange". Les matchs sont au meilleur de cinq manches.
 2. Les manches 1 à 4 sont jouées jusqu'à 15 points avec un point d'écart. La cinquième manche est jouée à 11 points, avec deux points d'écart. On peut gagner une manche et un match en tant que serveur ou que receveur
 3. Appels (Règle 5.7) - On peut seulement faire appel de son propre coup ou acte précédent ou de celui de l'adversaire. On a doit au maximum à deux appels "non acceptés" par manche.
 4. Temps mort - Un par partie.
 5. Les doubles mixtes figurent au programme des catégories ouvertes. Une équipe désignée par tournoi.
 6. Les juniors comprennent la catégorie des 21 ans et moins
-
- REMERCIEMENTS**
- Aníbal Osvaldo Maggi León
 Cheryl Kirk
 Dean Schear
 Gary Mazaroff (Commissaire aux règles de la FIR)
 Greg Dart
 Gustavo Farell
 Marie Gomar
 Mauro Grandio Buzaleh
 Raaj Mohan
 Tim Baghurst
- AVIS DE DROIT D'AUTEUR**
- Les Règles officielles de Racquetball de 2022 de la FIR sont protégées par le droit d'auteur. Tous les droits sont réservés. Ces règles ne peuvent être reproduites, scannées électroniquement ou téléchargées, en totalité ou en partie, sans l'autorisation écrite de l'éditeur.
- Copyright © 2022 IRF. Pour toute information sur les droits de réimpression et les frais, veuillez contacter la Fédération internationale de racquetball :
 1631 Mesa Avenue, Suite A-1
 Colorado Springs, CO USA 89106

Pour les règles du racquetball extérieur,
consultez le site
www.internationalracquetball.com.