

# Règles du jeu officielles WSF

Adoptées par la WSF en février 2012  
Traduction validée par la CNA du 1<sup>er</sup> septembre 2012

## TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION :	3
1 LE JEU	3
2 L'ECHAUFFEMENT (de la balle)	3
3 LE SCORE	3
4 LE SERVICE	4
5 LE JEU	4
6 LES TEMPS D'INTERRUPTION	5
7 LES OFFICIELS	5
8 INTERFERENCES	7
9 BALLE TOUCHANT L'ADVERSAIRE	9
10 APPELS	10
11 LA BALLE	11
12 DISTRACTION	11
13 OBJET TOMBANT SUR LE COURT	12
14 MALADIE, BLESSURE ET SAIGNEMENT	12
15 COMPORTEMENT	14

*Les mots en gras et en italiques sont définis dans l'annexe 1*

## INTRODUCTION

Le squash se joue dans un espace clos, souvent à grande vitesse. Les principes suivants sont essentiels pour une partie jouée dans les règles et l'esprit du jeu.

- **Sécurité** : Les joueurs doivent toujours mettre la sécurité en avant, et ne jamais entreprendre une action de jeu qui pourrait mettre l'adversaire en danger
- **Fair-Play** : Les joueurs doivent respecter les droits de leur adversaire et jouer loyalement.

## 1 LE JEU

1.1 Le squash est joué par deux joueurs qui évoluent sur la même surface de jeu, chacun ayant en main une raquette pour frapper la balle. Le court, les balles et les raquettes doivent répondre aux normes définies par la W.S.F., spécifiées dans les annexes 7.1, 7.3 et 7.4.

1.2 Le jeu consiste en une série d'échanges, chacun d'eux débutant par un service. Si le service est bon, les joueurs renvoient la balle alternativement jusqu'à la fin de l'échange. (Voir règle 5).

1.3 Le jeu doit être continu tant qu'il respecte les règles de sécurité.

## 2 L'ECHAUFFEMENT (DE LA BALLE)

2.1 Au début d'un match, les deux joueurs rentrent en même temps sur le court pour chauffer la balle pour une durée de 5 minutes maximum. Après 2 minutes 30 secondes, les joueurs changent de côté, à moins qu'ils ne l'aient fait auparavant.

2.2 Les joueurs doivent avoir la possibilité de frapper la balle selon un temps équitable. Un joueur qui conserve la balle trop longtemps, au détriment du temps de frappe de son adversaire doit être pénalisé selon la règle 15 (comportement).

## 3 LE SCORE

3.1 Le vainqueur d'un échange marque 1 point et sert l'échange suivant.

3.2 Chaque jeu est disputé en 11 points, sauf dans le cas où le score atteindrait 10 partout. Dans ce cas le jeu continuera jusqu'à ce que l'un des joueurs mène de 2 points.

3.3 Un match est normalement disputé au meilleur des 5 jeux, mais peut être joué au meilleur des 3 jeux

3.4 Le système de score alternatif est décrit dans l'annexe 3.

## 4 LE SERVICE

4.1 Le joueur qui gagne le tirage au sort du service par rotation de la raquette au sol sert en premier.

4.2 Au début de chaque jeu et après chaque changement de service, le serveur choisit **le carré de service** (droit ou gauche) où il désire engager. Tant qu'il conserve le service, le serveur doit alterner les **carrés de service** à chaque engagement.

4.3 Si un échange se termine sur un **let**, le serveur doit engager du même **carré de service**.

4.4 Si le serveur se place dans le mauvais **carré de service** pour engager, ou si les deux joueurs ont un doute, le marqueur doit annoncer aux joueurs le **carré de service** devant être utilisé.

4.5 Dès que le marqueur annonce le score, les deux joueurs doivent reprendre le cours du jeu sans délai. Toutefois, le serveur ne doit pas engager si le receveur n'est pas prêt.

4.6 Un service est bon, si toutes les conditions suivantes sont respectées :

4.6.1 le serveur lâche ou lance la balle d'une main ou de sa raquette avant de la frapper **correctement** (sur une première tentative ou sur une tentative supplémentaire) sans que la balle ne touche rien d'autre.

4.6.2 au moment de l'impact raquette-balle, le serveur a un pied au moins en contact avec le **carré de service**, sans que celui-ci ne touche une des lignes du **carré de service**.

4.6.3 la balle atteint directement le mur frontal, entre la ligne de service et la limite supérieure du mur frontal, et ne touche pas en même temps le mur frontal et l'un des murs latéraux,

4.6.4 la balle doit effectuer son premier rebond dans le **quart de court** opposé au **carré de service** sans en toucher les lignes.

4.6.5 le serveur n'envoie pas la balle **hors des limites**.

4.7 Un service qui ne répond pas à la règle 4.6 n'est pas valable. Il est annoncé « **faute** » et le serveur perd l'échange.

4.8 Si le serveur fait tomber la balle ou la lance sans tenter de la frapper, le serveur aura le droit à une tentative supplémentaire.

4.9 Un **let** sera accordé si le receveur n'est pas prêt et qu'il ne tente pas de renvoyer le service. Toutefois, si ce service était « **faute** », le serveur perd l'échange.

## 5 LE JEU

5.1 Si le service est bon, le jeu se poursuivra à condition que :

5.1.1 la balle soit frappée **correctement** avant son deuxième rebond au sol

5.1.2 la balle touche le mur frontal, au-dessus de la plaque (du « tin ») et en dessous de la ligne supérieure, soit directement soit avant ou après avoir rebondi sur l'un des autres murs, et sans avoir touché le sol au préalable

5.1.3 la balle ne touche la plaque après avoir touché le mur frontal

5.1.4 la balle ne sorte pas des limites supérieures



5.1.5 la balle ne touche aucun des joueurs ou la raquette du non-frappeur

5.2 ou, à moins que

5.2.1 un joueur demande un **let**, ou fasse un **appel**

5.2.2 que l'un des officiels interrompe l'échange.

## 6 LES TEMPS D'INTERRUPTION

6.1 Un maximum de 90 secondes est autorisé entre la fin de l'échauffement et le début du match, ainsi qu'entre chaque jeu.

6.2 Un maximum de 90 secondes est autorisé pour changer un matériel déficient (Ceci comprend : des lunettes de vue ou de protection, ou des lentilles de contact). Le joueur doit effectuer le **changement** le plus rapidement possible, ou la règle 15 (comportement) sera appliquée.

6.3 Les temps d'interruption dans le cas de blessures ou de saignement sont spécifiés dans la règle 14 (blessures)

6.4 Pendant les temps d'interruption, l'adversaire peut frapper la balle à discrétion de l'arbitre.

## 7 LES OFFICIELS

7.1 Un match est normalement encadré par un marqueur et un arbitre, les deux annotant le score, le serveur et le côté du service.

7.2 S'il n'y a qu'un seul officiel pour encadrer un match, celui-ci fait office à la fois de marqueur et d'arbitre. Un joueur peut faire **appel** de toutes les décisions ou erreurs d'annonce de la part du marqueur ou de l'arbitre.

7.3 Les officiels doivent être assis derrière le court, au-dessus de la ligne supérieur et au centre du mur arrière, aussi proche que possible de ce mur

7.4 Une alternative est l'arbitrage à 3 arbitres, décrit dans l'annexe 4

7.5 Lorsqu'ils s'adressent aux joueurs, les officiels doivent utiliser leur nom de famille.

7.6 **Le marqueur** doit :

7.6.1 annoncer le match, chaque début de jeu, le résultat de chaque jeu et du match lorsque celui-ci se termine ;

7.6.2 annoncer les **fautes** (plaque, hors des limites supérieures, **doublé**) ou stopper le jeu quand nécessaire ;

7.6.3 ne pas annoncer un service « **faute** » ou une balle « **faute** » quand il n'en a pas la certitude ;

7.6.4 à la fin d'un échange, annoncer le score, mentionnant toujours le score du serveur en premier, faisant précéder le score de : « **changement** », lorsqu'il y a changement de service ;

7.6.5 après une demande de **let** de la part d'un joueur, attendre la décision de l'arbitre, puis répéter cette décision, et enfin annoncer le score si celui-ci évolue.

7.6.6 après un **appel** d'un joueur sur une annonce ou une erreur d'annonce du marqueur, attendre la décision de l'arbitre, puis annoncer le score ;

7.6.7 Lorsqu'un joueur n'est plus qu'à un point de remporter le jeu ou le match, annoncer : « balle de jeu » ou « balle de match » ;

7.6.8 Lorsque le score atteint 10 points partout, annoncer : « 10 partout » (un des deux joueurs doit gagner par 2 points d'écart).

#### 7.7 L'arbitre, qui a la décision finale :

7.7.1 doit s'assurer que le court présente des conditions de jeu satisfaisantes et reporter ou suspendre le jeu si tel n'est pas le cas. Si un match est suspendu et reprend plus tard, le score reste le même ;

7.7.2 doit attribuer un **let**, si, un changement des conditions du court affecte un échange, sans que ce ne soit la faute d'un des deux joueurs ;

7.7.3. peut accorder le gain du match à un joueur dont l'adversaire n'est pas sur le court et prêt à jouer, dans les limites de temps allouées par les règles de la compétition ;

7.7.4 doit prendre une décision sur toutes les situations, comprenant les demandes de **let**, et tous les **appels** à l'encontre d'une annonce ou d'une erreur d'annonce du marqueur

7.7.5 doit prendre une décision immédiate, s'il est en désaccord avec l'annonce du marqueur ou en cas d'erreur d'annonce du marqueur, quitte à stopper le cours du jeu, si nécessaire ;

7.7.6 doit rectifier le score, si le score annoncé par le marqueur est incorrect, quitte à stopper le cours du jeu, si nécessaire ;

7.7.7 doit faire respecter les règles relatives au temps de jeu, et :

7.7.7.1 annoncer : « 2 minutes 30 secondes », pendant le temps d'échauffement, à moins que les deux joueurs aient déjà effectué le changement de côté, et : « time », à la fin du temps d'échauffement ;

7.7.7.2 annoncer : « 15 secondes », avant la reprise des jeux, et : « time » à la fin de l'entre deux jeux. Il est de la responsabilité des joueurs de se tenir à distance audible de l'arbitre ;

7.7.8 doit prendre la décision appropriée au cas où la balle toucherait le non-frappeur ;

7.7.9 peut donner une explication après une prise de décision ;

7.7.10 doit annoncer toutes les décisions, suffisamment fort de façon à être entendu par les joueurs, le marqueur et les spectateurs ;

7.7.11 doit appliquer la règle 15 (comportement) au cas où le comportement d'un joueur serait inapproprié ;

7.7.12 doit suspendre le jeu, si le comportement de quiconque, autre qu'un joueur, est abusif ou perturbe le jeu, et ce jusqu'à ce que la personne ait quitté l'aire de jeu.

## 8 INTERFERENCES

8.1 Après avoir terminé son accompagnement de raquette d'amplitude raisonnable, le joueur doit faire le maximum d'efforts pour permettre à son adversaire de réaliser les 4 actions suivantes :

- 8.1.1 Avoir une vision correcte de la trajectoire de balle après avoir touché le mur frontal ;
- 8.1.2 avoir un accès direct et sans obstruction vers la zone de frappe ;
- 8.1.3 avoir l'espace nécessaire pour réaliser un geste de frappe d'amplitude raisonnable ;
- 8.1.4 avoir la liberté de pouvoir frapper la balle sur toute la surface du mur frontal.

Les interférences interviennent lorsqu'un joueur manque à n'importe lequel des points précités.

8.2 Un joueur frappeur qui estime avoir subi une interférence peut stopper le jeu et demander un **let**, en demandant : « Let, s'il vous plaît ». Un arbitre acceptant une demande de **let** formulée de manière différente doit s'assurer que le joueur en question fait bien une demande. Toutes les demandes de **let** incluent les demandes de **stroke**. Seul le joueur frappeur peut demander un **let** lors d'une interférence, et cette demande doit être formulée dans les plus brefs délais.

8.3 L'arbitre peut accorder un **let** ou un **stroke**, sans qu'une demande n'ait été formulée, si nécessaire, et stopper le cours du jeu.

8.4 S'il est incertain à propos des raisons de la demande, l'arbitre peut demander au joueur de justifier sa demande de **let**

8.5 Si le joueur frappeur demande un **let** et que la frappe de son adversaire est fautive, le joueur frappeur aura gain de l'échange.

8.6 **Vision correcte**. Si le joueur frappeur demande un **let** pour interférence visuelle sur le trajet de la balle après son contact au mur frontal, et que :

- 8.6.1 l'interférence n'est pas avérée, le **let** ne sera pas accordé ;
- 8.6.2 l'interférence est avérée, mais que le joueur n'était pas en mesure de renvoyer la balle, le **let** ne sera pas accordé ;
- 8.6.3 l'interférence est avérée, et que le joueur était en mesure de renvoyer la balle, le **let** sera accordé ;
- 8.6.4 l'interférence est avérée, et que son adversaire n'a pas fait le maximum d'effort pour éviter celle-ci, un **stroke** sera accordé au joueur.

8.7 **Accès direct à la zone de frappe**. Si le joueur frappeur demande un **let** pour une interférence dans son déplacement vers la zone de frappe, et que :

- 8.7.1 l'interférence n'est pas avérée, le **let** ne sera pas accordé ;
- 8.7.2 l'interférence est avérée, mais que le joueur n'était pas en mesure de renvoyer la balle, le **let** ne sera pas accordé ;
- 8.7.3 l'interférence est avérée, mais que l'accès du joueur à cette zone de frappe n'était pas affecté de manière significative, ce qui consiste en une interférence mineure, le **let** ne sera pas accordé ;
- 8.7.4 l'interférence est avérée, et que le joueur n'a pas fait le maximum d'efforts pour tenter de jouer la balle, le **let** ne sera pas accordé ;
- 8.7.5 il a continué à jouer au-delà de l'interférence, le **let** ne sera pas accordé ;

8.7.6 il avait un accès direct à sa zone de frappe mais a choisi de prendre un trajet indirect, le let ne sera pas accordé, sauf en cas de contre-pied, auquel cas la règle 8.7.7 est appliquée ;

8.7.7 il est pris à contre-pied, et démontre ensuite sa capacité à atteindre la balle et la renvoyer, le let sera accordé, sauf s'il avait pu faire un coup gagnant, auquel cas un stroke lui sera accordé.

8.7.8 l'interférence est avérée, et que le joueur aurait pu renvoyer la balle, un let sera accordé ;

8.7.9 l'interférence est avérée, et que son adversaire l'a empêché de faire un point gagnant, un stroke sera accordé.

8.7.10 l'interférence est avérée, et que l'adversaire n'a pas fait le maximum d'efforts pour ne pas créer celle-ci, un stroke sera accordé au joueur ;

8.7.11 l'interférence est avérée, et que l'adversaire a fait le maximum d'efforts pour ne pas créer celle-ci, mais en a été empêché par la position de son adversaire, un let sera accordé ;

8.7.12 il est gêné par son adversaire, avant même que la balle de ce dernier n'atteigne le mur frontal, sa demande peut être prise en considération alors qu'il n'est pas encore le joueur frappeur.

## 8.8 Le geste de frappe.

Un geste de frappe «raisonnable» comprend une préparation de raquette d'amplitude raisonnable, une frappe de balle et un accompagnement de raquette d'amplitude raisonnable. La préparation et l'accompagnement de raquette d'un joueur sont considérés raisonnables tant que leur amplitude ne s'étend pas plus que le nécessaire afin d'exécuter le coup souhaité.

Si le joueur demande un **let** pour une interférence lors de l'exécution de son geste de frappe, et que :

8.8.1 l'interférence n'est pas avérée, ou qu'une peur raisonnable d'occasionner une blessure n'est pas justifiée, le let ne sera pas accordé ;

8.8.2 l'interférence n'est pas avérée, mais qu'une peur raisonnable d'occasionner une blessure est justifiée, un let sera accordé ;

8.8.3 l'interférence est avérée, mais que le joueur n'aurait pas été en mesure de renvoyer la balle, le let ne sera pas accordé ;

8.8.4 le joueur continue de jouer au-delà de l'interférence, le **let** ne sera pas accordé ;

8.8.5 le geste de frappe a été affecté par un contact léger avec l'adversaire qui a fait le maximum d'effort pour ne pas créer d'interférence, un let sera accordé, à moins que le joueur ait été empêché de faire un point gagnant, auquel cas un stroke lui sera accordé.

8.8.6 le geste de frappe a été affecté par un contact avec l'adversaire, mais que ce dernier n'a pas fait le maximum d'efforts pour éviter l'interférence, un stroke sera accordé au joueur.

8.8.7 le geste de frappe a été affecté par un contact significatif avec l'adversaire, un stroke sera accordé au joueur, même si son adversaire a fait le maximum d'effort pour ne pas créer d'interférence.



8.8.8 l'interférence intervient alors que le joueur exécute un turning ou une double tentative de frappe de balle, et qu'il aurait pu renvoyer la balle vers le mur frontal, alors ;

8.8.8.1 si son adversaire a fait le maximum d'effort pour éviter l'interférence, un **let** sera accordé, même si le joueur est gêné pour réaliser son geste de frappe;

8.8.8.2 si son adversaire n'a pas fait le maximum d'effort pour éviter l'interférence, un **stroke** sera accordé au joueur ;

8.8.8.3 si l'adversaire n'a pas eu le temps d'éviter l'interférence, un **let** sera accordé.

8.8.9 le joueur crée une interférence par un geste de frappe excessif, le **let** ne sera pas accordé ;

8.8.10 l'interférence est avérée, mais que le joueur a ensuite exagéré son geste de frappe, un **let** sera accordé.

8.8.11 Un geste de frappe d'amplitude excessive peut contribuer à créer une interférence pour l'adversaire lorsque ce sera à son tour de frapper.

## 8.9 Liberté de frapper la balle sur la totalité du mur frontal.

Si un joueur se retient de frapper la balle, et demande un **let**, alors que :

8.9.1 l'interférence n'est pas avérée, ou qu'une peur raisonnable d'occasionner une blessure n'est pas justifiée, le **let** ne sera pas accordé

8.9.2 l'interférence est avérée et que le trajet direct de la balle au mur frontal aurait touché l'adversaire, un **stroke** sera accordé, à moins que le joueur ait effectué un turning ou une double tentative de frappe, auquel cas, un **let** sera accordé

8.9.3 la trajectoire de balle prenait la direction d'un des murs latéraux ou du mur arrière, et que celle-ci aurait touché l'adversaire avant d'atteindre le mur frontal, un **let** sera accordé, à moins que ce soit un coup gagnant, auquel cas, un **stroke** sera accordé au joueur.

## 9 BALLE TOUCHANT L'ADVERSAIRE

9.1 Si la balle en se dirigeant vers le mur frontal, touche l'adversaire ou sa raquette, le jeu doit être arrêté. Alors :

9.1.1 si la balle n'était pas restée dans les limites du terrain, l'adversaire se verra accorder le gain de l'échange ;

9.1.2 si la balle allait directement vers le mur frontal, et que le joueur n'a pas effectué un turning ou une double tentative de frappe, un **stroke** sera accordé au joueur ;

9.1.3 si la balle a frappé ou aurait frappé un autre mur avant d'atteindre le mur frontal, et que le frappeur n'a pas effectué un turning, un **let** sera accordé ;

9.1.4 si le joueur n'a pas effectué de turning, mais fait une double tentative de frappe, un **let** sera accordé ;

9.1.5 si le joueur a effectué un turning avant de frapper la balle, un **stroke** sera accordé à son adversaire, à moins que l'adversaire ait fait un mouvement volontaire pour se mettre sur la trajectoire de balle, auquel cas le **stroke** sera accordé au joueur frappeur.

9.2 Si la balle, en revenant du mur frontal, touche un joueur avant de faire son deuxième rebond sur le sol, alors :

9.2.1 si la balle touche l'adversaire ou sa raquette, avant que le joueur ait tenté de la jouer, et qu'il n'y a pas d'interférence, le joueur se verra attribuer le gain de l'échange ;

9.2.2 si la balle touche l'adversaire ou sa raquette, alors que le joueur ait tenté de la jouer, un *let* sera accordé, à condition que le joueur ait pu la jouer. Sinon, l'adversaire se verra attribuer le gain de l'échange ;

9.2.3 si la balle touche le joueur ou sa raquette, et qu'il n'y a pas d'interférence, l'adversaire se verra attribuer le gain de l'échange. S'il y a interférence, la règle 8 sera appliquée.

## 10 APPELS

10.1 Le perdant d'un échange peut faire un **appel** à propos d'une annonce ou d'une erreur d'annonce du marqueur. Un joueur ne peut demander un **appel** sur une décision prise par l'arbitre.

10.2 Le joueur doit spécifier pour quelle balle il fait **appel**, et, s'il fait **appel** pour plusieurs balles, l'arbitre doit tous les prendre en considération.

10.3 Après que le service ait été effectué, aucun des deux joueurs ne peut faire **appel** sur l'échange précédent, sauf en cas d'une balle crevée.

10.4 A la fin d'un jeu, tous les **appels** en rapport avec le dernier échange doivent être faits immédiatement.

10.5 Sur un **appel** à propos d'une annonce ou d'une erreur d'annonce du marqueur, l'arbitre doit :

10.5.1 Si l'annonce ou la non-annonce du marqueur était correcte, confirmer le résultat de l'échange

10.5.2 si l'annonce du marqueur était incorrecte, accorder un *let*, à moins que l'annonce du marqueur ait empêché un coup gagnant d'un des deux joueurs, auquel cas le gain de l'échange sera accordé à ce joueur

10.5.3 si le marqueur n'a pas annoncé un service ou une balle fautive, accorder le gain de l'échange à son adversaire

10.5.4 si l'arbitre était incertain de la validité d'un service, accorder un **let**

10.5.5 si l'arbitre était incertain de la validité d'une balle, accorder un **let**, à moins que l'annonce du marqueur ait interrompu un coup gagnant, auquel cas le gain de l'échange sera accordé à ce joueur.

## 11 LA BALLE

11.1 Si la balle crève au cours d'un échange, un **let** sera accordé pour cet échange.

11.2 Si un joueur stoppe le jeu faisant **appel** à propos de la balle crevée, et qu'il s'avère qu'elle ne l'était pas, ce joueur perdra le gain de l'échange.

11.3 Si le joueur receveur fait **appel** à propos de la balle crevée, avant de tenter son retour de service, et que la balle s'avère effectivement crevée, l'arbitre, s'il est incertain du moment où la balle a crevé, doit accorder un **let** pour l'échange précédent.

11.4 Un joueur qui souhaite faire **appel** à propos de la balle crevée à la fin d'un échange, doit le faire immédiatement.

11.5 La balle peut être changée si les deux joueurs sont d'accord pour le faire, ou si l'arbitre accède à la requête de l'un des deux joueurs.

11.6 Si la balle est remplacée, ou si les joueurs reprennent le cours du jeu après une interruption, les joueurs peuvent chauffer la balle. Le jeu sera repris lorsque les deux joueurs sont d'accord pour le faire, ou sur décision de l'arbitre.

11.7 La balle doit rester sur le court à tout moment, à moins que l'arbitre en autorise son retrait.

11.8 Si la balle vient à se coincer à n'importe quel endroit du court, un **let** sera accordé.

11.9 Aucun **let** ne sera accordé pour un faux rebond.

## 12 DISTRACTION

Tout joueur peut demander un **let** à cause d'une distraction, mais doit le faire immédiatement.

12.1 Si aucune distraction n'a perturbé le joueur frappeur, le **let** ne sera pas accordé.

12.2 Si la distraction a été causé par l'adversaire et ;

12.2.1 si la distraction a été occasionnée involontairement, un **let** sera accordé, à moins qu'elle n'ait empêché un retour gagnant d'un joueur, auquel cas le gain de l'échange lui sera accordé.

12.2.2 Si la distraction a été causée volontairement, la règle 15 (comportement) doit être appliquée.

12.3 Si la distraction n'a été occasionnée par aucun des deux joueurs, un **let** sera accordé, à moins qu'elle n'ait empêché un retour gagnant d'un joueur, auquel cas le gain de l'échange lui sera accordé.

12.4 Lors des événements majeurs, l'annexe 5 (distraction) pourra être appliquée par décision du juge-arbitre.

## 13 OBJET TOMBANT SUR LE COURT

13.1 Si l'un des deux joueurs fait tomber sa raquette lors d'un échange, ce dernier peut la ramasser et continuer le cours de l'échange.

13.2 Si le joueur frappeur fait tomber sa raquette à cause d'un contact avec son adversaire, ce joueur peut demander un **let**.

13.3 Si le joueur non-frappeur fait tomber sa raquette à cause d'un contact de son adversaire lors de son déplacement vers la balle, et demande un **let**, la règle 12 (distraction) est appliquée.

13.4 Si un quelconque objet, autre que la raquette d'un des deux joueurs, tombe sur le parquet pendant un échange, le jeu doit être arrêté.

13.4.1 Si l'objet appartenait à l'un des deux joueurs et s'il est tombé pendant l'échange sans qu'il y ait eu de contact avec son adversaire, ce dernier aura le gain de l'échange.

13.4.2 Si l'objet appartenait à l'un des deux joueurs et s'il est tombé pendant l'échange lors d'un contact entre eux, ou si l'objet n'appartenait à aucun des deux joueurs, un let sera accordé. Toutefois, si cela a interrompu un coup gagnant de l'un des deux joueurs, le gain de l'échange lui sera accordé.

13.4.3 Si un objet tombé sur le court n'est pas repéré avant la fin de l'échange, et qu'il n'a eu aucune influence sur le cours de l'échange, le vainqueur de l'échange aura le gain de l'échange.

## 14 MALADIE, BLESSURE ET SAIGNEMENT

### 14.1 Maladie.

Un joueur souffrant, causée ni par une blessure ou par un saignement, doit continuer le jeu, ou le concéder pour profiter des 90 secondes d'interruption entre 2 jeux pour récupérer. Cela inclut les crampes, les nausées, l'essoufflement y compris l'essoufflement dû à des problèmes d'asthme. Seul un jeu pourra être concédé. Le joueur devra ensuite reprendre la partie, ou alors concéder le match.

### 14.2 Blessure. L'arbitre doit :

14.2.1 s'il juge que la blessure est avérée, prévenir les deux joueurs de la catégorie de la blessure et du temps alloué au traitement de cette dernière. Le temps de traitement de la blessure n'est permis qu'au moment où la blessure intervient.

14.2.2 s'il juge que la blessure n'est pas avérée, demander au joueur de décider s'il souhaite reprendre le jeu immédiatement ou concéder le jeu en cours et profiter des 90 secondes d'interruption entre 2 jeux pour récupérer. Seul un jeu pourra être concédé. Le joueur devra ensuite reprendre le match ou le concéder.

14.2.3 s'il juge que la blessure est une récurrence d'une blessure antérieure survenue au cours du match, demander au joueur de décider s'il souhaite reprendre le jeu immédiatement ou concéder le jeu en cours et profiter des 90 secondes d'interruption entre 2 jeux pour récupérer. Seul un jeu pourra être concédé. Le joueur devra ensuite reprendre le cours du jeu, ou alors concéder le match.



### 14.3 Catégories de blessures.

14.3.1 **Blessure auto-infligée**: Lorsqu'un joueur est seul responsable de sa blessure.

Une telle blessure peut être une déchirure musculaire, une entorse, une coupure ou un bleu résultant de la chute d'un joueur au sol ou d'une collision avec un des murs. Le joueur aura 3 minutes pour récupérer, et s'il n'est pas prêt à reprendre le cours du jeu après ces 3 minutes, devra concéder le jeu, et profiter des 90 secondes d'interruption entre 2 jeux pour récupérer. Seul un jeu pourra être concédé. Le joueur devra ensuite reprendre le cours du match ou le concéder.

14.3.2 **Blessure contribuée**: Lorsqu'une blessure est le résultat d'une action accidentelle de la part des deux joueurs.

Une interruption de 15 minutes sera autorisée. Cette interruption pourra être prolongée de 15 minutes supplémentaires à la discrétion de l'arbitre. Si le joueur blessé ne peut reprendre le cours du jeu, le gain du match sera accordé à son adversaire.

14.3.3 **Blessure infligée**: Lorsqu'une blessure est causée seulement par l'adversaire.

14.3.3.1 Lorsque la blessure est causée par l'adversaire de manière involontaire, la règle 15 (comportement) doit être appliquée. Le joueur blessé se verra accorder un maximum de 15 minutes pour se soigner. S'il ne peut reprendre le cours du jeu, le gain du match sera accordé au joueur blessé.

14.3.3.2 Lorsque la blessure résulte d'une action délibérée de l'adversaire ou d'un jeu dangereux de ce dernier, et si le joueur blessé a besoin d'un quelconque délai de soin, le gain du match sera accordé au joueur blessé. Si le joueur blessé peut reprendre le jeu sans délai, une pénalité de la règle 15 (comportement) sera appliquée.

14.4 Un joueur blessé peut reprendre le cours du jeu avant la fin du temps de soin. Les deux joueurs auront alors un temps raisonnable pour se préparer à reprendre le cours du jeu.

### 14.5 Saignement.

14.5.1 En cas de saignement, le jeu doit être arrêté, et le joueur atteint de saignement doit quitter le court et tenter de comprimer le saignement rapidement.

14.5.2 Si le saignement est le résultat d'une action involontaire provoquée par l'adversaire, alors une pénalité de la règle 15 (comportement) sera appliquée. Le joueur blessé se verra accordé le temps nécessaire pour comprimer le saignement.

14.5.3 Si le saignement est le résultat d'une action délibérée ou dangereuse de l'adversaire, le gain du match sera accordé au joueur blessé.

14.5.4 Le cours du jeu ne peut être repris qu'une fois le saignement stoppé, et autant que possible, la blessure couverte.

14.5.5 Un joueur incapable de comprimer le saignement dans le temps accordé, doit, soit concéder un jeu pour profiter de 90 secondes supplémentaires, et ensuite, reprendre le cours du jeu, soit concéder le match.

14.5.6 Le court doit être nettoyé, si nécessaire, et les vêtements maculés de sang doivent être changés.

14.5.7 A la reprise du jeu :

14.5.7.1 Si le saignement reprend, aucun autre temps d'interruption ne sera accordé, et le joueur devra concéder le jeu en cours et utiliser les 90 secondes d'interruption entre les jeux pour comprimer le saignement. Si le saignement n'est pas comprimé à la fin des 90 secondes, le joueur devra concéder le match.

14.5.7.2 Si le bandage comprimant le saignement tombe pendant le cours du jeu, le jeu doit être arrêté, et la règle 13 (objet tombant sur le court) doit être appliquée. Si aucun écoulement de sang n'est visible, le joueur pourra reprendre le cours du jeu sans avoir à couvrir la blessure.

14.6 Lorsqu'une blessure s'accompagne de saignement, le temps de soin peut être étendu autant que le traitement du saignement le demande.

14.7 Si, par la faute du vomissement d'un joueur ou d'une autre action de ce dernier, le court n'est plus jouable, le match sera accordé à l'adversaire.

## 15 COMPORTEMENT

### 15.1 Obligations des joueurs.

15.1.1 Les joueurs ne peuvent placer aucun objet sur le court

15.1.2 Les joueurs ne peuvent quitter le court durant le jeu sans la permission de l'arbitre.

15.1.3 Les joueurs ne peuvent demander le changement d'aucun des officiels.

15.2 Les joueurs doivent se comporter de manière correcte, laquelle ne doit être ni injuste, ni dangereuse, ni excessive, ni insultante, ni en aucun cas nuisible à l'image du jeu de squash.

15.3 Si la conduite d'un joueur n'est pas jugée acceptable, l'arbitre doit pénaliser le joueur, stoppant le jeu, si nécessaire. Un comportement inacceptable comprends, mais n'est pas limité, à :

15.3.1 des obscénités visibles ou audibles ;

15.3.2 des abus verbaux, physiques ou de toute autre nature ;

15.3.3 des dissidences avec l'arbitre ;

15.3.4 des maltraitances à l'égard de la raquette ou du court ;

15.3.5 des contacts physiques non nécessaires, comprenant pousser l'adversaire ;

15.3.6 Un échauffement déloyal ;

15.3.7 Des freins à la continuité du jeu, y compris les retards lors des reprises de jeu ;

15.3.8 un jeu dangereux, y compris un geste de frappe excessif ;

15.3.9 des distractions volontaires ;

15.3.9.1 se faire coacher pendant le cours du match.

15.4 Les sanctions pour tout écart de comportement, peuvent être, l'avertissement, le point de pénalité, le jeu de pénalité ou le match de pénalité, selon la gravité. L'arbitre peut sanctionner un joueur de plusieurs avertissements, points ou jeux de pénalité, pour une offense de même type, à condition que les sanctions futures ne soient pas moins sévères que celles données auparavant. L'arbitre peut infliger ses sanctions à n'importe quel moment, y compris durant le temps l'échauffement, ou une fois le match terminé.

15.4.1 Si l'arbitre :

15.4.2 arrête le cours du jeu pour infliger un avertissement, un **let** sera accordé ;

15.4.3 arrête le cours du jeu pour infliger un point de pénalité, ce point deviendra la conclusion de l'échange ;

15.4.4 attribue un point de pénalité après la fin d'un échange, le résultat de l'échange précédent est maintenu, et le point de pénalité est additionné au score sans que cela n'affecte un changement de **carré de service** ;

15.4.5 attribue un jeu de pénalité, cela concerne le jeu en cours ou le suivant si cela intervient entre deux jeux, dans ce deuxième cas, le temps de 90 secondes entre 2 jeux, n'est pas en vigueur.

15.4.6 attribue un jeu ou le match de pénalité, le joueur sanctionné garde les points et les jeux qu'il aura marqué.

## ANNEXE 1

### LEXIQUE

(Entre parenthèses la traduction anglaise)

**ACCOMPAGNEMENT (FOLLOW- THROUGH)** : action du bras et de la raquette après que cette dernière ait frappé la balle.

**APPEL (APPEAL)** : requête d'un joueur auprès de l'Arbitre afin de revoir l'annonce ou l'erreur d'annonce du marqueur

**BALLE DE JEU (GAME BALL)** : état du score au moment où il ne reste à l'un des joueurs qu'un point à gagner pour remporter le jeu.

**BALLE DE MATCH (MATCH BALL)** : état du score au moment où il ne reste à l'un joueur qu'un point à gagner pour remporter le match.

**BOARD (BOARD)** : pièce en bois, plastique etc... de 50mm de hauteur et de 45mm maximum d'épaisseur, surmontant le TIN et délimitant la zone faute du mur frontal.

**CARRÉ DE SERVICE (BOX or SERVICE BOX)** : les deux surfaces carrées tracées sur le sol du court, d'où les joueurs doivent effectuer leur service.

**CHANGEMENT (HAND OUT)** : annonce ou terme employé pour définir le moment où un joueur perd le service au profit de son adversaire.

**COMPTAGE DIRECT (Point a Rally Scoring – P.A.R.S)** : Système de comptage actuel ou à chaque échange, les 2 joueurs peuvent marquer le point appelé aussi comptage américain.

**CORRECTEMENT (CORRECTLY)** : se dit d'une action qui est effectuée "dans les règles". Par exemple une balle qui est frappée par la raquette sans avoir été doublée ou poussée.

**DÉLIVRER (RELEASE)** : action de lancer la balle au service avant de la frapper à l'aide de la raquette.

**DEMANDE DE LET (REQUEST A LET)** : requête d'un joueur auprès de l'Arbitre, pour appliquer les règles suite à une interférence avérée ou non. La demande orale sera : "Let s'il vous plait" ou « Let Please »

**DEUX MINUTES TRENTE (HALF TIME)** : annonce ou terme indiquant le milieu du temps réglementaire accordé aux joueurs pour chauffer la balle avant une partie.

**DOUBLÉ (NOT UP)** : annonce ou terme utilisé pour indiquer que la balle n'est pas frappée correctement et en accord avec les règles ou que la balle rebondit plus d'une fois sur le sol ou que la balle touche le frappeur (ou une partie de ce qu'il porte) ou qu'après avoir effectué plusieurs tentatives pour frapper la balle le joueur rate cette dernière.



**DOWN (DOWN)** : annonce ou terme employé pour indiquer qu'un service ou un renvoi, au préalable correct, devient faute avant de frapper le mur frontal en touchant soit le sol, soit le TIN, soit le BOARD.

**ÉCHANGE (RALLY)** : période de temps comprise entre le moment où un service est effectué et le moment où le jeu consécutif à ce service s'interrompt soit, par la non-possibilité d'un joueur à atteindre la balle ou par un appel d'un joueur ou par l'arrêt d'un officiel.

**ÉCHAUFFEMENT (WARM UP)** : période de temps accordée aux joueurs, afin de chauffer la balle aux conditions de jeu, qui s'effectue sur le court où va se dérouler leur partie et juste avant que cette dernière ne débute.

**ESQUISSE DU GESTE DE FRAPPE (SHAPING)** : action d'un joueur-frappeur commençant le placement du corps et de la raquette. A ne pas confondre avec la préparation du geste de frappe.

**FRAPPE (STRIKE)** : geste du bras tenant la raquette entre la préparation et l'accompagnement.

**FRAPPEUR (STRIKER)** : joueur dont c'est le tour de frapper la balle après que cette dernière ait touché le mur frontal ou qui se trouve dans le processus pour aller frapper la balle ou qui est touché par la balle qu'il vient de frapper et qui revient du mur frontal.

**GESTE DE FRAPPE (SWING)** : action complète du joueur depuis la préparation du geste de frappe à la fin de l'accompagnement.

**INTERVAL (INTERVAL)** : période de temps sans jeu accordée par les règles.

**JEU (GAME)** : Partie du match qui commence par un service et se termine dès qu'un joueur a atteint 9 ou 10 points en accord avec les règles.

**JUGE-ARBITRE (TOURNAMENT DIRECTOR)** : officiel qui a la responsabilité sportive de la manifestation en termes de tableaux, horaires, nominations et remplacements, si besoin est, d'Arbitres et de Marqueurs, préparation du matériel des officiels, rapports divers.

**LET (LET)** : un échange non attribué. Lorsqu'un Arbitre accorde un LET, aucun joueur ne remporte cet échange. Ce dernier est rejoué le serveur servant à nouveau du même carré de service.

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

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

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

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

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

**OFFICIELS (OFFICIALS)** : l'Arbitre et le Marqueur

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

**POINT (POINT)** : c'est l'unité du système de comptage.

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

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

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

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

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

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

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

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

## ANNEXE 2 – ANNONCES OFFICIELLES

### 2.1 LES ANNONCES OFFICIELLES DU MARQUEUR

Annonce	Raison de l'annonce	Annonce Internationale
<b>FAUTE</b>	Service faute.	<b>FAULT</b>
<b>DOUBLÉ</b>	Balle ayant rebondi plus d'une fois au sol ou balle frappée incorrectement (portée par exemple).	<b>NOT UP</b>
<b>DOWN</b>	La balle touche le sol avant d'atteindre le mur frontal ou touche le Board ou le Tin.	<b>DOWN</b>
<b>OUT</b>	La balle touche une partie hors court.	<b>OUT</b>
<b>CHANGEMENT</b>	Le receveur gagne l'échange.	<b>HAND OUT</b>
<b>STOP</b>	Pour arrêter le jeu	<b>STOP</b>
<b>OUI LET / LET</b>	Répétition de la décision de l'Arbitre quand l'échange est rejoué.	<b>YES LET / LET</b>
<b>STROKE A..... (Nom du joueur ou équipe)</b>	Répétition de la décision de l'Arbitre quand le gain de l'échange est attribué à un joueur ou une équipe.	<b>STROKE TO ... (Player or Team)</b>
<b>NO LET</b>	Répétition de la décision de l'Arbitre quand l'appel du joueur est refusé.	<b>NO LET</b>
<b>ANNONCE DU SCORE</b>	Le score du serveur est annoncé en premier.	<b>CALLING THE SCORE</b>
<b>10-10, 2 points d'écart</b>	10 partout. 2 points d'écart	<b>10 all, a player must win by 2 points".</b>
<b>BALLE DE JEU</b>	Pour indiquer qu'en gagnant l'échange qui suit l'annonce, l'un des joueurs remportera le jeu.	<b>GAME BALL</b>
<b>BALLE DE MATCH</b>	Pour indiquer qu'en gagnant l'échange qui suit l'annonce, l'un des joueurs remportera le match.	<b>MATCH BALL</b>

### LES EXEMPLES D'ANNONCES DU MARQUEUR

DESCRIPTION ANNONCE	ANNONCE
<b>INTRODUCTION DU MATCH</b>	Joueur A au service, Joueur B à la réception, au meilleur des 5 jeux, 0-0
<b>ORDRE DES ANNONCES</b>	L'ordre correct à suivre lors d'une annonce est : - annonce de ce qui a affecté le score - annonce du score proprement dit en donnant d'abord le score du serveur. - annonce des commentaires sur le score.
<b>EXEMPLES D'ANNONCE DU SCORE</b>	Down, Changement, 4-3 Doublé, 10 partout, 2 points d'écart. Out, 10 partout 2 points d'écart Oui Let, 3-4. No Let, Changement, 5-7. Stroke à Dupont, 10-2, Balle de match. Faute, Changement, 1-0 Faute, (appel du serveur et l'Arbitre doute), Oui Let, 5-3
<b>FIN DE JEU</b>	11-7, jeu Dupont qui mène 1 jeu 0 12-10, jeu Dupont qui mène 2 jeux 0 11-3, jeu Martin, Dupont mène 2 jeux à 1 11-4, jeu Martin qui égalise 2 jeux partout. 12-10, match Dupont ,11-7, 12-10, 3-11, 4-9, 12-10
<b>DEBUT DE JEU</b>	Dupont mène 1 jeu 0, 0-0 Dupont mène 2 jeux 1, 0-0 2 jeux partout, Martin au service, 0-0

## 2.2 LES ANNONCES OFFICIELLES DE L'ARBITRE

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



## ANNEXE 3

### AUTRES SYSTEMES DE COMPTAGE

#### A- Direct en 15

1. Chaque joueur peut marquer le point. Le serveur, s'il gagne l'échange, marque un point et conserve le service. Le receveur, s'il gagne l'échange, marque 1 point et devient serveur.
2. Une partie se joue au meilleur de trois ou cinq jeux au choix des organisateurs de la compétition.
3. Chaque jeu se joue en 15 points. Le joueur qui marque le premier 15 points gagne le jeu sauf si le score était de 14 partout. A cette égalité, le receveur doit choisir si le jeu se joue en 15 (annoncé « jeu » en 1 ou en 17 « jeu » en 3. Dans ce dernier cas, le joueur qui marque 3 points supplémentaires gagne le jeu. Le receveur doit annoncer clairement sont au choix au marqueur, à l'arbitre ainsi qu'à l'adversaire.
4. Le marqueur annonce « en 1 » ou « en 3 » avant que le jeu ne reprenne. Le marqueur annonce « balle de jeu » pour indiquer que chaque joueur a besoin d'un point pour gagner le jeu en cours ou « balle de match » pour indiquer que chaque joueur a besoin d'un point pour gagner le match. Cela inclut la situation où le receveur n'a besoin que d'un point pour gagner le jeu ou le match (i.e « 14-16, balle de jeu ou match » suivi par l'annonce 17-14, jeu ou match, Mr...)

#### B- Seul le serveur marque – Comptage classique utilisé avant Avril 2009

1. Seul le serveur peut marquer un point. Le serveur, lorsqu'il gagne l'échange, marque un point; Lorsque le receveur gagne l'échange, il devient serveur sans modification du score.
2. Une partie se joue au meilleur de trois ou cinq jeux au choix des organisateurs de la compétition.
3. Le joueur qui marque 9 points en premier gagne le jeu, sauf si le score arrive à 8 partout. A la première égalité à 8, le receveur doit choisir, avant la reprise du jeu, de continuer le jeu jusqu'à 9 ( jeu « en 1 ») ou bien en 10 (jeu « en 10 »). Pour ce dernier cas, le joueur qui marque 2 points de plus gagne le jeu. Le receveur doit clairement indiquer son choix au marqueur, à l'arbitre ainsi qu'à l'adversaire.
4. Le marqueur annonce « en 1 » ou « en 2 » avant que le jeu ne reprenne. Le marqueur annonce « balle de jeu » pour indiquer que chaque joueur a besoin d'un point pour gagner le jeu en cours ou « balle de match » pour indiquer que chaque joueur a besoin d'un point pour gagner le match.

## ANNEXE 4

## SYSTEME D'ARBITRAGE A TROIS ARBITRES

1. Le système à trois arbitres est composé d'un arbitre central (CR = « Central Referee ») et deux arbitres latéraux (SRs = « Side Referees ») qui officient en équipe. Si les 3 arbitres ne sont pas d'un niveau de diplôme similaire, alors l'arbitre ayant le plus haut niveau doit agir en tant que CR.
2. Le CR officie le match en tant que marqueur et remplit la feuille de match. Un des deux SRs doit aussi conserver le score en remplissant une deuxième feuille de match.
3. Les deux SRs doivent être positionnés sur une même ligne, assis derrière la vitre arrière, en face de chaque ligne intérieur de carré de service, une rangée au-dessous du CR.
4. Les SRs prennent leurs décisions à la fin d'un échange - pas pendant - uniquement pour les raisons suivantes :
  - 4.1 Lorsqu'un joueur demande un let :
  - 4.2 Quand un joueur fait un appel sur une annonce ou l'absence d'annonce du CR concernant une balle fautive, down, out, doublée.
  - 4.3 Si un arbitre n'a pas pu voir ou n'est pas sûr, la décision de l'arbitre sera "Oui, let".
  - 4.4 Si la communication directe entre les SRs et le CR lors d'un échange est possible et acceptée avant le début du match par l'équipe d'arbitres, qu'un des SRs est sûr qu'une balle était fautive, down, out ou doublée, et que celle-ci n'a pas été annoncée par le CR alors le SR doit immédiatement alerter le CR. Si les SRs ont alerté le CR de cette façon, alors le CR doit arrêter l'échange immédiatement et doit effectuer son annonce en conséquence.
5. Toute décision prise suite à l'appel d'un joueur doit être prise par les 3 arbitres, simultanément et indépendamment.
6. La décision prise par les 3 arbitres est définitive, à moins qu'un système d'arbitrage vidéo est mis en place.
7. La décision des 3 arbitres doit être annoncée par le CR sans révéler les décisions individuelles, que ce soit à l'unanimité ou à la majorité, même si le CR est en désaccord avec la décision prise.
8. Dans le cas peu probable où les 3 décisions sont différentes (Oui Let, No Let, Stroke), la décision finale sera « Oui Let ».
9. Seul le CR décide lorsque cela concerne toute autre situation délicate, y compris les temps de récupération, les comportements des joueurs, les blessures et les conditions de jeu. Aucun appel ne peut être effectué par un joueur dans ce genre de situation.
10. Les joueurs peuvent s'adresser directement au CR. Le dialogue doit être maintenu au strict minimum.
11. Si un système électronique est mis à disposition, les 3 arbitres donnent leur décision à travers leur console et le CR annonce la décision finale. Si aucun système électronique n'est mis à disposition, l'utilisation des cartes standards d'arbitrage de la WSF est recommandée afin que les joueurs ne puissent pas voir les décisions individuelles des arbitres.

**Décision du FSM standard cartes:**

- L (jaune) = Oui, Let
- S (bleu) = Stroke
- N (rouge) = No Let
- N (rouge) = Balle fautive / Down / Out / Doublée
- G (vert) = Balle bonne

**Si les signaux de la main sont utilisés:**

- Pouce et l'index sous la forme d'un « L » = Oui, Let
- Poing fermé = Stroke
- Main tendue à plat, paume vers le bas = No Let
- Pouce en bas = Balle fautive/Down/Out/ Doublée
- Pouce en haut = Balle bonne

## ANNEXE 5

### DISTRACTION

Sur certains grands événements, les interactions avec le public et autres bruits en général peuvent se produire. Pour encourager le plaisir du spectateur, l'article 12 (distraction) ne s'applique pas pour ce genre de situation. Les joueurs sont tenus de continuer à jouer et les arbitres ne doivent pas demander aux spectateurs de se taire.

Une seule exception peut être acceptée si une distraction très soudaine, bruyante ou isolée survient, alors un **let** peut être attribué à un joueur qui arrête immédiatement le jeu et fait appel.

## ANNEXE 6

### LUNETTE DE PROTECTION

La fédération mondiale (WSF) conseille à tous les joueurs, d'utiliser des lunettes de protection, de les porter correctement pendant toute la durée du jeu, d'utiliser des produits fabriqués aux normes nationales. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que le produit utilisé est conçu pour la protection des yeux sur un court de squash.

## ANNEXE 7

### SPECIFICATIONS

#### ANNEXE 7.1

#### DESCRIPTION ET DIMENSIONS DU COURT DE SIMPLE

##### DESCRIPTION

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

##### DIMENSIONS

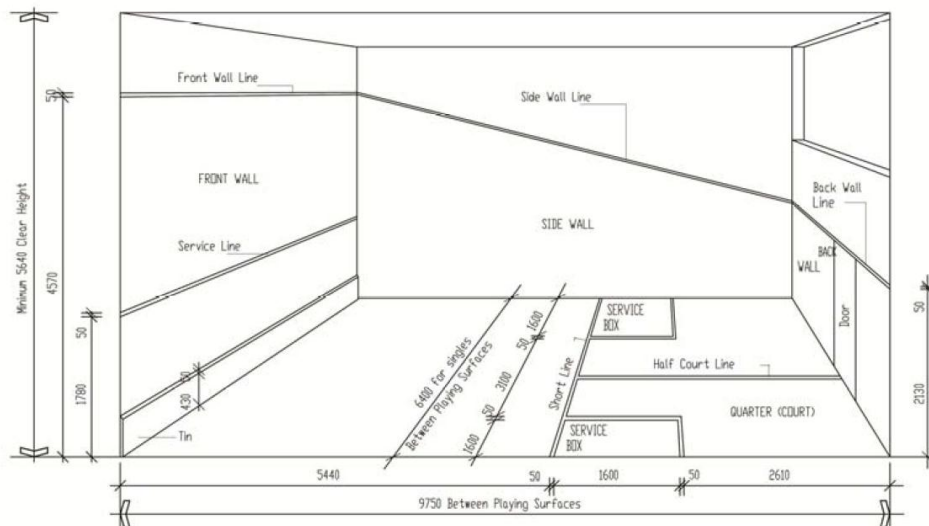
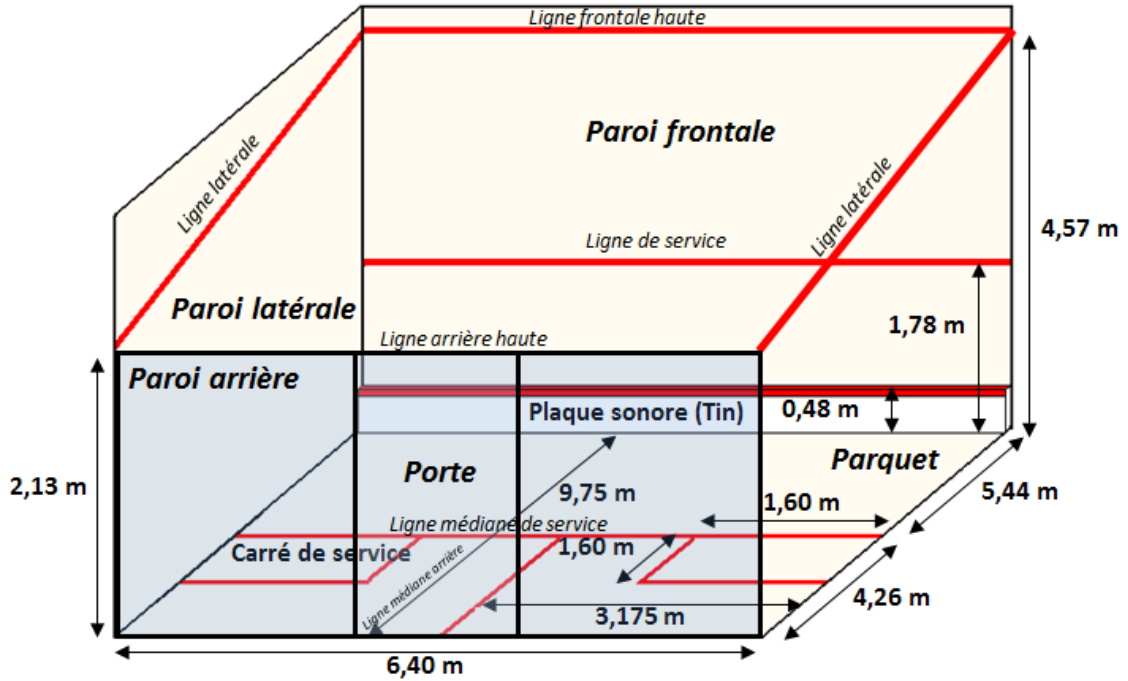
• Longueur intérieure	9750mm
• Largeur intérieure	6400mm
• Diagonales intérieures	11665mm
• Hauteur du mur frontal du plancher à la plus haute partie jouable	4570mm
• Hauteur du mur arrière du plancher à la plus haute partie jouable	2130mm
• Hauteur du plancher à la partie inférieure de la ligne de service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



## ANNEXE 7.2

### SPECIFICATIONS DU COURT

Configuration standard et dimensions réglementaires du court de squash



NEAR SIDE WALL OMITTED FOR CLARITY

DIAGONALS FOR SINGLES 11665  
Dimensions of Singles Squash Court

DIAGRAM NO. 1 Date February 1999  
Revised November 2010

**WORLD  
SQUASH**

**WSF**

## ANNEXE 7.3

## SPECIFICATIONS DE LA BALLE DE SQUASH

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

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

## ANNEXE 7.4

## SPECIFICATION DE LA RAQUETTE

## DIMENSIONS

- Longueur maximale 686mm
- Largeur maximale 215mm
- Longueur maximale intérieure du tamis 390mm
- Surface maximale du tamis 500cm<sup>2</sup>
- Largeur minimale de toute partie structurelle du cadre. 7mm
- Epaisseur maximale de toute partie structurelle du cadre 26mm

## POIDS

- Poids maximal 250 grs.