

RAPPELS ET RÈGLES LOCALES

- Édition Septembre 2013 -

1. La **sécurité des joueurs** est importante :

- a) avertir en cognant à la porte avant d'entrer sur un terrain
 - b) laisser l'équipement non utilisé à l'extérieur du terrain
 - c) toujours porter des lunettes protectrices en situation de jeu
 - d) être prudent lors des déplacements, avec la balle ou avec la raquette
 - e) maintenir la surface du terrain sèche
-

2. Déroulement des **jeux** et des **parties** :

- a) chauffer une balle froide 5 minutes en frappant des croisés, chaque joueur restant de son propre côté
 - b) pour une partie de 3 jeux consécutifs :
 - . tourner une raquette pour choisir le premier serveur
 - . c'est l'autre joueur qui commence à servir au 2^e jeu
 - . le joueur qui totalise plus de points commence à servir le 3^e jeu
 - . en cas d'égalité au total des points, refaire tourner une raquette
 - c) pour une partie au meilleur des (2X-1) jeux où X>1 (ex. : 2 de 3, 3 de 5, 4 de 7, ...) :
 - . tourner une raquette pour choisir le premier serveur
 - . le gagnant du jeu précédent commence à servir au prochain jeu
 - d) les points sont marqués par le serveur ou par le receveur lorsqu'il remporte l'échange
 - e) si le receveur remporte l'échange, alors il marque un point et devient serveur
 - f) à chaque changement de main et au début d'un nouveau jeu, le serveur a l'option du côté d'où il sert
 - g) si le serveur remporte l'échange, alors il marque un point et alterne le côté du service
 - h) le serveur n'a qu'un seul essai pour effectuer un service valide
 - i) au moment où il sert, le serveur doit toucher sa boîte de service mais pas la ligne qui la délimite
 - j) les lignes, la tôle et le plafond sont hors jeu (le sol aussi est hors jeu entre la frappe et le mur frontal)
 - k) le retour est valide si la balle est frappée sans transport, avant le 2^e bond au sol et reste en jeu (voir 2.j)
 - l) les jeux sont de 15 points, mais à 14-14 on poursuit le jeu jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart
-

3. Si un joueur poursuit l'échange malgré une **situation d'interférence**, alors il renonce à demander un let. Quand l'une des situations d'interférence suivantes n'est pas négligeable, on peut cesser l'échange et demander « let SVP » : l'adversaire ...

- a) dissimule activement le rebond de la balle sur le mur frontal
 - b) bloque le chemin d'accès direct permettant d'aller frapper la balle
 - c) gêne l'espace normal de frappe comprenant l'élan arrière et l'accompagnement
 - d) obstrue le « triangle » tracé entre les limites du mur frontal et la balle au moment où on la frappe
-

4. Si la **balle touche l'adversaire**, sa raquette ou ce qu'il porte **avant** d'atteindre le mur frontal, alors l'échange s'arrête. Soit ...

- a) le retour n'aurait pas été valide (voir 2.k), et le frappeur perd l'échange
 - b) le retour aurait été valide (voir 2.k) car la balle se rendait au mur frontal ...
 - i) **directement** à l'intérieur du « triangle » décrit en 3.d, et le frappeur obtient un stroke
 - ii) **indirectement** par un mur latéral ou le mur arrière, et le frappeur obtient un let
 - iii) **suite à un coup irrégulier** dont l'adversaire ne pouvait pas normalement anticiper le « triangle » décrit en 3.d, et le frappeur obtient un let. Voici des exemples de coups irréguliers: balle frappée ...
 - . en tentative supplémentaire
 - . après un tour sur soi effectif ou virtuel
 - . derrière son propre dos ou entre ses propres jambes
 - . du revers à partir d'une zone où le frappeur utilise normalement son coup droit ou vice-versa
-