

# RACQUETBALL 101

## TYPES DE JEUX

Simple—2 joueurs (1 contre 1)  
Doubles—4 joueurs (2 contre 2)  
Jeu à trois person—3 joueurs (1 contre 2)

## OBJECTIF

Soyez le premier à gagner 3 manches. Les manches se déroulent en 11 points (victoire par écart de 2). Les points sont gagnés en remportant les échanges.

## ÉQUIPEMENT

**Raquette de racquetball**—avec une attache qui est reliée au poignet en tout temps.  
**Protecteurs oculaires**—des lunettes à verres correcteurs doivent être portées en tout temps lorsque l'on entre sur le terrain.  
**Balle**—la balle officielle de Racquetball Canada est la balle Gearbox Black Sleek.

## TOUT SAVOIR SUR LES SERVICES

### LE MARQUAGE ET LA PERTE DE SERVICE

Avec le système de pointage par échange, celui qui gagne l'échange marque un point.

En simple, c'est le vainqueur de l'échange qui sert.

En double, les deux partenaires servent, toujours dans le même ordre. Le premier partenaire sert jusqu'à ce que son équipe perde un échange, puis le second partenaire a la possibilité de servir jusqu'à ce qu'un échange soit perdu.

Dans le jeu à trois person, les joueurs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre après la perte d'un échange par le serveur.

### SERVICE

Le premier à servir est généralement désigné par un tirage au sort. Le service commence par un simple rebond au sol, suivi de la frappe de la balle par le serveur, qui doit ensuite toucher le mur frontal en premier. Le vainqueur de chaque échange gagne le droit de commencer l'échange suivant en servant.

### SERVICE FAUTE

**Trop court**—la balle servie rebondit sur ou avant la ligne courte.

**Trop long**—la balle servie touche le mur du fond sans rebondir.

**Plafond**—la balle servie touche le plafond après le mur frontal.

**3 murs**—la balle servie touche 3 murs avant de rebondir. (La balle servie touche le mur frontal puis les deux murs latéraux avant de rebondir sur le sol).

**Balle voilée**—la balle est servie trop près du corps du serveur.

### PERTE DE SERVICE

Le serveur perd son service lorsqu'il fait l'une des choses suivantes :

**Deux services faute consécutifs.**

**Service non frontal**—la balle servie touche n'importe quelle surface avant le mur frontal.

**Hors terrain**—la balle servie frappe au-dessus de la ligne des 12 pieds sur le mur du fond, ou hors du terrain sans rebondir.

**Tentative manquée**—si la balle est manquée sur l'élan après le rebond.

**Se frapper soi-même**—si la balle servie touche le serveur ou la raquette du serveur lors du rebond sur le mur frontal.

## MARQUAGE DU TERRAIN POUR LES SERVICES

### Mur frontal

**Ligne de service**—le serveur doit se tenir entre la ligne courte et la ligne de service (carré de service). Les pieds du serveur doivent rester dans le carré de service pendant toute l'exécution du service. Le pied avant peut franchir la ligne de service à condition qu'une partie du pied reste sur la ligne.

Carré de service

### Zone de service

En doubles, le coéquipier du serveur doit se tenir dans un des carrés de service pendant que son partenaire sert.

Carré de service

**Ligne courte**—une balle servie ne doit pas rebondir sur ni avant la ligne courte après avoir touché le mur frontal.

**Ligne de réception**—le receveur ne doit pas franchir le plan de la ligne pointillée pendant son retour de service, tant que la balle n'a pas rebondi ou franchi la ligne. Enfreindre cette règle donne automatiquement le gain de l'échange au serveur.

### Mur arrière

## COMMENT JOUER !

### LES ÉCHANGES

Toutes les lignes au sol ne concernent que le service et ne s'appliquent plus une fois que la balle servie est en jeu.

Pendant l'échange, les adversaires se relaient pour frapper la balle sur le mur frontal. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle combinaison de murs et de plafond, à condition que la balle atteigne le mur frontal avant de toucher le sol.

### UN ÉCHANGE EST GAGNÉ LORSQUE :

**Deux rebonds**—l'adversaire ne renvoie pas la balle avant qu'il ne rebondisse une deuxième fois sur le sol.

**Balle au plancher**—le coup retourné de l'adversaire ne touche pas le mur frontal avant le sol.

**GÊNES**—arrêt de jeu qui a pour conséquence de faire rejouer l'échange.

**Contact**—contact de joueur lors d'un échange.

**Sécurité**—lorsqu'un joueur s'abstient de frapper la balle parce qu'il pense qu'il pourrait toucher son adversaire avec sa raquette ou la balle.

**Balle voilée**—interférence involontaire qui empêche un adversaire d'avoir une chance équitable de voir ou de renvoyer la balle.

**GÊNES ÉVITABLES**—une gêne évitable entraîne la perte de l'échange et l'attribution d'un point à l'adversaire. Il ne doit pas nécessairement s'agir d'un acte intentionnel.

**Déplacement insuffisant**—un adversaire ne se déplace pas suffisamment pour permettre au frappeur d'atteindre directement le mur frontal.

**Blocage de l'accès au coup**—l'adversaire se met dans une position qui empêche le frappeur d'atteindre et de renvoyer la balle.

**Contact pendant le coup**—l'adversaire gêne le coup du frappeur avant qu'il frappe la balle.

### ADAPTATION DU JEU À VOS BESOINS

Le jeu officiel se fait avec simple rebond. Mais vous pouvez adapter la règle et permettre plusieurs rebonds pour accommoder les joueurs débutants ou ceux ayant besoin de plus de temps pour rejoindre la balle.

Le règlement officiel peut être consulté à l'adresse suivante :

 **Racquetball CANADA**  
racquetballcanada.ca