

Terme	Équivalent en anglais	Définition
Accessoire d'identification	Form of identification	Article qu'un joueur doit porter sur lui pour l'identifier comme serveur de départ.
Accompagnement de l'élan	Follow through	Mouvement de la raquette après son contact avec la balle.
Adversaire	Opponent	Joueur à qui on est opposé dans une partie.
Aire de service	Serving area	Endroit où doit se tenir le serveur pour servir la balle. Il s'agit de l'aire de jeu située derrière la ligne de fond et sur ou entre le prolongement imaginaire de la ligne médiane et de chacune des lignes de côté. Ne pas confondre avec Zone de service.
Amorti	Drop shot	Coup visant la zone de non-volée (ou la ZAC) de l'adversaire.
Amorti à la volée	Drop volley/Drop shot volley	Coup frappé à la volée et visant la zone de non-volée (ou la ZAC) de l'adversaire.
Amorti court	Dink shot	Coup frappé près de la ligne de non-volée (ou de ZAC) et visant la zone de non-volée (ou la ZAC) de l'adversaire.
Amorti court à la volée	Dink volley	Coup frappé avant le rebond, près de la ligne de non-volée (ou de ZAC), et visant la zone de non-volée (ou la ZAC) de l'adversaire.
Amorti défensif	Block volley	Coup habituellement utilisé à la ligne de non-volée (ou de ZAC) pour contrer une balle rapide, la retourner dans la zone de non-volée (ou la ZAC) et désamorcer l'attaque de l'adversaire.
Amorti du fond de terrain	Drop from the baseline	Coup frappé à partir de la ligne de fond et visant la zone de non-volée (ou la ZAC) de l'adversaire.
Amorti de la zone de transition	Drop from the transition zone	Coup frappé à partir de la zone de transition et visant la zone de non-volée (ou la ZAC) de l'adversaire.
Annonce du pointage	Calling the score	Fait, pour l'arbitre ou le serveur, de donner le pointage avant que l'échange puisse commencer.
Appel de ligne	Line call	Mot(s) prononcé(s) à voix haute par un joueur ou un juge de ligne pour indiquer que la balle en jeu n'a pas touché le sol à l'intérieur de la surface requise. Le terme recommandé pour faire un appel de ligne est « Out ».
Arbitre	Referee	Personne chargée de la direction du déroulement d'une épreuve sportive et du respect des règlements établis par les instances organisatrices.
Arbitre en chef	Head referee/Chief referee/Referee-in-chief	Arbitre chargé d'encadrer tous les arbitres participant à un événement.

Armature du filet	Net system	Filet et toutes les pièces (câble, ruban, etc.) qui servent à le maintenir en place.
As	Ace	Service gagnant lors duquel la balle n'est pas touchée par le receveur.
Avertissement technique	Technical warning	Première sanction donnée par l'arbitre à un joueur ou une équipe suite à la violation d'une règle ou à un comportement inadéquat avant qu'une faute technique ne soit imposée.
Avertissement verbal	Verbal warning	Rappel non punitif qui peut être utilisé par l'arbitre dans le cadre de ses fonctions.
Balle à l'intérieur des limites ('in')	'in' ball	Une balle de service est à l'intérieur des limites (« in ») si elle survole la zone de non-volée (ou la ZAC) et atterrit dans la zone de service réglementaire ou sur une des lignes de la zone de service réglementaire. À l'exception de la balle de service, une balle est considérée « in » à condition de toucher le terrain ou une des lignes extérieures.
Balle attaquable	Attackable ball	Balle reçue d'une manière qui permet un coup offensif.
Balle en jeu	Ball in play	Une balle est en jeu dès l'instant où elle est frappée par la raquette du serveur et ce, jusqu'à ce qu'un joueur (en simple) ou qu'une équipe (en double) perde l'échange ou commette une faute.
Balle hors limites ('out')	'out' ball	Une balle est hors limites ('out') lorsqu'elle touche la surface de jeu à l'extérieur des limites du terrain.
Balle inattaquable	Unattackable ball	Balle reçue d'une manière qui ne permet pas un coup offensif.
Balle out	Ball out	Voir balle hors limites.
Balle in	Ball in	Voir balle à l'intérieur des limites.
Balle morte	Dead ball	Balle qui n'est plus en jeu.
Brosser la balle	Put topspin on the ball	Donner à la balle un mouvement de bas en haut pour qu'elle tourne sur elle-même dans la direction de sa trajectoire.
Calibre	Skill/Skill level	Catégorie dans laquelle chaque joueur se classe en fonction de son niveau (ex. 3.5, 4.0).
Changement de côté	Side out	Attribution du service au joueur ou à l'équipe adverse après qu'un joueur de simple ou une équipe a perdu le service.
Changement de côté	Change of ends	Phase d'un match durant laquelle les joueurs changent de côté de terrain.
Classement	Ranking	Rang attribué à un joueur en fonction de sa valeur relative parmi l'ensemble des joueurs évalués.

Coaching	Coaching	Communication de toute information – verbale, non-verbale, électronique ou autre – provenant de quelqu’un d’autre que le partenaire d’un joueur et susceptible d’être utilisée pour en tirer un avantage ou éviter de violer une règle.
Cogneur	Banger	Joueur qui frappe souvent la balle avec un maximum de puissance.
Contre-attaque	Counterpunch	Fait de répondre à un coup en puissance par un autre coup en puissance.
Contre-pied	Wrong foot	Position d'un joueur qui est sur le mauvais pied pour retourner une balle.
Cote	Rating	Valeur numérique cumulative servant à classer les joueurs participant à des compétitions (ex. 900, 1200, 1500).
Coup	Shot	Fait de frapper la balle.
Coup au corps	Body shot	Coup qui atteint le corps d’un adversaire.
Coup autour du poteau	Around the post/ATP	Coup par lequel la balle contourne le filet par l'extérieur d'un des poteaux plutôt que de passer par-dessus le filet.
Coup avec effet	Spin shot	Coup frappé en donnant un effet à la balle.
Coup avec effet latéral	Sidespin stroke/Sidespin shot/Slice shot	Coup frappé avec un mouvement de raquette allant de gauche à droite ou inversement et donnant à la balle une rotation de côté.
Coup brossé	Topspin stroke/Topspin shot	Coup frappé de bas en haut, de façon que la balle tourne sur elle-même de l’arrière vers l’avant.
Coup coupé	Backspin stroke/Backspin shot/Underspin stroke/Underspin shot	Coup frappé de haut en bas, de façon que la balle tourne sur elle-même de l’avant vers l’arrière.
Coup d'approche	Approach shot	Coup facilitant la montée au filet.
Coup de fond	Deep shot	Coup frappé en direction du fond du terrain de l'adversaire.
Coup de réinitialisation	Reset shot	Coup visant à contrer une attaque en ralentissant la balle et la ramenant dans la zone de non-volée (ou la ZAC).
Coup droit	Forehand /Forehand shot/Forehand drive	Coup qui consiste à frapper la balle du côté dominant.
Coup du revers	Backhand/Backhand shot/Backhand drive	Coup qui consiste à frapper la balle du côté opposé au côté dominant.
Coup du revers à deux mains	Two-handed backhand	Coup frappé avec les deux mains sur le manche de la raquette.

Coup en croisé	Crosscourt shot	Coup frappé de la zone droite ou paire et visant la zone droite ou paire de l'adversaire, ou inversement de la zone gauche ou impaire vers la zone gauche ou impaire de l'adversaire.
Coup en parallèle	Down-the-line shot	Coup frappé dans l'axe des lignes de côté.
Coup en puissance	Drive/Drive shot	Coup frappé avec force pour donner un maximum de vitesse à la balle. Le coup en puissance a une trajectoire horizontale, contrairement au smash, qui est frappé au-dessus de la tête.
Coup en puissance du fond de terrain	Drive from the baseline	Coup frappé avec force à partir de la ligne de fond pour donner un maximum de vitesse à la balle.
Coup frappé au centre	Center-court shot/Middle ball	Coup frappé en direction de la ligne médiane.
Coup gagnant	Winning shot/Winner/Putaway	Coup imparable qui met fin à l'échange.
Demi-volée	Half volley	Coup frappé immédiatement après le rebond de la balle et avant qu'elle atteigne sa pleine hauteur.
Dérangement	Hinder	Tout élément ou événement ponctuel non causé par un joueur qui a un impact indésirable sur le jeu, à l'exclusion des objets permanents.
Deuxième service	Second serve	En double, terme utilisé pour identifier la perte du premier des deux services octroyés à une équipe.
Deuxième serveur	Second server	En double, partenaire du premier serveur. Le deuxième serveur sert après que le premier serveur a perdu son service.
Distraction	Distraction	Action d'un joueur qui n'est pas «inhérente au jeu» et qui nuit à la capacité ou à la concentration de l'adversaire pour frapper la balle.
Double	Doubles	Partie jouée par quatre joueurs divisés en deux équipes, avec deux joueurs par équipe.
Double frappe	Double hit	Fait pour un joueur de frapper deux fois la balle et ce, de façon volontaire, non continue ou pluridirectionnelle.
Échange	Rally	Retours multiples de la balle en continu qui se produisent après le service et avant une faute.
Échange d'amortis courts	Dink rally	Succession plus ou moins longue de coups courts effectués près de la ligne de non-volée (ou ligne de ZAC).
Échauffement	Warm up	Activité qu'on pratique pour atteindre la condition physique et psychologique optimale avant une activité sportive.

Effet de rotation	Spin	Mouvement que le joueur donne à sa balle pour qu'elle tourne sur elle-même pendant sa trajectoire. L'effet de rotation peut être brossé, coupé ou latéral.
Effet brossé	Topspin	Mouvement de bas en haut que le joueur donne à sa balle pour qu'elle tourne sur elle-même dans la direction de sa trajectoire.
Effet coupé	Backspin/Underspin	Mouvement de haut en bas que le joueur donne à sa balle pour qu'elle tourne sur elle-même dans la direction opposée à sa trajectoire.
Effet latéral	Sidespin	Mouvement de côté que le joueur donne à sa balle pour qu'elle tourne sur elle-même de gauche à droite ou de droite à gauche pendant sa trajectoire.
Élan arrière	Backswing	Mouvement du bras vers l'arrière exécuté avant la frappe de la balle vers l'avant.
Entraîneur	Trainer/Coach	Personne chargée de la préparation physique, technique, tactique et mentale d'un ou plusieurs joueurs.
Équipe	Team	Deux personnes qui jouent ensemble lors d'un match.
Équipe adverse	Opposing team	Les deux joueurs qu'une équipe affronte lors d'un match.
Face de la raquette	Paddle face	Surface de la raquette utilisée pour frapper la balle.
Face ouverte	Open face	Face de la raquette tournée vers le haut.
Face fermée	Closed face	Face de la raquette tournée vers le bas.
Faute	Fault	Violation d'une règle qui engendre une balle morte et la fin de l'échange.
Faute de pied	Foot fault	Au service, faute commise par le joueur dont le pied touche le terrain, la ligne de fond ou l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté ou de la ligne médiane au moment de frapper la balle. Pendant l'échange, faute commise par le joueur dont le pied touche la ligne de non-volée (ou de ZAC) ou une des lignes de la zone de non-volée (ou la ZAC) au moment de frapper la balle à la volée.
Faute directe	Unforced error	Faute provoquée par le joueur lui-même sans que l'adversaire y ait contribué.
Faute provoquée	Forced error	Faute provoquée par un coup gagnant de l'adversaire.
Faute technique	Technical foul	Sanction de l'arbitre suite à la violation d'une règle ou à un comportement inacceptable.
Feinte	Feint	Action de simuler un geste ou un déplacement pour induire l'adversaire en erreur.

Filet	Net	Équipement matériel permettant de séparer le terrain en deux parties.
FIP	IFP	Fédération internationale de pickleball
Force de préhension	Grip pressure	Pression plus ou moins forte que la main exerce sur le manche de la raquette.
Forfait	Forfeit	Attribution de la victoire d'une partie ou d'un match à l'adversaire suite au comportement inacceptable d'un joueur ou à un cumul d'avertissements techniques et/ou de fautes techniques.
FQP	FQP	Fédération québécoise de pickleball
Instructeur	Instructor	Personne chargée d'enseigner.
Interception	Poaching	En double, action qui consiste à empiéter dans la zone de son partenaire pour frapper la balle.
Jeu au filet	Soft game/dinking game	Jeu à la ligne de non-volée (ou de ZAC) ou à proximité en attendant une ouverture pour attaquer.
Jeu compétitif	Competitive play	Jeu axé sur la compétition.
Jeu de pieds	Footwork	Façon de se mouvoir rapidement et efficacement sur le terrain.
Jeu récréatif	Recreational play/Rec play	Jeu axé sur le divertissement lors duquel l'aspect compétitif est minimisé.
Juge de ligne	Line judge	Personne qui détermine les fautes de pied et les fautes de ligne sur la ou les portions de terrain qui lui sont attribuées.
Lance-balles	Ball machine	Appareil qui envoie des balles de pratique une par une à une cadence régulière.
Ligne de côté	Sideline	Ligne perpendiculaire au filet de chaque côté du terrain.
Ligne de fond	Baseline	Ligne parallèle au filet à chaque extrémité du terrain.
Ligne de la ZAC, ligne de ZAC	Non-volley line	Terme utilisé au Québec pour désigner la ligne de non-volée.
Ligne de non-volée	Non-volley line	Ligne parallèle au filet située à 2,13 mètres (7 pi) de celui-ci sur toute la largeur du terrain. Au Québec, on l'appelle Ligne de la ZAC ou Ligne de ZAC.
Ligne médiane	Centerline	Ligne tracée à mi-chemin entre les deux lignes de côté et allant de la zone de non-volée (ou la ZAC) à la ligne de fond.
Lob	Lob	Coup frappé en hauteur pour faire passer la balle par-dessus l'adversaire, hors de sa portée.
Match	Match	Compétition sportive entre deux adversaires ou deux équipes.

Mi-terrain	Midcourt	Portion du terrain se situant à mi-chemin entre la ligne de fond et la ligne de non-volée (ou de ZAC).
Momentum	Momentum	Séquence complète des actions générées par un corps en mouvement (comme le fait qu'un joueur continue de bouger après avoir frappé la balle).
Niveau de jeu	Level of play	Description générale du calibre d'un joueur (débutant, intermédiaire, avancé).
Objet permanent	Permanent object	Tout objet sur ou près du terrain, incluant ceux qui pendent au-dessus du terrain, qui peut interférer avec le jeu. Ils comprennent le plafond, les murs, les clôtures, les systèmes d'éclairage, les poteaux, les pieds des poteaux, les tribunes et sièges pour les spectateurs, l'arbitre, les juges de ligne, les spectateurs (quand ils sont aux endroits désignés pour eux) et tous les autres objets autour et au-dessus du terrain.
Officiel	Official	Personne qui exerce une fonction dans l'organisation d'une compétition.
Out	Out	Balle qui touche la surface de jeu à l'extérieur des limites du terrain.
Partenaire	Partner	Personne avec laquelle on fait équipe.
Partie	Game	Compétition entre deux joueurs (en simple) ou deux équipes (en double) mesurée par un nombre total de points à atteindre pour gagner.
Pas chassé	Side to side shuffle/Side Step/Chasse step	Déplacement latéral sans croisement des jambes.
Pas croisé	Crossover	Déplacement latéral avec croisement des jambes.
PCO	PCO	Pickleball Canada Organization
Permutation de zone	Switch	En double, fait pour les deux partenaires d'échanger leur position sur le terrain.
Pickleball	Pickleball	Sport de raquette qui se joue avec une raquette à surface dure et une balle en plastique perforée sur un terrain de la même grandeur qu'un terrain de badminton et un filet bas comme au tennis.
Pickleball compétitif	Competitive pickleball	Pickleball axé sur la compétition.
Pickleball récréatif	Recreational pickleball	Pickleball axé sur le divertissement lors duquel l'aspect compétitif est minimisé.
Placement	Placement	Habilitéte consistant à frapper la balle de telle manière qu'elle atteigne l'endroit désiré.

Plan du filet	Plane of the net	Prolongements imaginaires du plan vertical et de tous les autres plans du filet au-delà de son armature.
Pointage	Score	Points accumulés par chacun des adversaires ou chacune des équipes. (En double, pendant une partie, le pointage comporte trois chiffres : les points du joueur ou de l'équipe qui sert, les points de l'adversaire et le rang du serveur, par exemple 5-2-1.).
Position fermée	Closed stance	Position dans laquelle le joueur est perpendiculaire au filet.
Position ouverte	Open stance	Position dans laquelle le joueur est parallèle au filet.
Position d'attente dynamique	Ready position	Position du joueur qui se tient en alerte, prêt à recevoir une balle de l'adversaire.
Positionnement	Positioning	Action de se placer sur le terrain.
Positionnement standard	Normal positioning	En double, fait pour les deux partenaires d'occuper sur le terrain la position commandée par le pointage.
Positionnement stratégique	Stacking	En double, pour des raisons stratégiques, fait pour les deux partenaires d'occuper sur le terrain une position différente de celle normalement commandée par le pointage.
Poteau	Post/Pole	Support vertical placé à chaque extrémité du filet.
Premier serveur	First server	En double, joueur qui, en fonction du pointage de son équipe, doit servir à partir de l'aire de service droite/paire après le changement de côté.
Prendre l'adversaire à contre-pied	To wrong-foot the opponent	Envoyer la balle à l'adversaire du côté où il n'est pas bien placé pour la retourner.
Prise de la raquette	Paddle grip/Grip	Façon dont la main tient le manche de la raquette.
Prolongement imaginaire	Imaginary extension	Continuation fictive d'une des lignes du terrain.
Raquette	Paddle	Instrument composé d'un manche court et d'une palette pleine et relativement rigide, servant à frapper une balle.
Rebond	Bounce	Mouvement que fait la balle après avoir touché la surface de jeu.
Réinitialisation	Reset	Fait de ralentir le jeu en ramenant la balle dans la zone de non-volée (ou la ZAC) adverse pour contrer une attaque.
Receveur	Receiver	Joueur qui doit retourner le service de l'adversaire.
Règle des deux rebonds	Double bounce rule	Règle exigeant que la balle fasse un rebond après chacun des deux premiers coups de l'échange (le service et le retour de service) avant d'être frappée.

Reprise de l'échange	Replay	Échange qui est recommencé pour une raison quelconque sans l'attribution d'un point ou un changement de serveur.
Reprise du jeu	Time in	Jeu qui est recommencé après un temps d'arrêt.
Retour de service	Return of serve	Coup exécuté immédiatement après le service de l'adversaire.
Routine	Routine	Ensemble des actions et/ou des pensées permettant au joueur de contrôler ses émotions et de maintenir sa concentration sur les éléments utiles à la performance.
Rythme (du jeu, de jeu)	Tempo/Flow of play/Pace	Vitesse à laquelle se déroule le jeu.
Saut d'allègement	Split step	Petit saut qui donne au joueur l'élan nécessaire pour se mouvoir dans la direction voulue par la suite. Il est habituellement exécuté au moment où l'adversaire entre en contact avec la balle.
Sélection du côté	Selection of end	Avant un match, choix qu'un joueur ou une équipe fait pour déterminer le côté du terrain où il/elle commencera le match.
Serveur	Server	Joueur qui met la balle en jeu.
Serveur de départ	Starting server	En double, joueur désigné pour exécuter le premier service de la partie pour son équipe.
Service	Serve	Premier coup de l'échange.
Service avec rebond	Drop serve	Technique de service permettant de frapper la balle après son rebond.
Service avec effet	Spin serve	Service frappé en donnant un effet de rotation à la balle.
Simple	Singles	Partie jouée par deux joueurs, un de chaque côté du terrain.
Simple en demi-terrain	Skinny singles	Jeu en simple pratiqué sur une moitié de terrain. Le simple en demi-terrain peut se jouer en croisé, en parallèle ou dans une combinaison des deux.
Smash	Smash	Coup consistant à rabattre une balle haute sur la surface de jeu. À distinguer du coup en puissance, dont la trajectoire est horizontale.
Surface de jeu	Playing surface	Surface désignée pour jouer qui comprend le terrain et l'espace qui l'entoure.
Temps d'arrêt	Time out	Intervalle de temps durant lequel le match est interrompu à la demande d'un joueur ou d'une équipe.
Temps de réaction	Reaction time	Pour un joueur, temps écoulé entre un coup frappé en sa direction et son coup à lui.
Terrain	Court	Surface délimitée par les lignes de fond et de côté.
Tête de la raquette	Paddle head	Partie de la raquette qui sert à frapper la balle.

Transfert de poids	Weight transfer	Technique qui consiste à déplacer son centre de gravité vers l'avant, vers l'arrière ou vers un côté, habituellement pour pouvoir frapper la balle avec plus de puissance.
Transport	Carry	Action de frapper la balle de sorte qu'elle se déplace sur la surface de la raquette plutôt que de rebondir sur celle-ci.
Troisième coup	Third shot	Troisième coup d'un échange. Le premier coup est le service. Le deuxième coup est le retour de service. (L'objectif premier de ce coup est d'aider l'équipe au service à se rendre à la ligne de non-volée (ou ligne de ZAC).).
Troisième coup amorti	Third shot drop	Coup frappé après le retour de service et visant la zone de non-volée (ou la ZAC) adverse.
Troisième coup en puissance	Third shot drive	Coup frappé avec force après le retour de service et ayant une trajectoire horizontale.
Troisième coup lobé	Third shot lob	Coup frappé en hauteur après le retour de service et visant le fond de la zone adverse.
USAPA	USAPA	USA Pickleball
Volée	Volley	Coup frappé avant que la balle touche le sol.
Volée de coin	Erne	Coup frappé à la volée pendant ou après un saut par-dessus un coin de la zone de non-volée (ou la ZAC). Le terme anglais tire son origine de l'inventeur de ce coup (Erne Perry).
Volée poussée	Punch volley	Coup frappé à la volée sans élan arrière mais avec poussée avant.
Volée roulée	Roll volley/Roll shot	Volée rapide et puissante exécutée à la ligne de ZAC en brossant la balle. Cette volée peut être exécutée comme coup droit (Forehand roll/Chip) ou comme coup du revers (Backhand roll).
ZAC	NVZ	Abréviation de Zone d'action contrôlée.
Zone adverse	Opponent's side	Portion de terrain où évolue le joueur ou l'équipe adverse.
Zone d'action contrôlée/ZAC	Non volley zone	Terme utilisé au Québec pour désigner la zone de non-volée.
Zone de frappe idéale	Sweet spot	Endroit précis sur une raquette où la balle doit être frappée afin que le coup soit le plus efficace possible.
Zone de non-volée	Non volley zone/NVZ	Surface rectangulaire délimitée par le filet, la ligne de non-volée située à 2,13 mètres (7 pi) du filet et les lignes de côté. Au Québec, on l'appelle zone d'action contrôlée ou ZAC.

Zone de service	Service court	Surface de terrain où une balle de service doit toucher le sol pour être réglementaire. Cette surface est délimitée par la ligne de fond, la ligne de côté, la ligne médiane et la ligne de non-volée (ou de ZAC). À noter que la zone de service exclut la ligne de non-volée (ou de ZAC). Ne pas confondre avec Aire de service.
Zone de transition	Transition zone	Partie du terrain entre la zone de non-volée (ou la ZAC) et la ligne de fond.
Zone impaire ou gauche	Left/odd court	Zone située à gauche de la ligne médiane (en incluant celle-ci) quand le joueur est face au filet.
Zone paire ou droite	Right/even court	Zone située à droite de la ligne médiane (en incluant celle-ci) quand le joueur est face au filet.