

Résumé des principaux changements aux règles

en vigueur le 25 janvier 2021

Isabelle Gauthier, arbitre en chef par intérim
Fédération québécoise de pickleball

Révision René Lord

Ce résumé a été fait à partir du document *Liste des changements 2021* (traduction du *2021 Change Document – ds.12/15/20* publié par l'USAP). Il présente les principaux changements apportés au *Règlement Officiel* pour 2021. Au total il y a 125 changements et 10 règles supprimées, pour en savoir davantage (tous les changements, raisons et scénarios) veuillez consulter le document complet disponible sur le site de la *Fédération québécoise de pickleball* (français) ou de *Pickleball Canada* (français et anglais).

Les numéros font référence au numéro dans le document sur les changements suivi de celui de la règle du Règlement officiel 2021.

CE QUI N'EXISTE PLUS !

➤ IL N'Y A PLUS DE LET AU SERVICE [4.O.]

- **Si la balle de service touche au filet, elle demeure en jeu.**
- La balle doit cependant **atterrir** dans la **bonne** zone de service.
- **Faute** si un joueur **arrête** le jeu après le service (sauf si **erreur** de pointage).
- **Faute** si la balle atterrit dans la **zone de non-volée**, incluant la ligne.
- Faute de **distraction** possible si un joueur crie « let » **au moment** où l'adversaire s'apprête à frapper la balle (**jugement** de l'arbitre).

CE QUI EST CHANGÉ OU NOUVEAU !

➤ LA BALLE DEVIENT EN JEU (*LIVE*) AU MOMENT DU SERVICE [#10/3.A.19.]

- **Service** : correspond au moment précis où la raquette du serveur frappe la balle.
- **Service** : sera dorénavant utilisé comme **limite de délai** (actuelle: avant début du mouvement service).
- Exemple : **pas** de faute si le serveur demande son pointage **avant** le service.
- Exemple : **pas** de faute si un joueur demande un temps d'arrêt **avant** le service.

➤ LE POINTAGE COMPLET DOIT ÊTRE ANNONCÉ AVANT LE SERVICE [Voir # 20 / 4.A.1.]

- **Service** : correspond au moment précis où la raquette du serveur frappe la balle.
- Le mouvement du service **peut** commencer **avant ou pendant** l'annonce du pointage.
- La raquette doit **FRAPPER** la balle de service **APRÈS LA FIN** de l'annonce du pointage.
- **Faute** si la raquette frappe la balle **pendant** l'annonce du pointage.

- **SERVICE AVEC REBOND – règle provisoire** [# 24 à 27/4.A.8.]
 - Peut être utilisé par **tous** les joueurs.
 - Serveur peut **alterner** du service régulier au service avec rebond.
 - Obligation de respecter le délai des **10 secondes** pour mettre la **balle en jeu**.
 - Serveur doit **laisser tomber** la balle de sa main/raquette (**gravité** seulement).
 - Serveur **peut** laisser tomber la balle de la hauteur de son **choix** (ex : genoux, épaules, au-dessus tête, etc.).
 - **Faute** si la balle est **lancée/projetée/etc.** (vers le haut ou le bas).
 - Rebond de la balle peut être à l'**intérieur** ou à l'**extérieur** du terrain avant d'être frappée.
 - Arbitre et receveur doivent **voir** le lâcher de balle (si **pas vu** = **reprise**).
 - Balle peut faire **1 ou plusieurs** rebonds avant d'être frappée.
 - Joueur peut attraper la balle et **recommencer** (si < 10 secondes).
 - **Position des pieds** doit être **respectée**.
 - **Autres exigences** du service **ne s'appliquent pas** à ce type de service (i.e. mouvement bas vers le haut, plus bas que taille et raquette en bas du poignet).

- **JOUEURS PEUVENT MAINTENANT DEMANDER S'ILS SONT À LA BONNE POSITION** [#28/4.B.9. et #29/4.B.10.]
 - **Avant** le service = **3 questions autorisées** : pointage, bon serveur/receveur et bonne position.
 - **Avant** le service : arbitre **arrête** l'échange pour répondre et réannonce le pointage.
 - **Pas de faute** si serveur frappe la balle **avant le début** de la réannonce du pointage.
 - **Après** le service : l'arbitre **ignore** la question, l'échange se **poursuit**.

- **PARTENAIRE PEUT MAINTENANT ANNONCER LE POINTAGE À LA PLACE DU SERVEUR** [#32/4.D.2.]
 - **Partenaire** doit cependant annoncer le pointage durant toute la partie.
 - **Pas de faute** si **mauvais** joueur fait l'annonce = **reprise** de l'échange.

- **ARRÊT DE JOUER** [#34 à 37/4.K., 4.K.2. et 4.K.3.]
 - **Avant** le service : joueur peut **arrêter** le jeu pour questionner/contester le pointage.
 - **Après** le service :
 - Joueur **peut arrêter** l'échange **AVANT le 3^e coup** : (moment précis où serveur/partenaire touche la balle) pour demander une correction.
 - **Si ERREUR dans le pointage** = **reprise de l'échange sans pénalité**
 - **Si PAS D'ERREUR dans le pointage** = **faute**

- **TEMPS D'ARRÊT** [#39/4.M.10, 41/4.N.3. et #63/10.A.3.]
 - Doit être demandé **avant** le service.
 - **Faute** : si demandé **après** le service.

- **TEMPS D'ARRÊT POUR CHANGEMENT DE CÔTÉ (à 6, 8 ou 11 points)** [#44/5.B.6.]
 - Maintenant considéré comme un **temps d'arrêt** d'arbitre (**ATTENTION** : **non imputé** aux joueurs)
 - **Temps d'arrêt** = **coaching autorisé**.

- **CHANGEMENT DE SERVEUR DE DÉPART ENTRE DEUX PARTIES** [#33/5.A.3.]
 - **Pas de faute** si l'équipe omet d'en avertir l'arbitre. Par contre, l'arbitre doit apporter la correction.

- **DEMANDER L'AVIS DE L'ARBITRE SUR UN APPEL DE LIGNE** [#48/6.D.5.]
 - Doit être demandé **avant** le prochain service.

- **BALLE « OUT »** [#50/6.D.7.]
 - Joueur doit **voir espace** entre la balle et la ligne.

- **SERVEUR PEUT LANCER LA BALLE À PARTIR DE SA RAQUETTE** [#57/7.N. et 369/11.A.]
 - Si **avant** le service conventionnel : permet au serveur **d'éviter** de toucher la balle (COVID) (les règles du service s'appliquent).
 - Si **avant** le service avec **rebond** : la balle doit **tomber** (gravité seulement) et non pas être lancée.

- **FAUTE UNIQUEMENT QUAND LA BALLE EST EN JEU** [#56/7.H. et #61/8.E.]
 - **AVANT** le service = **PAS** de faute tant que la balle ne sera pas remise en jeu (voir exceptions) [#56/7.H.]
 - **Note** : Donc **servir AVANT** le **DÉBUT** de l'annonce du pointage = **PAS** de faute (reprise du service).

- **POSSIBILITÉ D'UTILISER TEMPS D'ARRÊT AVANT LA 2^E OU 3^E PARTIE EN LE DEMANDANT AVANT DE QUITTER L'AIRE DE JEU** [#67/10.E.1.]
 - Permet aux joueurs de **prolonger** le délai de 2 minutes entre les parties **sans avoir à être présents** à l'aire de jeu pour le faire.
 - Peut utiliser **1 ou 2** temps d'arrêt.
 - Arbitre/adversaire doit être informé **avant**.
 - Délai de 2 minutes doit être écoulé **avant** d'utiliser le(s) temps d'arrêt.
 - Si le(s) temps d'arrêt **non** utilisé(s) = demeure(nt) **disponible(s)**.

- **BALLE BRISÉE** [#70/11.E.]
 - Doit demander à l'arbitre **avant** le service.

- **MATCH NON ARBITRÉ : FAUTE CONTRE L'ADVERSAIRE OU SOI-MÊME** [#86/13.D.1.6.]
 - Joueur doit appeler une faute **contre lui-même dès** qu'il la commet ou qu'il **réalise** qu'il a commis une faute.
 - Joueur peut signaler une **faute** commise par l'**adversaire**, la décision de **sanctionner la faute appartient à l'adversaire** (exceptions : fautes de ZNV et pied au service – reprise si adversaire pas d'accord [voir règle 13.D.1.b.]).

- **SI ARBITRE ET JUGES DE LIGNE SONT INCAPABLES DE FAIRE L'APPEL DE LIGNE** [#88/13.D.3.c.]
 - Il y a **REPRISE** de l'échange automatique.

- **JUGE DE LIGNE AVEC VUE OBSTRUÉE** [#91/13.E.3.]
 - Arbitre peut faire l'appel **immédiatement**.
 - Si l'arbitre est **incapable** de faire l'appel : il demande **tout de suite** aux autres juges de ligne **sans** avoir à attendre qu'un joueur lui demande de les solliciter.

- **SI L'ARBITRE (après avoir été sollicité par un joueur) RENVERSE EN « IN » UN APPEL « OUT » FAIT PAR UN JUGE DE LIGNE** [#92/13.E.4.]
 - Il y a **REPRISE** de l'échange automatique.

- **AVERTISSEMENT VERBAL** [#95/13.G.1.]
 - Utiliser dans les cas de **blasphème/juron/vulgarité** uniquement.
 - Donnée à tous les joueurs quand la **limite** de l'acceptabilité de l'arbitre est atteinte.
 - **Un** seul par match.
 - **Peut** précéder un avertissement technique.
 - **Pas obligatoire**, avertissement technique peut être donné **d'emblée**.

- **FAUTE TECHNIQUE** [#104/13.G.2.]
 - **Retrait** d'un point à l'équipe **fautive** (ou ajout d'un point à l'adversaire si pointage à zéro).
 - **Note** : **cumul** de **2 avertissements** techniques = **faute** technique = **1 point retiré**.

- **FORFAIT DE PARTIE** [#110 à 112/13.H.1., 13.H.1.c. et 13.H.2.]
 - Introduction d'une **gradation** des sanctions (**pas** obligatoire).
 - **Imposé** d'emblée si **absent** après **10** minutes de l'appel initial du match.
 - Peut être imposé par **cumul** d'avertissements et/ou fautes techniques.
 - « **3 strikes = forfait de partie !** » (Note : **avertissement** technique = **1 strike** / **faute** technique = **2 strikes**).
 - **Dans le cas de partie à 15 ou 21 points : forfait de partie = forfait de match**

- **FORFAIT DE MATCH** [#113 à 117/13.H.1.a, 13.H.1.b., 13.I.2., 13.I.2.a et 13.I.2.b.]
 - **Imposé** d'emblée si **absent** après **15** minutes de l'appel initial du match.
 - Peut être imposé par **cumul** d'avertissements et/ou fautes techniques.
 - « **4 strikes = forfait de match !** » (Note : **avertissement** technique = **1 strike** / **faute** technique = **2 strikes**).

- **DISQUALIFICATION ET EXPULSION** [#121 à 125/13.M., 13.M.1., 13.M.2., 13.M.3. et 13.M.5.]
 - Suite à des paroles, gestes **inacceptables** qui portent préjudice au succès du tournoi, le directeur du tournoi a l'autorité de disqualifier et/ou expulser un joueur du tournoi.

Ce résumé fort utile à propos des récents changements aux règles n'exclut pas de consulter le règlement complet ! Bien au contraire cela vous permettra de consolider vos acquis.

L'Association Nationale Pickleball France remercie Isabelle Gauthier, de la Fédération québécoise de pickleball pour ce travail concis et exhaustif.

Pour toutes questions : contact@pickleballfrance.org

