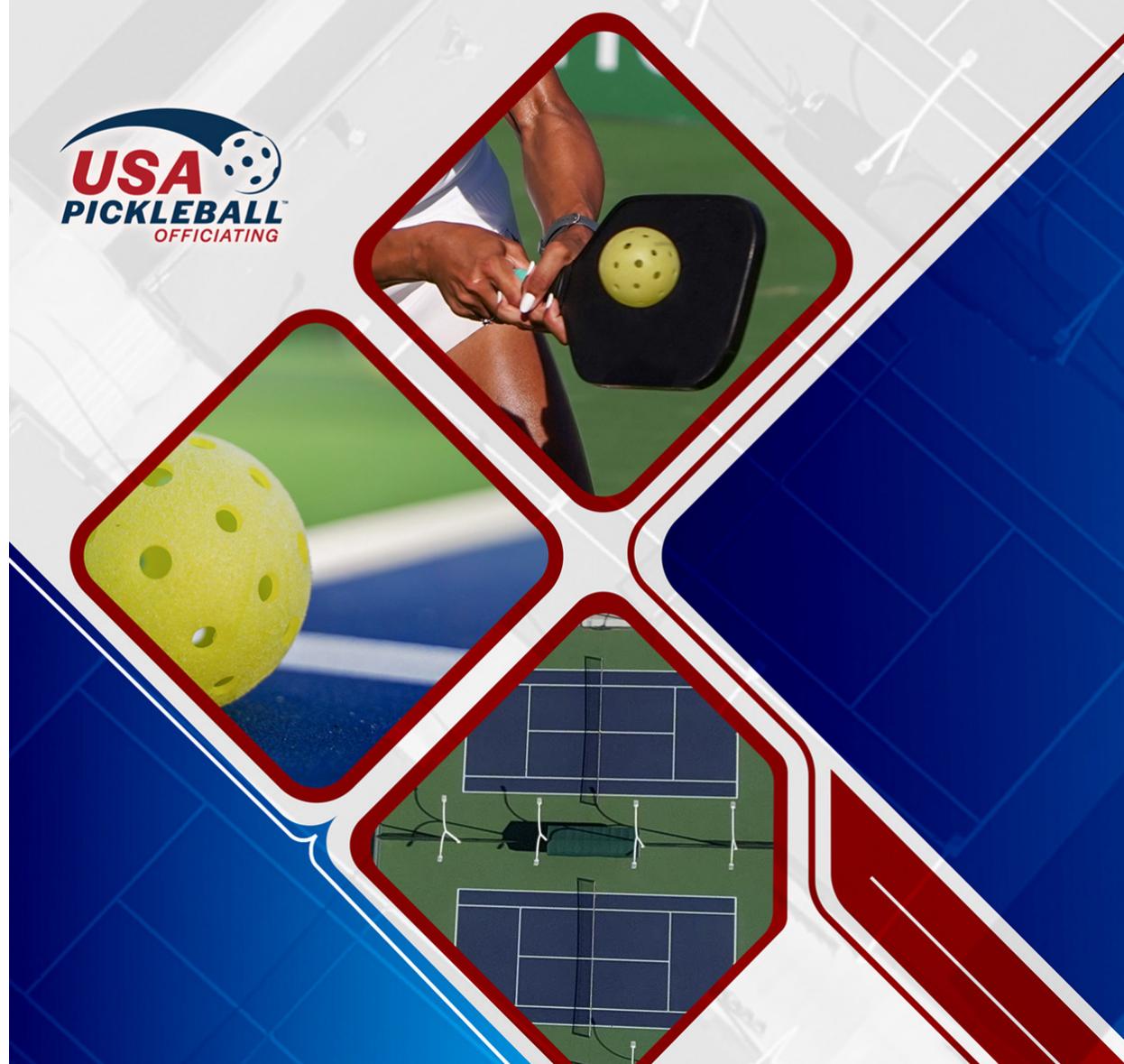


VERSION FRANÇAISE

# 2022 **RULEBOOK**

---

## CHANGE DOCUMENT



Couverture courtoise de Steve Taylor de Digital Spatula

Le « *Changement aux règles du Règlement officiel – 2022* » est une traduction faite avec l’autorisation de *USA Pickleball*, en collaboration avec *Pickleball Canada*, de la version originale anglaise du « *2022 Official Rulebook – Change Document* » publiée par *USA Pickleball*.

**En cas de problème d’interprétation, la version anglaise doit prévaloir.**

La forme masculine attribuée au texte ou aux fonctions est utilisée pour indiquer le genre neutre et désigne aussi bien les femmes que les hommes.

***Traduction Isabelle Gauthier, révision Pierrette Guitard et René Lord***

# TABLE DES MATIÈRES

## Section 3: Définitions

#1: 3.A.41.	Avertissement technique _____	5
#2: 3.A.45.	Avertissement verbal _____	5
	Scénario A: Avertissement verbal à un receveur qui retarde le jeu _____	5
	Scénario B: Avertissement verbal à chaque équipe pour blasphème _____	5

## Section 4: Service, séquence du service et pointage

#3: 4.A.5.	Service à la cuillère _____	6
	Scénario A: Tailler le gant _____	7
	Scénario B: Pansement sur un doigt _____	7
	Scénario C: Main ganté sans ajout de rotation _____	7
	Scénario D: Serveur fait dos à l'arbitre _____	8
	Scénario E: Serveur donne de la rotation et reprend son lancer de balle _____	8
#4: 4.A.6.a.	Service avec rebond: nombre de rebonds _____	8
#5: 4.B.8.	Questions des joueurs _____	8
	Scénario: Receveur questionne à propos du serveur _____	9
#6: 4.K.	Mauvais pointage annoncé _____	9
	Scénario A: Faute du receveur pour avoir arrêté de jouer _____	9
	Scénario B: Reprise de l'échange suite à un appel de mauvais serveur _____	9
	Scénario C: Reprise de l'échange car mauvais serveur _____	10
	Scénario D: Reprise du point de match car mauvais serveur (révision à venir) _____	10

## Section 5: Service et sélection du côté

#7: 5.B.7.	Changement de côté vs faute technique _____	10
------------	---	----

## Section 7: Fautes

#8: 7.J.	Balle qui contacte un objet permanent après le service _____	10
#9: 7.L.	Transporter la balle illégalement _____	11
#10: 7.N.	Transporter des balles supplémentaires _____	11
	Scénario A: Balle atterrit à l'extérieur du terrain _____	11
	Scénario B: Correction de l'arbitre _____	11
	Scénario C: Joueur qui laisse tomber la balle intentionnellement _____	11

## Section 8: Balles mortes

#11: <b>8.E.</b>	Appels pour Avertissement verbal et faute technique _____	12
	Scénario: Blasphémer durant un échange _____	12

## Section 10: Temps d'arrêt

#12: <b>10.A.5.</b>	Procédure de reprise du jeu _____	12
	Scénario A: Options de l'arbitre pour assurer bon déroulement du jeu ____	13
	Scénario B: Équipe à la réception du service mal positionnée _____	13
#13: <b>10.H.2.a.</b>	Temps d'arrêt médical demandé par l'arbitre _____	14

## Section 11: Autres règles

#14: <b>11.A.</b>	Double frappe _____	14
#15: <b>11.P.</b>	Accessoires électroniques _____	15

## Section 12: Tournois sanctionnés

#16: <b>12.B.</b>	Types de match lors des tournois _____	15
#17: <b>12.F.5.b.</b>	Demande de retrait _____	16
#18: <b>12.F.6.a.</b>	Inscription du pointage lors d'un abandon _____	16
	Scénario: Match de 2 de 3 _____	16

## Section 13: Gestion des tournois et arbitrage

#19: <b>13.G.1.</b>	Avertissement verbal, avertissement technique et faute technique _____	17
	Scénario A: Balle brisée par accident _____	17
	Scénario B: Balle brisée volontairement _____	17
	Scénario C: Propos injurieux à l'arbitre _____	17
	Scénario D: Différentes intensités/différentes pénalités _____	17
	Scénario E: Jugement de l'arbitre _____	17
	Scénario F: Avertissement verbal non obligatoire avant AT/FT _____	17
#20: <b>13.g.3.e.</b>	Avertissement et faute technique à tout moment _____	18
	Scénario: Faute technique avant rencontre d'avant-match _____	18

## Section 3 - Définitions

### 1. Règle 3.A.41:

**Actuelle: 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. Aucun point n'est attribué à l'adversaire suite à un avertissement technique.

**Nouvelle: Avertissement technique (*technical warning*)** – Une sanction donnée par l'arbitre à un joueur/équipe suite à un comportement inadéquat. Un avertissement technique n'a pas d'incidence sur le pointage.

**Raison:** Permet de clarifier qu'un avertissement technique est donné suite à un comportement inadéquat et non pas à cause de la violation d'une règle. Ce nouveau libellé aussi élimine l'ambiguïté qui laissait penser qu'un joueur devait recevoir un avertissement technique avant de se voir imposer une faute technique.

### 2. Règle 3.A.45:

**Actuelle: Avertissement verbal (AV) (*verbal warning*)** – Un avertissement verbal est un rappel non-punitif qui peut être utilisé par l'arbitre dans le cadre de ses fonctions. Il est spécifique au blasphème/juron/vulgarité qui ne justifie pas un avertissement ou une faute technique. Lorsqu'il est utilisé, l'avertissement verbal est adressé simultanément à tous les joueurs sur le terrain. L'arbitre ne peut utiliser qu'un seul avertissement verbal par match.

**Nouvelle: Avertissement verbal (AV) (*verbal warning*)** – Un avertissement de l'arbitre suite à un comportement inadéquat. Une équipe ne peut recevoir qu'un seul avertissement verbal par match.

**Raison:** L'intention derrière la règle est d'offrir à l'arbitre un outil supplémentaire pour l'aider à contrôler certains comportements inadéquats et à prévenir l'escalade. L'avertissement verbal (AV) ne doit pas être utilisé pour sanctionner une faute. Chaque équipe peut recevoir un seul AV par match. Un AV donné à une équipe ne sanctionne pas l'adversaire. Si une équipe s'est déjà vue imposer un avertissement technique ou une faute technique, elle ne peut plus recevoir d'avertissement verbal. (**Note:** Un avertissement verbal ne peut pas être utilisé dans les cas où une sanction spécifique d'avertissement technique ou de faute technique est prévue comme dans les règles 13.G.1.g, 13.G.1.h, 13.G.2.d et 13.G.2.f.)

**Scénario A:** L'équipe B prend systématiquement trop de temps à se mettre en position pour recevoir le service. L'arbitre peut donner un avertissement verbal pour avoir retardé le jeu.

**Scénario B:** L'équipe A a reçu un avertissement verbal pour avoir blasphémé. Plus tard dans le match un joueur de l'équipe adverse blasphème à son tour, l'arbitre donne un avertissement verbal à l'équipe B pour le même motif.

## Section 4 – Service, séquence du service et pointage

### 3. Règle 4.A.5:

**Nouvelle: Service à la cuillère (*volley serve*).** Le serveur ne peut utiliser qu'une seule main pour lâcher la balle afin d'exécuter son service. Si le serveur donne un effet de rotation à la balle, la partie de la main qui est en contact avec la balle doit être dénudée. L'arbitre et le receveur doivent être en mesure de voir la balle au moment où le serveur la lâche. Dans un match non arbitré, le receveur doit aussi voir le lâcher de balle. Une reprise doit être demandée avant le retour du service si le lâcher de balle n'a pas été visible ou si l'arbitre (ou le receveur lors d'un match non-arbitré) n'a pas pu voir si un dispositif quelconque a interféré avec la main pour donner l'effet de rotation. Exception: Un joueur qui n'a l'usage que d'une seule main peut utiliser cette main, ou sa raquette, pour lâcher la balle afin d'exécuter son service.

**Raison:** L'année 2021 a vu apparaître de nouveaux types de services en raison d'une brèche involontaire dans la règle qui régit le transport de la balle sur la raquette. Cette nouvelle règle nous ramène aux directives qui encadraient le service avant 2021. Certains se demanderont pourquoi avoir éliminé le "*chainsaw serve*" en 2022 sans pour autant interdire tous les effets de rotation imputés à la balle avant le service ? Voici les principaux éléments de réflexion du Comité des règles et des conseils d'administration des organismes responsables de leur mise en place (*Fédération internationale de pickleball* et *USA Pickleball*)

1. Contrairement au "*chainsaw serve*", qui a été introduit un peu par accident, l'effet de rotation donné avec une seule main avant de servir la balle a toujours été permis, et ce depuis 1965. Il s'agit d'un élément essentiel qui a été pris en compte lors de la création de cette nouvelle règle.
2. Il a été rapidement réalisé qu'il était délicat d'interdire complètement l'effet de rotation avant le service. Cette règle aurait été très difficile à faire respecter puisque chaque mouvement donné à la balle peut causer un effet de rotation. Pour l'éliminer complètement, et par le fait même tout jugement de l'arbitre, il aurait fallu adopter une règle semblable à celle utilisée au tennis de table, soit un lancer de balle avec paume ouverte. Tout joueur intéressé par le *Règlement* aura constaté que la majorité des règles qui laissaient place au jugement de l'arbitre ont été supprimées au cours des dernières années. Ajouter des termes comme « aucun effet de rotation avant le service » aurait donné une règle difficilement applicable et introduit inévitablement un manque de cohérence parmi les joueurs ou les arbitres. Finalement, introduire une exigence semblable à celle du tennis de table aurait été prématuré à ce stade-ci et n'aurait pas respecté la prémisse du point 1 cité plus haut. De plus, une telle règle aurait contraint à peu près la majorité des joueurs à modifier leur routine de service. Adopter un tel changement aurait entraîné une

transformation majeure du sport, c'est d'ailleurs pour cette raison que le service avec rebond n'a pas remplacé le service d'origine.

3. Donner de l'effet de rotation à la balle avec une seule main est une technique beaucoup plus difficile à maîtriser. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est actuellement impossible de prédire s'il sera utilisé à grande échelle par l'ensemble des joueurs.
4. Bien qu'il soit important de laisser le sport évoluer, il ne faut perdre de vue que l'innovation, en introduisant des nouveaux genres de coups ou des nouveaux styles, ne doit pas permettre de dominer le sport, tout particulièrement chez les joueurs amateurs.
5. Pas contre, restons à l'affût et le futur dictera la conduite à suivre.

La règle prévoit:

- A. Une appellation distincte (service à la cuillère) afin de le différencier du service avec rebond (4.A.6.).
- B. La possibilité pour le serveur de donner un effet de rotation à la balle en autant qu'il le fasse d'une seule main, sans aide additionnelle (i.e. main nue, sans accessoire, ou autre substance). Qu'en est-il alors de la crème solaire ou hydratante? L'utilisation de ces produits est acceptable puisque leur utilisation est considérée d'usage courant. Un gant – ou un pansement – sera accepté s'il n'est pas sur la partie de la main qui est en contact avec la balle auquel cas, le joueur ne pourra pas donner d'effet de rotation additionnel à la balle. Il est cependant convenu qu'un minimum de rotation est un phénomène normal à tout lâcher de balle et que ce n'est pas ce que cette règle tente de limiter.
- C. L'obligation que l'arbitre et le receveur voit le lâcher de balle au même titre que lors de l'utilisation du service avec rebond (Règle 4.A.6.).

**Note:** Les joueurs doivent connaître l'intention derrière cette règle. À cette fin, l'objectif n'est pas que l'arbitre « inspecte » les mains des joueurs afin de s'assurer qu'elles sont dénudées.

**Scénario A:** Le serveur porte un gant à la main qu'il utilise pour lancer la balle de service, mais il a découpé le gant de manière à ce que les doigts qui touchent la balle soient dénudés. L'arbitre autorise donc le port du gant.

**Scénario B:** Le serveur porte un pansement sur son index, mais ce doigt n'entre pas en contact avec la balle lorsque le serveur donne de l'effet de rotation à la balle. L'arbitre n'appelle donc pas de faute.

**Scénario C:** Le serveur porte un gant à la main qu'il utilise pour lancer la balle de service, mais il a découpé le gant de manière à ce que le pouce et le majeur soient dénudés. Au moment où il lance la balle pour exécuter son service, l'arbitre constate que son index touche la balle, mais

comme il n'a pas ajouté d'effet de rotation à la balle le service est légal et l'arbitre n'appelle pas de faute.

**Scénario D:** Le serveur tourne le dos à l'arbitre (ou au receveur) au moment où il fait son lâcher de balle. Comme l'arbitre (ou le receveur) n'a pas vu la balle, l'arbitre appelle une reprise du service et informe le serveur que l'arbitre et le receveur doivent voir le lâcher de balle. Si la situation devient récurrente, l'arbitre peut donner, selon son jugement, un avertissement verbal ou un avertissement technique au joueur concerné pour avoir retardé le jeu.

**Scénario E:** Le serveur donne de l'effet de rotation à la balle, mais il n'est pas satisfait et la laisse donc rebondir, il l'attrape ensuite de la main et recommence son lancer. L'arbitre autorise cette manœuvre car le délai de 10 secondes pour servir n'est pas expiré. Le serveur peut faire le nombre de lancers qu'il désire à condition de servir avant la fin du délai de 10 secondes.

#### **4. Règle 4.A.6.a:**

**Actuelle (4.A.8.a.):** Le serveur doit laisser tomber la balle d'une de ses mains ou de la surface de sa raquette à partir de n'importe quelle hauteur (sans aide) et la frapper après qu'elle a rebondi sur la surface de jeu. L'arbitre et le receveur doivent être en mesure de voir la balle au moment où le serveur la laisse tomber. Dans un match non arbitré, le receveur doit aussi être en mesure de voir la balle au moment où le serveur la laisse tomber. Une reprise doit être demandée avant le retour du service si le lâcher de balle n'a pas été visible. Les règles 4.A.2. et 4.L. qui encadrent la position des pieds s'appliquent.

**Nouvelle:** Le serveur doit laisser tomber la balle d'une de ses mains ou de la surface de sa raquette à partir de n'importe quelle hauteur (sans aide) et la frapper après qu'elle a rebondi sur la surface de jeu. Il n'y a aucune restriction sur le nombre de rebonds que la balle peut faire ou sur l'endroit où elle peut atterrir sur la surface de jeu. L'arbitre et le receveur doivent être en mesure de voir la balle au moment où le serveur la laisse tomber. Dans un match non arbitré, le receveur doit aussi être en mesure de voir la balle au moment où le serveur la laisse tomber. Une reprise doit être demandée avant le retour du service si le lâcher de balle n'a pas été visible. Les règles 4.A.4. et 4.L. qui encadrent la position des pieds s'appliquent.

**Raison:** La règle a été modifiée pour préciser que la balle peut rebondir autant de fois que le serveur le désire à condition qu'il exécute son service dans le délai de 10 secondes. Elle précise aussi que la balle peut rebondir à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.

#### **5. Règle 4.B.8:**

**Actuelle (4.B.8.):** Avant le service, l'équipe au service peut demander à l'arbitre quel est le pointage, qui est le bon serveur, quelle est la bonne position et peut aussi contester/valider le pointage annoncé. N'importe quel joueur de l'équipe peut poser une ou plusieurs de ces questions.

**Actuelle (4.B.9.):** Avant le service, l'équipe à la réception du service peut demander à l'arbitre quel est le pointage, qui est le bon receveur, quelle est la bonne position et peut aussi contester/valider le pointage annoncé. N'importe quel joueur de l'équipe peut poser une ou plusieurs de ces questions.

**Nouvelle:** Avant le service, tout joueur peut demander à l'arbitre quel est le pointage, qui est le bon serveur ou le bon receveur, quelle est la bonne position et peut aussi contester/valider le pointage annoncé. Tout joueur peut poser une ou plusieurs de ces questions.

**Raison:** Ce changement combine deux règles et permet à une équipe de poser une question à propos de l'équipe adverse (position ou bon joueur). Bien qu'il soit rare qu'une équipe interroge l'arbitre au sujet de l'adversaire, la règle actuelle ne le permettait pas. Le nouveau libellé l'autorise dorénavant.

**Scénario:** Le mauvais serveur est en position pour servir. L'arbitre annonce le pointage. Avant que le serveur exécute son service, le partenaire du receveur questionne l'arbitre « Est-il le bon serveur? ». L'arbitre arrête le jeu et confirme que ce n'est pas le bon serveur. L'équipe au service change donc de serveur. Quand tous les joueurs sont prêts et en position, l'arbitre réannonce le pointage.

## 6. Règle 4.K:

**Actuelle: Mauvais pointage annoncé.** Si le serveur ou l'arbitre annonce le mauvais pointage, tout joueur peut arrêter le jeu avant le troisième coup pour demander une correction.

**Nouvelle: Mauvais pointage annoncé.** Si le serveur ou l'arbitre a annoncé le mauvais pointage, une fois que le service est exécuté l'échange doit se poursuivre jusqu'à la fin. La correction du pointage sera faite avant le prochain service. Après le service, un joueur qui arrête le jeu sur la seule base d'une annonce de mauvais pointage commet une faute et perd l'échange.

**Raison:** La nouvelle règle définit que c'est une faute si un joueur arrête le jeu après le service sous le seul prétexte qu'un mauvais pointage a été annoncé. La règle précise que dorénavant l'erreur de pointage doit être corrigée avant le service ou après la fin de l'échange. Si, sur la base du pointage annoncé, un joueur pense qu'une faute de mauvais serveur/receveur/position a été commise, l'arbitre pourra apporter la correction jusqu'au prochain service.

**Scénario A:** L'arbitre annonce le mauvais pointage. Le bon serveur met la balle en jeu, le receveur l'attrape au vol, arrête de jouer et mentionne à l'arbitre qu'il y a une erreur dans le pointage annoncé. L'arbitre appelle une faute contre le receveur pour avoir arrêté de jouer uniquement à cause de l'erreur de pointage.

**Scénario B:** Tous les joueurs sont correctement positionnés. L'arbitre annonce le pointage en faisant une erreur dans celui de l'équipe au service. Le receveur attrape la balle au vol et affirme, compte tenu du pointage annoncé, que le serveur est à la mauvaise position. L'arbitre annoncera « Correction » et appellera une reprise de l'échange. (Même scénario si l'erreur concerne le mauvais receveur).

**Scénario C:** L'arbitre annonce le mauvais pointage. Le serveur exécute son service et le receveur attrape la balle au vol et arrête de jouer. Il informe alors l'arbitre qu'il a annoncé le mauvais pointage et que, en se basant sur le pointage annoncé, c'est le mauvais serveur qui a fait le service. L'arbitre annoncera « Correction » et appellera une reprise de l'échange.

**Scénario D: RÉVISION À VENIR** -Point de match. L'arbitre annonce le mauvais pointage. L'équipe au service gagne l'échange, donc le match. L'adversaire revendique alors une faute de position basée sur le pointage annoncé. L'arbitre annoncera « Correction » et appellera une reprise de l'échange. Note: La reprise de l'échange est justifiée par le fait que l'échange a été joué malgré l'annonce du mauvais pointage et que cette erreur peut avoir eu une incidence sur la concentration des joueurs d'une ou des deux équipes.

## Section 5 – Service et sélection du côté

### 7. Règle 5.B.7:

**Actuelle:** Il n'y a aucune incidence sur le changement de côté une fois qu'il a été fait même si l'équipe au service perd un point suite à une faute technique.

**Nouvelle:** Une fois que le point qui a engendré le changement de côté (à 6, 8 ou 11) a été marqué par l'équipe au service, le changement de côté demeure effectif même si l'équipe au service perd un point suite à une faute technique.

**Raison:** Certains se questionnaient si le fait que l'équipe au service se voit imposer une faute technique au moment où se faisait le changement de côté (à 6, 8 ou 11 points) avait une incidence sur le changement de côté. Le nouveau libellé confirme que le changement de côté demeure effectif malgré la perte du point.

## Section 7 – Fautes

### 8. Règle 7.J:

**Actuelle:** Une balle en jeu frappe tout objet permanent avant de rebondir sur le terrain.

**Nouvelle:** Après le service, une balle en jeu frappe tout objet permanent avant de rebondir sur le terrain.

**Raison:** La balle est en jeu dès le début de l'annonce du pointage, ce petit changement précise que si le serveur échappe la balle avant de servir et que celle-ci touche par inadvertance un objet permanent (estrade, clôture, etc.) ce n'est pas une faute (en autant que la règle du 10 secondes est respectée).

## 9. Règle 7.L:

**Actuelle (7.N.):** Après le service, un joueur transporte ou saisit délibérément la balle en jeu avec sa raquette.

**Nouvelle:** Un joueur transporte ou attrape délibérément la balle sur sa raquette pendant qu'il exécute le service ou pendant un échange.

**Raison:** Le changement de 2021 a eu des répercussions non souhaitées. En effet, un joueur pouvait alors rouler la balle avec force sur sa raquette afin de donner énormément d'effet de rotation à la balle. Le changement rétablit la règle telle qu'elle était dans les années passées. Le changement rend illégal le « service COVID » et le fameux « *chainsaw serve* ». Le nouveau libellé permet toutefois à un joueur de manipuler la balle avec sa raquette avant le service à condition de ne pas faire rouler la balle avec force avant de la frapper.

## 10. Règle 7.N:

**Nouvelle:** Dans un match non-arbitré, un joueur peut transporter une ou plusieurs balles supplémentaires, mais elles ne doivent pas être visibles pour l'adversaire. C'est une faute si une de ces balles tombe sur la surface de jeu durant le jeu.

**Raison:** La nouvelle règle permet à un joueur, sous certaines conditions, de transporter une ou des balles additionnelles sur lui lors d'un match sans arbitre. Ce n'est pas rare que ce soit utile d'avoir sur soi une balle additionnelle. Par contre, cette « permission » mérite d'être encadrée. Bien que la règle autorise d'avoir sur soi une ou des balles de rechange, c'est une faute si une de ces balles tombe sur la surface de jeu pendant l'échange. Elle ne s'applique que lorsqu'il n'y a pas d'arbitre car ce dernier a la responsabilité de retirer toute balle supplémentaire avant de commencer le match. Lors d'un match avec arbitre, il y aura une reprise de l'échange si une balle supplémentaire tombe sur la surface de jeu. Si quoique ce soit d'autres qu'une balle tombe au sol, la règle habituelle (règle 11.H.) s'applique.

**Scénario A:** Lors d'un match sans arbitre, un joueur transporte sur lui une balle supplémentaire. Durant un échange la balle tombe de la poche et atterrit à l'extérieur du terrain. L'adversaire déclare alors qu'il y a faute, mais le joueur qui a échappé la balle soutient le contraire compte tenu que la balle est tombée à l'extérieur du terrain. L'adversaire a raison, c'est une faute.

**Scénario B:** Lors d'un match avec arbitre, un joueur transporte sur lui une balle supplémentaire. Durant un échange la balle tombe de la poche et atterrit à l'extérieur du terrain. L'adversaire déclare alors qu'il y a faute. L'arbitre arrête le jeu, corrige la situation et appelle une reprise de l'échange. Dans ce scénario, l'arbitre aurait dû s'assurer qu'aucun joueur ne transportait de balle supplémentaire avant de démarrer le match.

**Scénario C:** L'arbitre n'a pas remarqué que le joueur X transporte une balle supplémentaire. Durant un échange, l'adversaire (joueur C) s'apprête à frapper un coup gagnant lorsque l'arbitre observe que le joueur X laisse volontairement échapper la balle de sa poche. Le joueur C a réussi son coup gagnant, mais le joueur X réclame une reprise de l'échange compte tenu que

l'arbitre n'a pas retiré les balles supplémentaires. L'arbitre juge que le joueur X a volontairement fait tomber la balle afin d'éviter de perdre l'échange. Deux options s'offre à l'arbitre: 1) Il refuse la requête du joueur X et appelle une faute contre le joueur qui a fait tomber la balle. 2) Il refuse la requête du joueur X, confirme la validité de l'échange et donne un avertissement verbal ou un avertissement technique au joueur X pour comportement antisportif.

## Section 8 – Balles mortes

### 11. Règle 8.E:

**Actuelle:** À l'exception des fautes en lien avec la zone de non-volée, une faute n'est commise que lorsque la balle est en jeu. Certaines fautes peuvent être sanctionnées après la fin de l'échange (ex. : ZNV, mauvais joueur/position, etc.). Note : Une faute technique ou un avertissement technique peut être imposé à tout moment durant un match, que la balle soit morte ou non.

**Nouvelle:** À l'exception des fautes en lien avec la zone de non-volée, une faute n'est commise que lorsque la balle est en jeu. La faute est habituellement appelée au moment où elle se produit (ex.: mauvaise position, mauvais serveur/receveur, double rebond, distraction, etc.), mais elle peut aussi être appelée à tout moment avant le prochain service.

**Raison:** La portion de la règle qui mentionnait qu'un avertissement et une faute technique pouvaient être appelés à tout moment a été abrogée. La règle précise maintenant jusqu'à quel moment une faute peut être appelée.

**Scénario:** Le serveur blasphème à voix haute durant un échange. L'échange se poursuit jusqu'à la fin et le serveur gagne l'échange. L'arbitre lui accorde le point, mais il lui donne ensuite, selon son jugement, un avertissement verbal, un avertissement technique ou une faute technique. L'échange ne doit pas être interrompu pour imposer la pénalité.

## Section 10 – Temps d'arrêt

### 12. Règle 10.A.5:

**Actuelle:** L'arbitre avertit les joueurs quand il reste 15 secondes au temps d'arrêt. Lorsque le délai est écoulé, il annonce « Au jeu » suivi du pointage et démarre le décompte des 10 secondes. L'arbitre annoncera le pointage même si tous les joueurs ne sont pas sur le terrain et/ou ne sont pas prêts à jouer. Si le serveur ne sert pas dans les 10 secondes et qu'aucun temps d'arrêt supplémentaire n'est demandé ou disponible, une faute sera appelée.

**Nouvelle:** L'arbitre avertit les joueurs quand il reste 15 secondes au temps d'arrêt. Lorsque le délai est écoulé, il annonce « Au jeu » et il annoncera le pointage quand tous les joueurs seront prêts ou devraient être prêts à jouer.

**Raison:** L'intention derrière le changement de la règle est d'éviter la possibilité – sans nécessairement l'éliminer complètement – qu'un serveur frappe la balle de service en l'absence des adversaires qui auraient tardé à se mettre en position après un temps d'arrêt. Ou, à contrario, appeler une faute contre le serveur qui n'a pas exécuté son service dans le délai des 10 secondes parce que les joueurs adverses n'étaient pas en position. Ce changement élimine la rigidité de l'ancienne version de la règle et permet à l'arbitre de contrôler le rythme du jeu sans pour autant le mettre dans une position où il se voit dans l'obligation d'annoncer le pointage même si les joueurs ne sont pas en position ou prêts à jouer. Le nouveau libellé est aussi en concordance avec la règle 4.D. qui permet à l'arbitre de déterminer à quel moment les joueurs sont prêts ou devraient être prêts avant d'annoncer le pointage. L'arbitre dispose de plusieurs outils pour rappeler les joueurs au jeu à l'intérieur des délais prévus. Après avoir donné un avertissement de 15 secondes, s'il estime que les joueurs ne seront pas en position à temps, il peut rappeler aux joueurs avec fermeté que le jeu doit reprendre. L'arbitre peut aussi donner un avertissement verbal ou technique à une équipe qui retarde le jeu inutilement.

**Scénario A:** Après avoir donné l'avertissement des 15 secondes, l'arbitre constate que les joueurs ne retournent pas sur le terrain. Il interpelle alors les joueurs en disant « Allez, mettez-vous en position. / J'ai annoncé le 15 secondes. / Etc. ». Si une équipe tarde malgré tout, l'arbitre peut aussi se diriger vers eux et les inviter fermement à se mettre en position. Si l'arbitre constate qu'une équipe retarde volontairement le jeu, il peut donner un avertissement verbal ou imposer un avertissement technique. L'intention est de donner une certaine latitude à l'arbitre afin de lui permettre de ramener les joueurs au jeu, sans pour autant l'obliger à annoncer le pointage et provoquer ainsi une situation embarrassante et litigieuse.

**Scénario B:** Après la fin du temps d'arrêt, le serveur est en position pour servir à partir de l'aire de service droite. Les joueurs adverses utilisent le « *stacking* » et sont en position du côté gauche. L'arbitre regarde les receveurs pour s'assurer qu'ils sont en position et ceux-ci lui signalent qu'ils sont prêts (ils sont convaincus que le serveur est du mauvais côté et qu'il s'empressera de servir dès que le pointage sera annoncé afin de les prendre en défaut). Aucun joueur ne pose de questions à l'arbitre (bon serveur/receveur, bonne position). Compte tenu que tous les joueurs sont en position et prêts et qu'aucun d'entre eux ne le questionne, l'arbitre annonce le pointage. Comme prévu le serveur met la balle de service en jeu dans la zone de service droite, mais le receveur étant toujours positionné à gauche, il ne retourne pas la balle convaincu que le serveur est à la mauvaise position. L'arbitre annonce alors « Point ». Après l'échange, l'arbitre confirme que le serveur était à la bonne position, et que l'issue de l'échange est maintenue puisque tous les joueurs étaient en position et prêts malgré le fait qu'une équipe était mal positionnée.

### 13. Règle 10.H.2.a:

**Actuelle:** Dans le but d'assurer la sécurité de tous, si l'arbitre juge qu'il est en présence d'une potentielle condition médicale (par exemple: épuisement dû à la chaleur, coup de chaleur, etc.), il a l'autorité d'imposer un temps d'arrêt d'arbitre et de convoquer l'équipe médicale ou le directeur du tournoi. S'il s'avère qu'il s'agit bien d'une condition médicale nécessitant un traitement, l'arbitre imputera alors un temps d'arrêt médical au joueur concerné et procédera conformément à la règle 10.B. Si le joueur n'a pas besoin de soins, le jeu reprendra et aucun temps d'arrêt ne sera imputé au joueur. Si le joueur a déjà utilisé ou s'est déjà fait imposer un temps d'arrêt médical, l'arbitre appellera un temps d'arrêt d'arbitre et convoquera l'équipe médicale ou le directeur du tournoi afin de déterminer si le joueur peut reprendre le jeu.

**Nouvelle:** Dans le but d'assurer la sécurité de tous, si l'arbitre juge qu'il est en présence d'une potentielle condition médicale (par exemple: épuisement dû à la chaleur, coup de chaleur, etc.), et que le joueur ne peut ou ne veut pas demander un temps d'arrêt médical, l'arbitre a l'autorité pour demander un temps d'arrêt d'arbitre et de convoquer l'équipe médicale ou le directeur du tournoi. Le temps d'arrêt médical demandé par l'arbitre ne sera pas imputé au joueur.

**Raison:** Un joueur ne devrait pas perdre son temps d'arrêt médical à moins de l'avoir lui-même demandé. Les témoignages recueillis auprès des arbitres indiquent que l'équipe médicale ne détermine que très rarement, voire jamais, qu'une condition médicale n'est pas valide. Lorsque l'équipe médicale est convoquée pour évaluer un joueur, il est à peu près certain que ce dernier recevra un traitement quelconque, confirmant par le fait même la condition médicale. Cet état de fait avait comme conséquence d'imposer un temps d'arrêt médical au joueur et surtout, de l'empêcher de choisir lui-même le moment où il désire utiliser son temps d'arrêt médical. Ce nouveau libellé protège le droit du joueur de demander au moment où il le juge opportun son temps d'arrêt médical et non pas de se le faire imposer.

## Section 11 – Autres règles

### 14. Règle 11.A:

**Actuelle: Double frappe.** La balle peut être frappée deux fois, mais cela doit se produire de façon involontaire, lors d'un élan continu, unidirectionnel et par un seul joueur. Après le service, c'est une faute si le coup est délibéré ou non continu ou non unidirectionnel ou si la balle est frappée par un deuxième joueur.

**Nouvelle: Double frappe.** La balle peut être frappée deux fois, mais cela doit se produire de façon involontaire, lors d'un élan continu, unidirectionnel et par un seul joueur. Que ce soit pendant qu'il exécute son coup pour servir ou lors de l'échange, c'est une faute si un joueur

frappe délibérément un coup non continu ou non unidirectionnel ou si la balle est frappée par un deuxième joueur.

**Raison:** La règle revient à la version originale qui interdisait une double frappe lors du service. Le nouveau libellé permet à un joueur qui a l'habitude de frapper la balle avec sa raquette ou la tranche de sa raquette avant d'amorcer sa routine de service de continuer à le faire sans être pénalisé.

#### 15. Règle 11.P:

**Nouvelle: Accessoire électronique.** Un joueur ne peut pas porter de casque d'écoute ou d'écouteurs sur le terrain durant un tournoi. Exception: les prothèses auditives sont permises.

**Raison:** Plusieurs raisons justifient l'ajout de cette règle:

- 1) La technologie peut permettre à un joueur de recevoir du coaching durant un match sans que ni l'adversaire, ni l'arbitre, en ait connaissance.
- 2) Sécurité du joueur. On a déjà vu des écouteurs et casques d'écoute tomber sur le terrain.
- 3) Un joueur qui porte de tels accessoires risque de moins bien entendre les appels et annonces de pointage. Il demandera donc à l'arbitre de répéter ce qui aura une incidence sur le rythme du jeu.

## Section 12 – Tournois sanctionnés

#### 16. Règle 12.B:

**Actuelle: Types de matchs lors des tournois.** Le type de matchs recommandé lors des tournois est celui constitué de deux de trois parties de 11 points, gagnées par un écart de deux points. D'autres types de matchs sont également possibles : le match de 15 points et celui de 21 points. Ils doivent aussi se gagner par deux points. Un tournoi à la ronde peut utiliser des matchs de 11 points, avec écart de deux points, en autant que la catégorie compte au moins six joueurs/équipes ou plus.

**Nouvelle: Types de matchs lors des tournois.** Le type de matchs recommandé lors des tournois est celui constitué de deux de trois parties de 11 points, gagnées par un écart de deux points. D'autres types de matchs sont également possibles : un trois de cinq parties de 11 points, un match de 15 points ou de 21 points. Ces derniers doivent aussi se gagner par un écart de deux points. Un tournoi à la ronde peut utiliser des matchs de 11 points, gagnés avec un écart de deux points, en autant que la catégorie compte six joueurs/équipes ou plus.

**Raison:** Ce changement a été fait, entre autres, à la demande de directeurs de tournoi qui voulaient offrir une option de match supplémentaire.

### 17. Règle 12.F.5.b:

**Actuelle:** Un joueur/équipe peut retirer sa participation à **tous** les matchs subséquents d'une catégorie s'il a déjà complété un match de cette catégorie.

**Nouvelle:** Une équipe/joueur peut retirer sa participation à tous les matchs subséquents d'une catégorie si elle a déjà complété un match de cette catégorie. La demande de retrait doit être faite avant l'annonce du pointage initial de leur prochain match.

**Raison:** L'addition de la dernière phrase rend la règle cohérente avec les éléments de la règle 12.F.1 (Abandon) et précise le délai pour la demande de retrait.

### 18. Règle 12.F.6.a:

**Actuelle:**

- Match deux de trois, 11 points : 11 – 0, 11 – 0
- Match de 15 points : 15 – 0
- Match de 21 points : 21 – 0

**Nouvelle: Abandon.** L'équipe/joueur qui abandonne un match conserve son pointage. Son adversaire se verra attribué la victoire et il obtiendra le nombre de points qui correspond au format du match (avec un écart de deux points si nécessaire). Exemple: à la première partie d'un match de deux de trois, l'équipe qui abandonne mène 10 – 5. Le pointage final sera enregistré en faveur de l'adversaire 12 – 10, 11 – 0.

**Forfait.** Après un forfait basé sur l'application des règles, le pointage sera enregistré de la manière suivante en faveur de l'adversaire:

- Match deux de trois, 11 points : 11 – 0, 11 – 0
- Match de 15 points : 15 – 0
- Match de 21 points : 21 – 0

**Raison:** Une fois que l'arbitre a annoncé « Au jeu » pour débiter le match, la seule option un joueur peut se prévaloir pour arrêter de jouer est l'abandon. Ce changement va permettre à l'équipe qui a abandonné de conserver ses points, ce qui peut s'avérer très utile dans un tournoi à la ronde, entre autres lorsque le pointage différentiel est utilisé pour départager les gagnants. De plus, cette modification permet aussi à l'équipe gagnante d'obtenir tous les points nécessaires à la victoire.

**Scénario:** Match de simple (2 de 3 de 11 points). Le joueur B gagne la première partie 11 - 5. Le joueur A gagne la deuxième 11 - 9. À la troisième partie, le pointage est 10 - 2 et c'est le joueur A qui est au service, mais il choisit d'abandonner le match. L'arbitre annote la feuille de pointage en conséquence et accorde la victoire au joueur B en enregistrant les pointages suivants :

« 11 - 5, 9 - 11, 12 - 10 en sa faveur. Dans ce scénario, le joueur A a conservé tous ses points, mais le joueur A s'est vu accordé tous les points nécessaires à la victoire.

## Section 13 – Gestion des tournois et arbitrage

### 19. Règle 13.G.1:

**Actuelle: Avertissement verbal et avertissement technique.** L'arbitre détient l'autorité pour émettre un seul avertissement verbal pour blasphème/juron/vulgarité dans le but de prévenir une éventuelle violation.

**Nouvelle: Avertissement verbal et avertissement technique.** L'arbitre détient l'autorité pour émettre un seul avertissement verbal par équipe. Il peut aussi imposer des avertissements techniques. Les gestes ou comportements qui peuvent justifier un avertissement technique sont:

**Raison:** Le changement permet à l'arbitre d'utiliser l'avertissement verbal dans différentes circonstances, il dispose donc d'un outil supplémentaire pour gérer le match. Chacune des équipes ne peut recevoir qu'un avertissement verbal par match.

**Scénario A:** À la fin d'un échange un joueur soupçonne que la balle est fissurée. En allant récupérer la balle, il marche par accident sur celle-ci et l'écrase. L'arbitre juge que le geste n'était pas volontaire, mais il donne un avertissement verbal au joueur.

**Scénario B:** À la fin d'un échange un joueur annonce que la balle est fissurée. Une fois qu'il a récupéré la balle, il saute dessus et l'écrase. L'arbitre impose un avertissement technique au joueur pour avoir brisé la balle volontairement.

**Scénario C:** L'arbitre appelle une faute de la zone de non-volée contre un joueur. Le joueur fautif marche vers l'arbitre et bougonne « Ajustez vos lunettes !!!! ». L'arbitre, dans le but d'éviter que la situation se détériore, donne un avertissement verbal au joueur pour comportement antisportif.

**Scénario D:** Au cours d'un match l'équipe A reçoit un avertissement verbal pour blasphème. Un joueur de l'équipe B blasphème à son tour, mais d'une voix beaucoup plus puissante. L'arbitre impose un avertissement technique à l'équipe B. Le joueur de l'équipe B demande alors à l'arbitre pourquoi ils reçoivent un avertissement technique alors que l'adversaire a plutôt reçu un avertissement verbal. Les explications de l'arbitre lui confirmeront qu'il s'agit d'une sanction qui fait appel à son jugement et que dans les circonstances (voix très forte) il a opté pour une sanction différente.

**Scénario E:** Match de bris d'égalité pour la médaille d'or, le pointage est 14 - 14. Après la fin d'un échange, un joueur frappe le filet agressivement avec sa raquette. L'arbitre a l'option de donner un avertissement verbal ou un avertissement technique, il choisit l'avertissement verbal.

**Scénario F:** Un joueur blasphème, l'arbitre lui donne alors un avertissement technique. Le joueur conteste et argumente que l'arbitre aurait dû plutôt lui donner d'abord un avertissement verbal. L'arbitre rappelle au joueur qu'il n'y a aucune obligation de donner un avertissement verbal avant un avertissement technique ou une faute technique.

## 20. Règle 13.G.3.e:

**Actuelle (13.G.3.f.):** Un avertissement technique ou une faute technique peut être imposé à un joueur à tout moment durant un match lorsque les joueurs sont présents dans l'aire de jeu.

**Nouvelle:** Un avertissement verbal, un avertissement technique ou une faute technique peut être imposé à un joueur à tout moment lorsque les joueurs sont présents dans l'aire de jeu et ce, que le match soit en cours ou non (incluant la période d'échauffement). Le jeu ne sera pas interrompu, la faute technique ou l'avertissement technique ou verbal sera imposé après la fin de l'échange. Tout comportement qui justifierait l'imposition d'un avertissement (technique ou verbal) ou d'une faute technique survenant une fois que le match est terminé doit être porté à l'attention du directeur du tournoi.

**Raison:** Cette règle (ainsi que 8.E.) était floue à propos du moment où une faute technique ou un avertissement technique devait être appelé. Elle précise maintenant que même si le geste répréhensible (ex: blasphémer) est commis durant un échange, l'arbitre attendra la fin de l'échange pour imposer la sanction. La règle précise aussi qu'une sanction peut être imposée avant un match, ou être portée à l'attention du directeur du tournoi quand l'événement se produit après la fin du match.

**Scénario:** Pendant la période d'échauffement, avant la rencontre d'avant-match, un des joueurs crie très fort à l'adversaire « Tu n'es qu'un #!%\$?@ de tricheur! ». L'arbitre impose alors une faute technique au joueur pour avoir utilisé un langage extrêmement injurieux et accorde un point au joueur adverse avant le début du match.