



**Liste des
changements
2021**

**Ce document identifie les principaux changements apportés au
« Règlement officiel de tournoi – 2020 ».
Vous y trouverez les raisons qui ont motivé ces changements et, dans certains cas, de brefs
scénarios afin d’en faciliter l’interprétation.**

*Traduction Isabelle Gauthier, révision René Lord, avec l'autorisation de USA Pickleball,
en collaboration avec Pickleball Canada.*

*Version originale anglaise « 2021 Change Document » (ds.12/15/20).
En cas de problème d’interprétation, la version anglaise doit prévaloir.*

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	3
LET AU SERVICE: ABROGÉ	7
SECTION 2 – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT	12
1. Règle 2.A.4. Surface de jeu pour fauteuil roulant	12
2. Règle 2.E.2. Surface de frappe de la raquette	12
3. Règle 2.E.5.c. Inscriptions manuscrites sur la raquette	12
SECTION 3 – DÉFINITIONS ET LEXIQUE	13
4. Règle 3.A.2. Coaching	13
5. Règle 3.A.9. Disqualification	13
6. Règle 3.A.10. Expulsion	13
7. Règle 3.A.13. Forfait	13
8. Règle 3.A.15. Dérangement	14
9. Règle 3.A.16. Prolongement imaginaire des lignes	15
10. Règle 3.A.19. Balle en jeu/jeu	15
11. Règle 3.A.20. Momentum	15
12. Règle 3.A.21. Zone de non-volée	16
13. Règle 3.A.25. Plan du filet	16
14. Règle 3.A.30. Abandon	16
15. Règle 3.A.40. Faute technique	17
16. Règle 3.A.44. Blasphème/juron/vulgarité	17
17. Règle 3.A.45. Avertissement verbal	17
18. Règle 3.A.46. Troisième coup	18
19. Règle 3.A.47. Joueur en fauteuil roulant	18
SECTION 4 – SERVICE, SÉQUENCE DU SERVICE ET POINTAGE	19
20. Règle 4.A.1. Service – après l'annonce du pointage	19
21. Règle 4.A.2. Service – position des pieds	19
22. Règle 4.A.5. Service – contact au-dessus de la taille	20
23. Règle 4.A.6. Service – placement de la balle	20
24. Règle 4.A.8. Service avec rebond (RÈGLE PROVISOIRE *)	20
25. Règle 4.A.8.a. Service avec rebond – lâcher de balle	21
26. Règle 4.A.8.b. Service avec rebond – lâcher de balle (comment, où, combien, 10 sec.)	22
27. Règle 4.A.8.c. Service avec rebond – style de frappe sans contrainte	22
28. Règle 4.B.9. Serveur – questions à l'arbitre (bon serveur, pointage, position)	22
29. Règle 4.B.10. Receveur – questions à l'arbitre (bon receveur, pointage, position)	23
30. Règle 4.B.11. Mauvais joueur/position – arrêt du jeu par l'arbitre	24
31. Règle 4.B.12. Mauvais joueur/position – délai pour sanctionner	25
32. Règle 4.D.2. Annonce du pointage par partenaire	26
33. Règle 4.E.2. Changement d'aire de service après l'annonce du pointage	27
34. Règle 4.K. Mauvais pointage annoncé – délai pour contester	28
35. Règle 4.K.2. Pointage annoncé – délai pour questionner	28

36.	Règle 4.K.3.	Délai pour arrêter le jeu	29
37.	Règle 4.M.3.	Faute au serveur – balle de service sur objet permanent	30
38.	Règle 4.M.5.	Faute au serveur – balle de service dans zone de non-volée	30
39.	Règle 4.M.10.	Faute au serveur – demande d'un temps d'arrêt après le service	30
40.	Règle 4.M.11.	Faute au serveur – service pendant l'annonce du pointage	30
41.	Règle 4.N.3.	Faute au receveur – demande d'un temps d'arrêt après le service	31
SECTION 5 – SERVICE ET SÉLECTION DU CÔTÉ			32
42.	Règle 5.A.1.	Choix de servir/recevoir/côté ou céder son choix	32
43.	Règle 5.A.2.	Serveur de départ – autorisation de changer entre les parties	32
44.	Règle 5.B.6.	Changement de côté (à 6, 8, ou 11) – est un temps d'arrêt	33
45.	Règle 5.B.7.	Changement de côté – pas d'incidence si faute technique	34
SECTION 6 – APPEL DE LIGNE			35
46.	Règle 6.D.1.	Joueur fait l'appel – mais peut demander à l'adversaire/arbitre	35
47.	Règle 6.D.3.	Balle pas vue sera "in" – joueur peut demander à l'arbitre	36
48.	Règle 6.D.5.	Délai pour demander à l'arbitre – avant le service	36
49.	Règle 6.D.6.	Balle pas vue sera "in" – joueur peut demander à l'adversaire	37
50.	Règle 6.D.7.	Balle "out" – voir un espace entre la balle et la ligne	37
51.	Règle 6.D.8.	Appel fait rapidement – avant que l'adversaire frappe la balle	39
52.	Règle 6.D.10.	Appel vocal et signal	39
53.	Règle 6.D.13.	Renverser un appel à son désavantage	40
SECTION 7 – FAUTES			41
54.	Règle 7.B.	Balle dans le filet – morte quand elle touche le sol	41
55.	Règle 7.G.	Rien ne doit toucher le côté du terrain de l'adversaire	41
56.	Règle 7.H.	Balle touche un joueur – faute après le service	42
57.	Règle 7.N.	Transporter la balle avec la raquette – faute après le service	42
58.	Règle 7.O.	Dérangement non valide	43
SECTION 8 – BALLE MORTES			44
59.	Règle 8.B.	Quand ?	44
60.	Règle 8.D.	Balle qui touche un objet permanent	44
61.	Règle 8.E.	Faute uniquement quand la balle est en jeu (+ exceptions)	44
SECTION 9 – ZONE DE NON-VOLÉE (ZNV)			46
62.	Règle 9.C.	Momentum d'une volée – faute si touche partenaire qui est dans ZNV	46
SECTION 10 – TEMPS D'ARRÊT			47
63.	Règle 10.A.3.	Délai pour le demander	47
64.	Règle 10.A.4.	Joueur demande – si aucun de disponible	47
65.	Règle 10.B.3.c	Nombre de temps d'arrêt médical	48
66.	Règle 10.C.	Hydratation	49
67.	Règle 10.E.1.	Utilisation pour allonger le délai entre les parties	49
68.	Règle 10.H.1	Interdit pour retarder début match, joueurs doivent être présents	50
SECTION 11 – AUTRES RÈGLES			52
69.	Règle 11.A.	Double frappe	52
70.	Règle 11.E	Balle fissurée ou brisée	52
71.	Règle 11.I.	Plan du filet – traverser	53

72.	Règle 11.I.1	Plan du filet – exception pour traverser	54
73.	Règle 11.K.	Poteaux du filet	55
74.	Règle 11.L.4	Balle avec effet rétro – retraverse le plan du filet et touche le terrain	55
75.	Règle 11.L.5.a.	Balle touche la barre horizontale – avant d'avoir traversé l'autre côté	55
76.	Règle 11.L.5.b.	Balle touche la barre horizontale – après avoir traversé l'autre côté	55
77.	Règle 11.N.	Une seule raquette	56
78.	Règle 11.O.	Avoir la raquette en main	56
SECTION 13 – GESTION DES TOURNOIS ET ARBITRAGE			57
79.	Règle 13.A.1	Interprétation de l'arbitre peut être contestée	57
80.	Règle 13.B.	Informations d'avant-tournoi	57
81.	Règle 13.B.1.	Modifications aux règles pour un tournoi	57
82.	Règle 13.C.	Responsabilités de l'arbitre	58
83.	Règle 13.C.2.	Joueur peut renverser l'appel de l'arbitre si c'est à son désavantage	58
84.	Règle 13.C.4.b.	Arbitre doit informer les joueurs des conditions particulières	58
85.	Règle 13.C.5.h.	Arbitre peut imposer un forfait de partie/match	59
86.	Règle 13.D.1.c.	Match non arbitré – faute de l'adversaire	59
87.	Règle 13.D.3.b.	Match avec juges de ligne – joueur fait l'appel ligne médiane au service	60
88.	Règle 13.D.3.c.	Match avec juges de ligne – si officiels incapables de faire l'appel	60
89.	Règle 13.E.1.	Juges de ligne – directeur du tournoi décide à quels matchs	61
90.	Règle 13.E.2.	Juges de ligne – font appel des fautes de pied au service	61
91.	Règle 13.E.3.	Juges de ligne – vue obstruée/arbitre fait appel/consulte autres JL	61
92.	Règle 13.E.4.	Juges de ligne – arbitre renverse « out » en « in » – reprise	61
93.	Règle 13.E.5.	Joueur renverse appel « out » du JL à son désavantage – reprise	62
94.	Règle 13.F.1.	Appel à l'arbitre – si incapable de faire l'appel	62
95.	Règle 13.G.1.	Avertissement verbal – blasphème	63
96.	Règle 13.G.1.a.	Avertissement technique – langage injurieux	63
97.	Règle 13.G.1.b.	Avertissement technique – blasphème	63
98.	Règle 13.G.1.c.	Avertissement technique – argumentation excessive	64
99.	Règle 13.G.1.d.	Avertissement technique – frapper la balle avec agressivité	64
100.	Règle 13.G.1.e.	Avertissement technique – perturber le rythme du jeu	64
101.	Règle 13.G.1.f.	Avertissement technique – faire valider par l'arbitre à répétition	64
102.	Règle 13.G.1.i.	Avertissement technique – comportement antisportif mineur	65
103.	Règle 13.G.1.j.	Avertissement technique – coaching	65
104.	Règle 13.G.2.	Faute technique – point retranché à l'équipe fautive	65
105.	Règle 13.G.2.a.	Faute technique – lancer une raquette	66
106.	Règle 13.G.2.b.	Faute technique – langage extrêmement injurieux	66
107.	Règle 13.G.2.c.	Faute technique – menaces ou attaques	66
108.	Règle 13.G.2.g.	Faute technique – balle qui frappe quelqu'un	66
109.	Règle 13.G.3.c.	Faute technique – repositionnement	66
110.	Règle 13.H.1.	Forfait de partie	67
111.	Règle 13.H.1.c.	Forfait de partie – partie de 15 ou 21	67
112.	Règle 13.H.2.	Forfait de partie – après 10 minutes de l'appel du match	68
113.	Règle 13.I.1.a.	Forfait de match – cumul avertissements et/ou fautes techniques	68
114.	Règle 13.I.1.b.	Forfait de match – 2 ^e faute technique	69
115.	Règle 13.I.2.	Forfait de match	69
116.	Règle 13.I.2.a.	Forfait de match – contact physique agressif	69

117.	Règle 13.I.2.b.	Forfait de match – lancer un raquette qui met en danger	69
118.	Règle 13.J.	Interprétation d'une règle – contester	69
119.	Règle 13.K.	Retrait d'un juge de ligne	70
120.	Règle 13.K.1.	Retrait d'un arbitre	70
121.	Règle 13.M.	Disqualification – autorité du directeur du tournoi et procédure	70
122.	Règle 13.M.1.	Disqualification – insultes	71
123.	Règle 13.M.2.	Disqualification – blesser quelqu'un	71
124.	Règle 13.M.3.	Disqualification – cracher/tousser en direction de quelqu'un	71
125.	Règle 13.M.4.	Disqualification – omettre de faire de son mieux	71
RÈGLES ABROGÉES			72

LET AU SERVICE: ABROGÉ

Règles 3.18., 4.O., 4.O.1., 4.O.2. et 4.O.3.

Note: La définition (3.A.18.) et la section 4 concernant le let au service a été abrogée. À partir de 2021, les règles concernant le let au service ont été abrogées. Il n’y a donc plus de let au service. Il est raisonnable de penser que, par habitude, les arbitres et les joueurs appelleront parfois un let au service. Cependant, si un joueur interrompt l’échange en raison d’un let au service, ce joueur/équipe aura commis une faute en vertu de la règle 7.I.

Raisons: À chaque année, un des changements apporté au *Règlement officiel* fait l’objet de controverses plus que les autres. Le retrait du « let au service » sera probablement la règle de l’année en cette matière.

Plusieurs se demandent pourquoi avoir retiré le let. Il s’agit là d’une question justifiée qui mérite une réponse. Ce changement a été apporté après une mure réflexion. Une décision qui est loin d’avoir été prise à la hâte et à la légère.

Ceux qui sont en désaccord avec ce changement ne changeront peut-être pas d’idée, mais au moins ils connaîtront les éléments qui l’ont motivé.

Ce qui suit présente les considérations prises en compte par le *Rules Committee* et ensuite celles de l’instance dirigeante de *USA Pickleball*. Bien que ces dernières aient eu peu d’influence sur la décision, elles méritent toutefois d’être mentionnées.

Considérations du *Rules Committee* :

Le comité s’engage à respecter les priorités suivantes lorsqu’il approuve les règles:

- Premièrement : **préserver l’intégrité du sport**. Il s’agit de la priorité la plus importante.
- Deuxièmement : **ce qui est le mieux pour les joueurs**. Y a-t-il des changements de règles que le comité peut apporter pour améliorer le jeu, faciliter l’apprentissage ou leur permettre de mieux jouer, etc. ?
- Troisièmement : **ce qui est mieux pour l’arbitrage**. Y a-t-il des changements de règles que le comité peut apporter pour minimiser l’argumentation et les conflits avec les arbitres.

Ce sont ces priorités qui sont considérées lors de la création ou la révision des règles –dans cet ordre précis. Examinons maintenant ce changement de règle en fonction de ces trois priorités.

Première priorité : Préserver l’intégrité du sport.

Les joueurs sont en droit de s’attendre à ce que le *Rules Committee* examine la pertinence d’une règle qui favorise la tricherie ou provoque de nombreux litiges suite à des appels douteux. Y a-t-il quelque chose de plus nocif à l’intégrité du sport qu’une règle qui ouvre grand la porte à la tricherie? Le comité ne peut et ne veut surtout pas laisser notre sport favori être mis à mal, ni maintenant ni dans le futur, par un nombre – même très restreint – de joueurs qui tirent profit malhonnêtement d’une de ses règles. Dans le cas qui nous préoccupe, on se tourne vers l’avenir. Les règles relatives au let

favorisent les appels douteux (intentionnels ou non). Le comité veut éliminer cet irritant majeur.

Voici un scénario qui illustre bien le contexte actuel :

Vous êtes dans le tableau des vainqueurs, à quelques matchs de la médaille d'or et d'une inscription automatique au championnat national. Votre match n'est pas arbitré. C'est la troisième partie, vous êtes au service pour le point du match à 10-9. Vous faites un excellent service qui surprend le receveur sur son revers. Il retourne la balle hors limite et appelle immédiatement un let. Bien que vous soyez convaincu que votre balle n'a pas touché ou même effleuré le filet, vous n'avez aucun recours. En vertu du règlement de 2020, vous avez **l'obligation** de reprendre votre service. Il est inutile dans un tel cas de faire appel à l'arbitre en chef ou au directeur du tournoi puisqu'il s'agit d'un appel basé sur le jugement de l'adversaire. Il a jugé que votre balle avait touché le filet. Vous êtes très conscient que vous venez de perdre votre point de match à cause d'un joueur qui a fait un appel douteux. Votre capacité de concentration en sera sûrement affectée. Combien de temps vous faudra-t-il pour vous recentrer?

Les enjeux sont de plus en plus importants pour les joueurs professionnels et amateurs qui participent à des tournois (bourses en argent ou autres considérations). Cette brèche dans le règlement constitue une menace potentielle pour le sport car il y a déjà eu des appels douteux à propos des lets. Ce changement éliminera complètement toute possibilité d'appels de let inappropriés. Le comité a le devoir de se pencher sur la problématique avant qu'elle ne s'aggrave. Il se doit d'être visionnaire. Propulsé par les multiples bénéfices rattachés aux victoires, et ce, tant chez les professionnels que chez les amateurs, le sport a évolué au-delà de ce que plusieurs auraient pu imaginer. Personne ne peut nier que l'argent et autres avantages peuvent avoir une grande influence sur le comportement. Il s'agit d'un élément clé de la présente discussion. Jusqu'à quel point les comportements peuvent-ils changer lorsque les enjeux sont de plus importants? Il est sage de se demander s'il s'agit d'une exagération du contexte actuel, mais ce n'est pas le cas. **Plus les enjeux sont élevés, plus le jugement des joueurs est susceptible d'être altéré.** C'est un aspect du comportement humain qu'il est difficile de réfuter.

Note : Pour ceux qui estiment que ce sont plutôt les appels de lignes qui représentent la plus grande menace, soyez rassurés puisque le comité a également apporté un changement de libellé subtil et petit, mais combien important, dans les règles sur les appels de lignes pour à peu près les mêmes raisons.

Deuxième priorité : Ce qui est le mieux pour les joueurs.

Y a-t-il une règle que le *Rules Committee* peut abroger pour minimiser les sources de conflits entre les joueurs? Si oui, le comité doit évaluer cette option. Les conflits n'améliorent en rien la pratique du sport. En éliminant le let au service, il n'y a plus lieu d'argumenter à ce propos, donc le risque de conflit disparaît. Le secteur récréatif n'était pas le plus à risque en cette matière puisqu'en général les joueurs acceptent volontiers de reprendre leur service. Par contre, ce n'est pas la même dynamique lors des tournois. Il y a parfois des disputes provoquées par un appel de let contesté vigoureusement par l'adversaire. Y en a-t-il beaucoup? Peut-être pas pour l'instant, mais comme il a été démontré plus haut, l'objectif est de prévenir l'augmentation en éliminant le risque.

Troisième priorité : Ce qui est le mieux pour les arbitres.

Y a-t-il une règle que le *Rules Committee* peut abroger pour minimiser les sources de conflits entre les joueurs et les arbitres? Si oui, le comité doit évaluer cette option. Lors de matchs arbitrés, des joueurs appellent à l'occasion des lets au service qui ne sont pas confirmés par l'arbitre, entraînant une faute contre le joueur en vertu du règlement et, par conséquent, parfois des conflits entre joueurs et arbitre. Par ailleurs, plusieurs arbitres ont comme habitude de toucher le filet durant le service afin de détecter plus facilement un let et de s'éloigner ensuite vers leur position habituelle. Compte tenu que tous les arbitres n'utilisent pas la même technique, il y a absence de cohérence dans leur pratique. En plus, le déplacement de l'arbitre, aussi léger soit-il, peut distraire certains joueurs créant ainsi une autre source de conflit potentiel. Des joueurs se sont d'ailleurs plaints auprès de *USA Pickleball* pour que cette pratique soit interdite. Gardons en tête que l'objectif est de minimiser les sources potentielles de conflits.

Considérations de l'instance dirigeante de USA Pickleball

La considération qui suit se veut un regard réaliste sur l'avenir de notre sport plutôt qu'une raison qui motive l'élimination du let. Puisque le pickleball aspire à être reconnu comme sport olympique, il est impératif de se pencher sur les règles qui peuvent soulever des problématiques. Dans un avenir plus ou moins rapproché, plusieurs représentants des organisations qui régissent le sport (IFP/USAP) pourraient être convoqués par le CIO pour réviser les règles en vue des Olympiques. Comment pourraient-ils justifier la présence d'une règle qui ouvre la porte à la tricherie?

Scénario A: L'arbitre annonce le pointage correctement et le serveur exécute son service. La balle frôle le filet et atterrit dans la zone de service réglementaire. L'arbitre annonce immédiatement « Let » puis réalise son erreur. Il annonce « Erreur de l'arbitre » et la reprise de l'échange puis rappelle aux joueurs qu'il n'y a plus de let au service.

Scénario B: L'arbitre annonce le pointage correctement et le serveur exécute son service. La balle frôle le filet et atterrit dans la zone de service réglementaire. Le receveur crie immédiatement « Let » et attrape la balle. L'arbitre doit appeler une faute contre le receveur en vertu de la règle 7.I. (Un joueur arrête une balle en jeu avant qu'elle ne soit morte) et rappelle aux joueurs qu'il n'y a plus de let au service.

Scénario C: L'arbitre annonce le pointage correctement et le serveur exécute son service. La balle frôle le filet et atterrit dans la zone de service réglementaire. Le receveur crie immédiatement « Let » mais retourne légalement la balle à l'équipe au service. Le serveur attrape la balle avec sa main puisqu'il a entendu « Let » et présume qu'il y aura une reprise du service. L'arbitre doit appeler une faute contre l'équipe au service en vertu de la règle 7.I. (Un joueur arrête une balle en jeu avant qu'elle ne soit morte) et rappelle aux joueurs qu'il n'y a plus de let au service. Le joueur ne peut pas invoquer une distraction puisque le receveur a crié « Let » bien avant que la balle ait retraversé du côté de l'équipe au service et bien avant que le serveur s'apprête à attraper ou frapper la balle.

Scénario D: L'arbitre annonce le pointage correctement et le serveur exécute son service. La balle frôle le filet et atterrit dans la zone de service réglementaire. Le receveur retourne la

balle. Une fois que la balle a retraversé du côté de l'équipe au service et au moment où le serveur s'apprête à la frapper, le partenaire du receveur crie « Let ». Lorsque l'arbitre entend « Let » il appelle aussitôt une faute contre le partenaire du receveur puisqu'il a causé une distraction au moment où le serveur allait frapper la balle.

SECTION 1 – DESCRIPTION DU SPORT

Nouvelle: Les joueurs

Le pickleball est un sport qui exige complicité et courtoisie. Faire preuve d'un excellent esprit sportif, entre autres en donnant à l'adversaire le bénéfice du doute, est aussi une valeur essentielle pour maintenir les principes fondamentaux du jeu que sont le plaisir et la saine compétition.

- Chacun des échanges est important, que ce soit le premier ou le point de match.
- Chacun des joueurs d'une équipe peut faire un appel, incluant un appel de ligne. Aucune raison ne justifie qu'un joueur interpelle son partenaire pour lui dire: « C'était mon appel, pas le tien. »
- Les joueurs doivent faire leurs appels rapidement afin d'éliminer toute ambiguïté. À titre d'exemple, un joueur ne peut pas prétendre qu'il a subi un dérangement (ex.: une balle qui a roulé sur le terrain) après avoir frappé la balle hors des limites du terrain. En effet, en choisissant de poursuivre le jeu, il a renoncé à la possibilité d'invoquer le dérangement.
- En l'absence d'un arbitre, les joueurs s'efforcent de coopérer lorsqu'ils sont confrontés à une situation litigieuse ou non couverte par le présent règlement. Quelques options s'offrent à eux: reprendre l'échange, maintenir l'échange ou dans les cas extrêmes, demander à ce qu'un arbitre intervienne pour résoudre le litige.

Raison: Cette orientation générale présente les concepts de base d'un bon esprit sportif. Bien qu'ils soient souvent cités, ils sont désormais inscrits de manière officielle.

SECTION 2 – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

1. Règle 2.A.4.

Nouvelle: Surface de jeu pour fauteuil roulant. La surface de jeu minimale recommandée pour jouer en fauteuil roulant est de 13,41 mètres (44 pi) de large sur 22,55 mètres (74 pi) de long. À l'intérieur, la surface de jeu devrait être de 15,24 mètres (50 pi) sur 24,38 mètres (80 pi).

Raison: Guide de référence pour le jeu en fauteuil roulant.

2. Règle 2.E.2.

Actuelle: Surface. La surface de frappe de la raquette ne doit pas présenter de trous, d'indentations, de textures grossières, ni tout autre élément ou caractéristique permettant à un joueur de donner un effet de rotation additionnel à la balle.

Nouvelle: Surface. La surface de frappe de la raquette ne doit pas présenter de délamination, de trous, d'échancrures ou de fissures qui altèrent sa texture ou sa membrane de finition.

Raison: Pour éliminer l'ambiguïté reliée au terme « effet de rotation additionnel » et clarifier davantage les caractéristiques de la surface de la raquette. Les spécifications relatives à l'effet de rotation seront plutôt couvertes dans le document « *Equipment Standards Manual* ».

3. Règle 2.E.5.c.

Actuelle: Les inscriptions manuscrites sont permises sur la surface de la raquette en autant qu'elles n'en altèrent pas la texture et qu'elles sont de bon goût. Aucune forme de graphisme ne peut être ajoutée sur une raquette commerciale à l'exception d'inscriptions manuscrites faites au crayon.

Nouvelle: Les inscriptions manuscrites (dessin ou écriture) sont permises sur la surface de la raquette en autant qu'elles n'en altèrent pas la texture et qu'elles sont de bon goût. Aucune forme de graphisme ne peut être ajoutée sur une raquette commerciale à l'exception des inscriptions manuscrites faites au crayon.

Raison: Pour préciser que tout dessin, logo, image ou symbole fait à la main est autorisé au même titre qu'une signature en autant qu'il n'altère pas la texture de la surface de la raquette.

SECTION 3 – DÉFINITIONS ET LEXIQUE

4. Règle 3.A.2.

Nouvelle: Coaching (*coaching*) – Communication de toute information – verbale, non-verbale, électronique ou autres – provenant de quelqu'un d'autre que du partenaire d'un joueur et susceptible d'être utilisée pour en tirer un avantage ou éviter de violer une règle.

Raison: Une brève définition du coaching a été introduite dans le *USAP 2020 Referee Handbook* (Manuel de l'arbitre) et certains éléments relatifs au coaching sont identifiés à la règle 11.N. de l'édition 2020, mais il n'y avait aucune définition précise dans le *Règlement*. La définition inclus les éléments suivants : 1) Information de toute nature qu'elle soit verbale, non verbale ou même électronique. 2) L'information peut être exploitée par le joueur/équipe qui la reçoit. 3) L'information doit être susceptible d'aider le joueur/équipe à obtenir un avantage ou à éviter de violer une règle (ex. : « Prends un temps d'arrêt », « Vise son revers », etc.). 4) L'information doit venir de quelqu'un d'autre que du partenaire; il peut s'agir d'un spectateur, d'un bénévole ou d'un officiel.

5. Règle 3.A.9.

Nouvelle: Disqualification – Survient suite à un écart de conduite inacceptable qui permet au directeur du tournoi de disqualifier un joueur. Le joueur peut demeurer sur le site, mais il n'est plus autorisé à jouer aucun match.

Raison: Pour ajouter un terme spécifique relatif à la décision d'un directeur de tournoi de disqualifier un joueur du tournoi.

6. Règle 3.A.10.

Nouvelle: Expulsion – Survient suite à un comportement totalement inacceptable qui permet au directeur du tournoi d'interdire à un joueur de jouer dans toutes les catégories en cours et à venir du tournoi. De plus, le joueur doit quitter immédiatement le site et ne plus s'y présenter pour toute la durée du tournoi.

Raison: Pour ajouter un terme spécifique relatif à la décision d'un directeur de tournoi d'expulser un joueur du tournoi et du site.

7. Règle 3.A.13.

Actuelle: Forfait (*forfeit*) – Décision d'un joueur/équipe ou l'application d'une règle qui met fin au match et attribue la victoire à l'adversaire.

Nouvelle: 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.

Raison: Pour tenir compte du fait qu’un forfait peut désormais être appliqué aussi bien à une partie qu’à un match.

8. Règle 3.A.15.

Actuelle: Dérangement (*hinder*) – Tout élément ou circonstance hors du contrôle des joueurs qui a un impact négatif sur le jeu. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : une balle, un insecte en vol, un objet quelconque, un joueur ou un officiel d’un terrain voisin qui, de l’avis de l’arbitre, a dérangé un joueur pendant le jeu.

Nouvelle: 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. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : une balle, un insecte en vol, un objet quelconque, un joueur ou un officiel d’un terrain voisin qui, de l’avis de l’arbitre, a dérangé un joueur pendant le jeu.

Raison: Pour préciser qu’un objet permanent n’est pas un dérangement et par conséquent qu’il ne peut justifier une reprise de l’échange, ce qui n’était pas précisé dans la règle actuelle. À titre d’exemple un filet de tennis préexistant, agissant comme une barrière entre deux terrains de pickleball, ne peut être considéré comme un dérangement. Par mesure de sécurité, un dérangement causé par des joueurs ou des officiels des terrains adjacents sera accepté.

Scénario A: L’arbitre annonce le pointage, au moment où le serveur amorce son mouvement du service, il échappe la balle et elle roule sous les gradins. L’arbitre ne doit pas arrêter le décompte des 10 secondes (sauf si l’équipe demande un temps d’arrêt) parce que c’est le joueur qui est responsable du fait que la balle a roulé sous les gradins. Il ne s’agit donc pas d’un dérangement valide.

Scénario B: Dans un match arbitré, le joueur A frappe un coup en croisé sur le terrain de l’adversaire. La balle se dirige alors vers le terrain adjacent où un match est en cours. Le joueur adverse court vers le terrain adjacent avec l’intention de frapper la balle. Pour des raisons de sécurité, afin d’éviter une collision, il arrête cependant son mouvement et **ne frappe pas la balle**, puis affirme qu’il y a eu un dérangement. L’enjeu relié à la sécurité est un facteur déterminant dans l’analyse faite par l’arbitre, il conclut donc qu’il y a eu un dérangement valide.

Scénario C: Même scénario que B ci-haut, sauf que : 1) Si l’arbitre estime qu’il n’y a pas eu d’enjeu relié à la sécurité, il n’acceptera pas de dérangement. 2) Si le joueur **retourne la balle et N’APPELLE PAS rapidement/immédiatement un dérangement**, ce dernier ne sera **PAS RETENU**. Une fois que le joueur a touché la balle (donc qu’il poursuit l’échange) et qu’il n’a pas rapidement appelé un dérangement, il perd l’opportunité de le faire.

Scénario D: Après la fin d'un échange d'un match non arbitré, tous les joueurs sont unanimes pour dire que la balle brisée a eu un impact sur l'issue de l'échange. Ils sont tous d'accord pour reprendre l'échange, il y aura donc une reprise.

9. Règle 3.A.16.

Nouvelle: Prolongement imaginaire (*imaginary extension*) – Terme utilisé pour définir la trajectoire d'une ligne qui se prolongerait au-delà de son extrémité actuelle. Les joueurs et officiels doivent visualiser le prolongement d'une ligne comme si cette dernière ne s'arrêtait pas aux limites du terrain.

Raison: Pour définir officiellement un terme utilisé plusieurs fois dans le règlement.

10. Règle 3.A.19. (actuelle 3.A.20.)

Actuelle: Jeu/balle en jeu (*live ball/in play*) – Moment précis qui débute dès que l'arbitre commence l'annonce du pointage.

Nouvelle: Balle en jeu/Jeu (*live ball/in play*) – Moment qui coïncide avec l'instant précis où l'arbitre, le serveur ou le partenaire du serveur (en vertu de la règle 4.D.1.), commence l'annonce du pointage.

Raison: Pour préciser le moment où la balle est en jeu, qu'il y ait un arbitre ou non.

11. Règle 3.A.20.

Nouvelle : Momentum (*momentum*) – Le momentum est la séquence complète des actions générées par un corps en mouvement (comme le fait qu'un joueur continue de bouger après avoir frappé la balle). L'action de frapper une volée engendre un momentum qui prend fin lorsque le joueur retrouve l'équilibre et le contrôle de son mouvement ou qu'il cesse de se déplacer vers la zone de non-volée.

Raison: Le terme « momentum » est utilisé à la section 9 du règlement pour décrire un type de faute en lien avec la zone de non-volée. La définition offre des indications qui permettront de mieux juger le moment où se termine l'élan de la volée. Les fautes de ZNV en lien avec le momentum font appel au jugement de l'arbitre (ou d'un joueur selon 13.D.1.b). En effet, celui-ci doit déterminer à quel moment le momentum a pris fin. Certains critères déterminants sont, sans toutefois se limiter à ceux-ci : le joueur a retrouvé son équilibre, le joueur a le contrôle de son ou ses mouvements, le joueur a cessé de se déplacer vers la ZNV, etc.

12. Règle 3.A.21.

Actuelle: Zone de non-volée (ZNV) (*non volley zone*) [Au Québec : Zone d'action contrôlée, ZAC] – Zone du terrain qui mesure 2,13 mètres sur 6,09 mètres (7 pi X 20 pi) située de part et d'autre du filet. Elle comprend toutes les lignes qui l'entourent. La zone de non-volée est uniquement à deux dimensions et ne monte pas au-dessus de la surface du terrain. [Voir figure 2-1 et règle 2.B.3.]

Nouvelle: Zone de non-volée (ZNV) (*non-volley zone*) [Au Québec : Zone d'action contrôlée, ZAC] – Zone du terrain qui mesure 2,13 mètres sur 6,09 mètres (7 pi X 20 pi) adjacente à chacun des côtés du filet. Seule une faute associée à la ZNV commise dans la ZNV située de son propre côté du terrain peut être imputée à un joueur. La ZNV comprend toutes les lignes qui la bornent. Elle est uniquement à deux dimensions et ne monte pas au-dessus de la surface du terrain. [Voir figure 2-1 et règle 2.B.3.]

Raison: Ce changement vise à préciser que des fautes associées à la ZNV ne peuvent être commises que de son propre côté de terrain, c'est-à-dire qu'une équipe ne peut pas commettre une faute de ZNV en touchant celle de l'autre équipe après que la balle est morte. Cette règle est renforcée par les règles 9.E et 9.F.

Scénario: Un joueur de l'équipe A fait un coup à la volée (*Erne*) à partir de la zone hors limite située en bordure de sa propre ZNV. Il n'a pas touché à la ZNV, mais il est près du filet. La balle frappe l'adversaire à la jambe puis le joueur de l'équipe A (suite à l'élan de sa volée) touche la ZNV de l'adversaire. Ce n'est PAS une faute car la balle est morte dès qu'elle a frappé la jambe de l'adversaire. Le fait de toucher la ZNV de l'adversaire après que la balle est morte n'a aucune conséquence car un joueur ne peut commettre une faute de la ZNV que dans sa propre ZNV et non dans celle de l'adversaire.

13. Règle 3.A.25.

Nouvelle: Plan du filet (*plane of the net*) – Les prolongements imaginaires du plan vertical et de tous les autres plans du filet au delà de son armature.

Raison: Définition ajoutée compte tenu que ce terme est utilisé dans plusieurs règles. Le plan du filet se prolonge verticalement au-dessus et au-dessous de celui-ci, mais aussi vers la gauche et la droite du filet.

14. Règle 3.A.30.

Nouvelle : Abandon (*retirement*) – Décision d'un joueur/équipe d'arrêter le match et de concéder la victoire à l'adversaire.

Raison: Pour faire une nuance que l'ancienne définition du mot « forfait » ne faisait pas. La définition antérieure incluait deux contextes différents: un premier engendré suite à un

comportement ou une violation quelconque et le deuxième suite à la décision d'un joueur/équipe d'arrêter le match, le plus souvent à cause de conditions médicales. La nouvelle définition permet de faire la distinction entre les deux.

15. Règle 3.A.40. (actuelle 3.A.41.)

Actuelle: Faute technique (FT) (*technical foul*) – Violation ou comportement d'un joueur/équipe qui, de l'avis de l'arbitre, transgresse une règle ou est inacceptable et qui lui permet d'octroyer un point au joueur/équipe adverse. Une faute technique peut aussi être attribuée lorsqu'un deuxième avertissement technique est donné au même joueur ou à la même équipe pendant le match. [Voir règle 13.G.5.b.]

Nouvelle: Faute technique (FT) (*technical foul*) – Sanction de l'arbitre suite à la violation d'une règle ou à un comportement inacceptable. La faute technique entraîne le retrait d'un point au joueur/équipe fautif à moins que son pointage soit à zéro, auquel cas un point sera octroyé à l'adversaire. Une faute technique doit être imposée lorsqu'un deuxième avertissement technique est donné au même joueur/équipe pendant le match ou que, selon le jugement de l'arbitre, le comportement d'un joueur/équipe le justifie.

Raison: Le retrait du point à l'équipe fautive plutôt que l'octroi d'un point à l'équipe adverse minimise les chances qu'une faute technique entraîne une défaite. Ce changement fait également porter le fardeau du repositionnement (dû au changement de pointage) sur l'équipe fautive (à moins que son pointage ne soit à zéro) plutôt que sur l'adversaire.

16. Règle 3.A.44.

Nouvelle: Blasphème/juron/vulgarité (*profanity*) – Mot, phrase ou geste, courant ou non, qui est normalement considéré inapproprié en bonne société ou devant des enfants. (**Note du traducteur:** À titre d'exemple, en anglais, toute déclinaison du mot de quatre lettres connu sous le vocable de « F word ».)

Raison: La définition va aider les arbitres à déterminer plus facilement si un avertissement ou une faute technique doit être émis.

17. Règle 3.A.45.

Nouvelle: 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 au cours d'un match.

Raison: Pour définir un nouveau terme utilisé dans la section sur les avertissements techniques. Cet avertissement verbal est spécifiquement associé à des questions de blasphème/juron/vulgarité et ne concerne aucun autre sujet. L'apparition de l'avertissement verbal est née suite au manque de constance de la part des arbitres. En effet, le seuil d'acceptabilité étant très différents de l'un à l'autre, ce n'était pas toujours équitable pour les joueurs.

18. Règle 3.A.46.

Nouvelle: Troisième coup (*third shot*) – Moment qui coïncide avec l'instant précis où un joueur de l'équipe au service touche la balle de service qui vient d'être retournée par le receveur.

Raison: Pour définir un terme utilisée dans la règle concernant la contestation du pointage. Le troisième coup survient après que le receveur a retourné la balle de service, au moment où un joueur de l'équipe au service touche la balle pour continuer l'échange.

19. Règle 3.A.47.

Nouvelle: Joueur en fauteuil roulant (*wheelchair player*) – Un joueur dont les deux jambes sont dans un fauteuil roulant. Le joueur doit être en tout temps assis dans son fauteuil. Toute personne peut choisir de jouer en fauteuil roulant, qu'il présente un handicap ou non.

Raison: Cette règle a été ajoutée suite à la recommandation du comité consultatif en matière de parapickleball.

Règle 3.A.43. (Actuelle 3.A.48. – *Note du traducteur : Correction en français seulement*)

Actuelle: Abandon (*withdrawal*) – Demande d'un joueur/équipe d'être retiré de tous les matchs prévus d'une catégorie spécifique.

Nouvelle: Retrait (*withdrawal*) – Demande d'un joueur/équipe d'être retiré de tous les matchs prévus d'une catégorie spécifique.

Raison: Nécessaire pour éviter une duplication du mot « abandon » suite au changement apporté en anglais à la définition de « *forfeit* » et l'ajout de la nouvelle définition « *retirement* ».

SECTION 4 – SERVICE, SÉQUENCE DU SERVICE ET POINTAGE

20. Règle 4.A.1.

Nouvelle: Le pointage complet doit être annoncé avant que le serveur frappe la balle pour servir.

Raison: Pour retirer l'ambiguïté entre le mouvement du service et les élans de pratique. Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme: avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle). Le serveur peut donc bouger son bras de quelque manière que ce soit, en autant qu'il ne sert (frappe) pas la balle avant la fin de l'annonce du pointage. Une fois que l'arbitre a commencé l'annonce du pointage le serveur commet une **faute** en vertu de la règle 4.M.11. **s'il sert (frappe) la balle avant la fin.**

Scénario A: L'arbitre commence à annoncer le pointage, mais le serveur sert la balle avant qu'il ait terminé. Le serveur a commis une faute en vertu de 4.M.11. [4.M. Fautes du serveur].

Scénario B: Après la fin d'un échange, mais avant que l'arbitre ait commencé l'annonce du pointage, le serveur sert la balle. L'arbitre ne doit pas appeler de faute puisque la balle est morte tant que l'annonce du pointage n'a pas débuté. L'arbitre doit alors rappeler au serveur d'attendre qu'il ait terminé d'annoncer le pointage avant de servir la balle. Ce scénario est en concordance avec la nouvelle règle 8.E. qui précise qu'aucune faute ne peut être commise lorsque la balle est morte.

21. Règle 4.A.2. (actuelle 4.A.3.)

Actuelle: Au début du mouvement du service, les deux pieds doivent être derrière la ligne de fond ou derrière le prolongement imaginaire de la ligne de fond. Au moment où la balle est frappée, aucun des pieds du serveur ne doit toucher le terrain ou l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté et au moins un pied doit toucher au sol derrière la ligne de fond.

Nouvelle: Au moment où le serveur frappe la balle de service:

- Au moins un de ses pieds doit toucher à la surface de jeu derrière la ligne de fond.
- Aucun de ses pieds ne doit toucher le terrain ou la ligne de fond.
- Aucun de ses pieds ne doit toucher à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté.

Raison: Ce changement supprime la confusion en lien avec la position des pieds du serveur au début du mouvement du service. Dorénavant, cette règle limite les restrictions concernant la position des pieds au moment où la balle de service est frappée. Il n'y a plus de restrictions sur

l'emplacement des pieds du serveur lorsqu'il commence son mouvement du service. Les directives concernant les pieds ne s'appliquent qu'au moment où la balle est servie (frappée).

22. Règle 4.A.5. (actuelle 4.A.7.)

Actuelle: Le contact avec la balle ne doit pas se faire au-dessus du niveau de la taille (nombril). [Voir figures 4-1 et 4-3]

Nouvelle: Le contact avec la balle ne doit pas se faire au-dessus de la taille. [Voir figures 4-1 et 4-3]

Raison: Pour faciliter l'application de la règle compte tenu qu'il y avait parfois une ambiguïté entre taille et nombril.

23. Règle 4.A.6. (actuelle 4.A.8.)

Actuelle: Placement. Le serveur doit envoyer la balle à l'intérieur de la bonne zone de service, soit celle située en diagonale de sa position. La balle de service doit passer au-dessus du filet et de la zone de non-volée. Elle peut atterrir sur n'importe quelle ligne de la zone de service.

Nouvelle: Placement. Le serveur doit envoyer la balle à l'intérieur de la bonne zone de service, soit celle de l'adversaire située en diagonale de sa position. La balle de service doit passer au-dessus du filet, ou peut toucher au filet, et survoler ensuite la zone de non-volée (incluant ses lignes). Elle peut atterrir sur n'importe quelle ligne de la zone de service réglementaire.

Raison: La raison de ce changement a plusieurs volets : premièrement il **confirme le retrait du let au service**. Dorénavant, même si la balle de service touche le filet, en autant qu'elle a atterri dans la bonne zone de service, elle demeure en jeu et il n'y a pas de reprise du service. Deuxièmement, cette modification fait aussi partie de l'objectif de diminuer les motifs qui peuvent conduire à des conflits entre joueurs et arbitres, entre autres, lorsqu'un joueur appelle un let que l'arbitre refuse. Il évite aussi qu'un joueur de l'équipe adverse appelle frauduleusement un let pour des raisons stratégiques. Finalement, suite à la demande de très nombreux joueurs, la règle précise sans équivoque que la balle de service ne doit pas tomber sur une des lignes de la ZNV (bien que la définition de la ZNV précise que les lignes qui la bornent en font partie).

24. Règle 4.A.8. (RÈGLE PROVISOIRE *)

Nouvelle: Service avec rebond (*drop serve*): En plus du service régulier, dont les exigences spécifiques sont décrites aux règles 4.A.1. à 4.A.7., tout joueur peut choisir d'utiliser une technique alternative de service, soit le service avec rebond (*drop serve*).

Raisons: 1. Offre une technique de service plus appropriée aux joueurs qui ont un handicap, comme n'avoir qu'un seul bras (actuellement prévue à la règle 4.A.4., abrogée en 2021).

2. Plus facile à faire respecter par les joueurs ou les arbitres. L'arbitre n'a qu'à s'assurer que le joueur laisse tomber la balle correctement.
3. Service plus facile pour les débutants.
4. Offre une alternative aux joueurs qui ont un problème transitoire avec leur service (*yips*).
5. Un joueur peut utiliser, à sa convenance, le service régulier ou le service avec rebond à tout moment dans le match. Aucune notification n'est requise.

*** NOTE : Provisoire sous-entend qu'il y aura une analyse des impacts causés par l'ajout de cette règle et de la pertinence de la reconduire.**

25. Règle 4.A.8.a.

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. 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.

Raison: Idem à 4.A.8. **Note :** La seule accélération que la balle subit dans sa chute est celle causée par la gravité. La balle tombe, elle n'est pas lancée vers le sol.

Scénario A: Dans un match arbitré, le serveur tourne le dos légèrement à l'adversaire avant d'exécuter son service avec rebond. L'arbitre voit la balle au moment où le serveur la laisse tomber, mais ce n'est pas le cas du receveur. Le receveur fait valoir, avant le retour du service, qu'il n'a pas vu la balle quand le serveur l'a laissée tomber. L'arbitre fait reprendre l'échange et informe le serveur que la balle doit être vue à la fois par l'arbitre et le receveur.

Scénario B: Le joueur actuellement au service utilise le « service avec rebond » depuis le début de la partie. L'arbitre termine l'annonce du pointage puis le serveur laisse tomber la balle pour exécuter un « service avec rebond ». Mais plutôt que de frapper la balle après son rebond, il l'attrape avec la main pour finalement la servir de manière conventionnelle (tout ça à l'intérieur du délai de 10 secondes). Après l'échange, le receveur prétend que le serveur a commis une faute puisqu'il a changé de méthode de service après l'annonce du pointage. L'arbitre explique alors qu'il n'y a pas de règle qui empêche un serveur de changer de méthode pour servir en autant que le service est exécuté à l'intérieur du décompte des 10 secondes, et ce, même si le serveur passe d'une méthode à l'autre pour le même service.

Scénario C: Le serveur laisse tomber la balle et la laisse rebondir deux fois (ou plus) avant de la frapper. Compte tenu qu'aucune règle ne précise le nombre de rebonds que la balle peut faire avant que le serveur la frappe pour servir, l'arbitre **ne doit pas** appeler de faute.

26. Règle 4.A.8.b.

Nouvelle: La balle ne doit pas être projetée vers le bas, lancée ou frappée vers le haut avec la main ou la raquette avant de rebondir au sol. Ne pas laisser tomber la balle selon les règles entraîne une faute. Il n'y a aucune restriction quant à l'endroit où la balle peut atterrir sur la surface de jeu (à condition que la règle 4.A.2. soit respectée) ni sur le nombre de fois où le serveur peut laisser tomber la balle avant de la frapper au cours du décompte des 10 secondes qui suit la fin de l'annonce du pointage.

Raison: Idem à 4.A.8.

Scénario: Le serveur s'apprête à faire un service avec rebond et lance la balle vers le sol. Il réalise aussitôt que ce sera une faute s'il frappe la balle pour servir. Plutôt que de frapper la balle après son rebond, il l'attrape de la main. Il la laisse ensuite tomber selon les règles et, après le rebond, la frappe pour servir. L'arbitre ne doit **pas** appeler de faute. **Note:** Ce n'est pas une faute de lancer la balle vers le sol en autant que le serveur ne la frappe pas pour servir. La faute survient si la balle est lancée **et** servie.

27. Règle 4.A.8.c.

Nouvelle: Si le service avec rebond est utilisé, la balle peut être frappée avec un coup droit ou un revers sans aucune autre restriction (i.e. que les contraintes concernant la balle et la raquette définies aux règles 4.A.3., 4.A.4. et 4.A.5. ne s'appliquent pas).

Raison: Idem à 4.A.8.

28. Règle 4.B.8.

Actuelle: Avant le début du mouvement du service, afin d'identifier le bon serveur et la bonne aire de service, l'équipe au service peut demander le pointage à l'arbitre et qui est le bon serveur.

Nouvelle: 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.

Raison: Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme: avant le prochain service (i.e. moment où le serveur frappe la balle). Il réintroduit également la possibilité pour les joueurs de demander si leur position est correcte et leur permet de contester/valider le pointage annoncé. L'objectif est aussi de réduire les sujets de conflits qui surviennent avant le service entre les joueurs et l'arbitre. Cette modification s'aligne aussi sur la directive voulant que **l'arbitre arrête le jeu à chaque fois qu'un joueur pose une question sur le pointage, le bon serveur/receveur ou la position, (l'arbitre annonce « Pause » ou lève la main et avance dans le terrain créant ainsi une balle morte). Il répond à la question et réannonce ensuite le pointage (aucune notification de 15 secondes n'est nécessaire). En vertu de la règle 8.E., aucune faute ne peut être commise pendant que la balle est morte.** Il s'agit aussi d'une procédure qui permettra

d'éviter que le serveur fasse son service à la hâte dès qu'il a obtenu la réponse à sa question, prenant ainsi le receveur par surprise. [Voir scénario A]

Scénario A: L'arbitre annonce correctement le pointage. Le serveur demande s'il est le bon serveur (ou le pointage ou si à la bonne position). **L'arbitre arrête le jeu (i.e. annonce « Pause » ou avance dans le terrain et lève la main), répond à la question et dit qu'il va réannoncer le pointage.** Le serveur sert très rapidement la balle avant que l'arbitre ait recommencé l'annonce du pointage. L'arbitre demande donc à ce que la balle soit retournée au serveur. L'adversaire prétend que le serveur a commis une faute puisqu'il a fait son service avant la fin de l'annonce du pointage. L'arbitre rappelle alors aux joueurs que la balle est morte au moment où il a arrêté le jeu et qu'elle l'était toujours lorsque le serveur a fait son service puisqu'il n'avait pas encore recommencé l'annonce du pointage (ce qui officialise que la balle est en jeu, voir règle 3.A.19.). En vertu de la règle 8.E., **aucune faute** ne peut être commise pendant que la **balle est morte** (à l'exception des fautes de ZNV).

Scénario B: L'arbitre annonce correctement le pointage. Au moment où le serveur débute sa routine de service, son partenaire demande à l'arbitre de confirmer leur pointage (ou le bon serveur ou la position). L'arbitre arrête le jeu (i.e. annonce « Pause » ou avance dans le terrain et lève la main), confirme le pointage et dit qu'il va réannoncer le pointage. **À chaque fois qu'un joueur questionne l'arbitre (à propos du pointage, du bon serveur/receveur ou de la position) AVANT LE SERVICE, l'arbitre doit arrêter le jeu, répondre à la question (ou aux questions) et réannoncer le pointage.**

Note : Si après avoir repris l'annonce du pointage, l'équipe au service change d'aire de service, la procédure prévue à la règle 4.E.2. s'applique.

29. Règle 4.B.9.

Actuelle: Avant le début du mouvement du service, afin d'identifier le bon receveur et sa bonne position, l'équipe du receveur peut demander le pointage à l'arbitre.

Nouvelle: 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.

Raison: Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle). Il réintroduit également la possibilité pour tous les joueurs de demander si leur position est correcte et leur permet de contester/valider le pointage annoncé. Bien qu'il soit rare qu'un receveur ait à demander s'il est à la bonne position, l'objectif de ce changement est de permettre à tous les joueurs de poser les mêmes questions à l'arbitre. Cette modification s'aligne aussi sur la directive voulant que **l'arbitre arrête le jeu à chaque fois qu'un joueur pose une question sur le pointage, le bon serveur/receveur ou la position,**

(l'arbitre annonce « Pause » ou lève la main et avance dans le terrain créant ainsi une balle morte). Il répond à la question et réannonce ensuite le pointage (aucune notification de 15 secondes n'est nécessaire). En vertu de la règle 8.E., aucune faute ne peut être commise pendant que la balle est morte (à l'exception des fautes de ZNV). Il s'agit aussi d'une procédure qui permettra d'éviter que le serveur fasse son service à la hâte dès que l'adversaire a obtenu la réponse à sa question, prenant ainsi le receveur par surprise.

Scénario: L'arbitre annonce correctement le pointage. Avant le service, le partenaire du receveur **commence à questionner** l'arbitre pour savoir si c'est le bon receveur. Pendant que le joueur pose sa question, le serveur exécute son service. Même si l'attention de l'arbitre est dirigé vers le serveur, il doit annoncer « Pause » aussitôt que le joueur commence à le questionner et confirmer qu'il réannoncera le pointage. L'équipe au service revendique que l'adversaire a commis une faute en posant sa question après le service. L'arbitre déclare que **le joueur a commencé à poser sa question AVANT le service**, ce qui est autorisé (la même règle s'applique pour un temps d'arrêt). Tout comme pour l'équipe au service, l'équipe à la réception du service peut poser ses questions et s'attendre à avoir les réponses sans craindre d'être victime d'un service hâtif (surprise). Cependant si l'équipe questionne l'arbitre à répétition, celui-ci a l'autorité pour déterminer s'il s'agit d'une stratégie pour retarder le match ou nuire au rythme de l'équipe au service, auquel cas il peut imposer un avertissement technique. En résumé, l'équipe à la réception du service doit être protégée contre les services surprises, mais ne peut pas contrôler le rythme du jeu.

30. Règle 4.B.10.

Actuelle: L'arbitre ne corrigera pas la position des joueurs et ne répondra pas directement aux questions à ce sujet. Par contre il peut répondre « Vous avez X points » ou « Votre pointage est X » quand il est interrogé. Lorsqu'un mauvais joueur sert, reçoit ou sert d'une mauvaise position, l'arbitre arrête immédiatement le jeu et appelle une faute.

Nouvelle: Lorsque le mauvais joueur reçoit ou sert, ou que le joueur sert d'une mauvaise position (aire de service), l'arbitre arrête immédiatement le jeu et identifie la ou les faute(s).

Raison: L'utilisation du pluriel démontre qu'une équipe peut faire plus d'une faute simultanément (mauvais serveur et mauvaise aire de service). Compte tenu des changements apportés aux règles 4.B.9. et 4.B.10., la première phrase a été retirée puisque l'arbitre peut répondre à une question en lien avec le positionnement.

Scénario A: L'arbitre annonce le pointage. Le **mauvais serveur sert de la mauvaise position**. L'arbitre appelle « Fautes » et explique les **deux** fautes puisqu'elles ont été commises en même temps.

Scénario B: Le **mauvais** serveur est en position pour servir au **mauvais** receveur. L'arbitre annonce le pointage et le mauvais serveur sert la balle. L'arbitre annonce immédiatement « Faute de service, mauvais serveur ». L'arbitre ne doit **pas mentionner** que c'était le mauvais

receveur qui était en position car ce serait du coaching en faveur de l'équipe à la réception du service. Compte tenu que le mauvais **receveur n'a pas** retourné la balle (puisque la faute de mauvais serveur est survenue avant), son équipe n'a pas commis de faute.

Scénario C: Le **mauvais** serveur s'apprête à servir au **mauvais** receveur, le pointage est de 4-4-2. L'arbitre ne remarque pas que ce sont les mauvais joueurs. Il annonce le pointage. Le mauvais serveur sert et le mauvais receveur retourne la balle. Le partenaire du serveur attrape alors la balle au vol et dit à l'arbitre que ce n'était pas le bon receveur. Après avoir examiné sa feuille de pointage, l'arbitre réalise que ni le serveur, ni le receveur n'étaient les bons joueurs. Il confirme son erreur et appelle une faute **seulement** contre le serveur. Si l'arbitre avait constaté son erreur au moment opportun, il aurait appelé la faute de mauvais serveur dès qu'elle s'est produite, entraînant immédiatement une balle morte. En vertu de la règle 8.E., aucune faute ne peut être commise pendant que la balle est morte (à l'exception des fautes de ZNV).

Commentaires supplémentaires: Que se passerait-il si l'arbitre appelait les deux fautes (mauvais serveur et mauvais receveur)? Examinons la séquence qui en découlerait: 1) Faute au serveur à 4-4-2, donc changement de côté. 2) Ensuite, faute au receveur, donc point octroyé à l'équipe au service... mais il vient d'y avoir un changement de côté suite à la faute de mauvais serveur, donc l'équipe au service n'est plus au service!!! Et pourquoi ne pas ajouter une faute au partenaire du serveur qui a arrêté le jeu? Voilà une belle illustration de ce qu'il ne faut pas faire. Il faut revenir en arrière et arrêter l'échange au moment où la **première faute** s'est produite. Une erreur de l'arbitre ne peut pas entraîner une succession de fautes.

31. Règle 4.B.11.

Actuelle: Mauvais joueur ou mauvaise position. Quand une erreur de position ou de serveur est découverte après un échange, l'équipe en défaut peut être mise en faute jusqu'à l'exécution du prochain service. Un point marqué par l'équipe fautive pendant cet échange ne sera pas comptabilisé. Les points gagnés durant les échanges précédents seront conservés malgré l'erreur de position ou de serveur.

Nouvelle: Mauvais joueur ou mauvaise position. Quand une faute de mauvais serveur ou de mauvaise position (serveur ou receveur) est découverte après un échange, une partie ou un match, l'équipe en défaut peut être mise en faute jusqu'au prochain service ou avant que la feuille de pointage ait été retournée au bureau des opérations. Un point marqué pendant cet échange ne sera pas comptabilisé. Les points gagnés durant les échanges précédents seront conservés malgré l'erreur de serveur ou de position. Après la fin d'un match, une faute reliée à un mauvais joueur ou à une mauvaise position ne peut pas être imposée après que la feuille de pointage a été retournée au bureau des opérations.

Raison: Cette règle fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service (i.e. moment où le serveur frappe la balle). Elle précise qu'une erreur de joueur/position peut être corrigée après un échange, une partie ou un match. Elle mentionne aussi que même après la fin d'un match, la

faute peut être imposée en autant qu'elle le soit avant que la feuille de pointage soit retournée au bureau des opérations.

Scénario A : Le mauvais serveur sert à 10-9-1, son équipe gagne l'échange, donc la première partie avec un pointage de 11-9. Après la pause de deux minutes, l'arbitre annonce « 2^e partie – Au jeu – 0-0-2 ». Avant le service, le receveur demande un temps d'arrêt et apporte à l'attention de l'arbitre le fait qu'il y a eu une faute de mauvais serveur à la fin de la première partie. L'arbitre réalise son erreur et impose la faute de mauvais serveur à l'équipe fautive pour la première partie puisque l'erreur a été découverte avant l'exécution du prochain service, soit le premier service de la deuxième partie. L'arbitre va donc revenir en arrière à la première partie, appeler une faute pour mauvais serveur et retirer le dernier point à l'équipe fautive. Celle-ci va maintenant être au service avec un pointage de 10-9-2 afin de poursuivre la première partie.

Scénario B : À la troisième partie, le mauvais serveur sert à 10-5-1 et son équipe gagne l'échange, donc la partie. Après le match, l'arbitre se dirige vers le bureau des opérations pour retourner sa feuille de pointage. Un joueur de l'équipe perdante lui souligne qu'il pense qu'il y a eu une faute de mauvais serveur lors du dernier point du match. L'arbitre constate en effet qu'il a fait une erreur. Compte tenu que la feuille de pointage n'a pas encore été remise au bureau des opérations, l'arbitre corrige son erreur et rappelle tous les joueurs sur le terrain. Une fois tout le monde sur place, l'arbitre informe tous les joueurs de son erreur et retourne en arrière à la troisième partie. Il retire le dernier point gagné et appelle une faute pour mauvais serveur. L'Équipe A va maintenant servir avec un pointage de 10-5-2.

32. Règle 4.D.2.

Nouvelle: Dans un match non arbitré, c'est au serveur à annoncer le pointage. Par contre, son partenaire peut l'annoncer à sa place si le serveur est incapable de le faire. Le même joueur devra cependant annoncer le pointage durant toute la partie.

Raison: Cet ajout permet au partenaire du serveur d'annoncer le pointage à sa place quand ce dernier n'est pas en mesure de le faire. Si cette option est choisie par une équipe, le même joueur devra annoncer le pointage durant toute la partie afin d'éviter de créer de la confusion chez l'adversaire.

Scénario: Lors d'un match non arbitré, le partenaire du Joueur 1 a annoncé le pointage à sa place durant toute la partie. Après un temps d'arrêt, le Joueur 1 est au service. Il annonce le pointage lui-même et sert la balle. L'équipe adverse lui rappelle alors que c'est à son partenaire à annoncer le pointage puisque c'est ce dernier qui l'a fait depuis le début de la partie et qu'il ne peut pas y avoir de changement. L'échange sera repris, aucune faute ne sera imposée à quiconque. **L'intention derrière cette règle :** Permettre à un joueur qui a de la difficulté à annoncer le pointage de déléguer cette responsabilité à son partenaire. Par contre, celui-ci doit le faire durant toute la partie. Il est cependant possible que, par habitude, le joueur fasse

l'annonce lui-même. Il n'y a pas de faute si ça se produit, mais l'échange doit être repris et c'est le partenaire du serveur qui doit annoncer le pointage.

33. Règle 4.E.2. (actuelle 4.E.3.)

Actuelle: Après l'annonce du pointage, si l'équipe au service change d'aire de service et par conséquent cause un mauvais positionnement des joueurs de l'équipe adverse, le serveur doit laisser le temps à ces derniers de se repositionner. Le pointage doit être annoncé de nouveau et le décompte des 10 secondes doit être recommencé. Lors d'un match non arbitré, le serveur accordera le même privilège à l'adversaire.

Nouvelle: Si l'équipe au service change d'aire de service après l'annonce du pointage, l'arbitre doit annoncer « Pause », laisser le temps à tous les joueurs de se repositionner puis réannoncer le pointage et recommencer le décompte des 10 secondes. Lors d'un match non arbitré, le serveur doit accorder le même privilège à l'adversaire et doit lui aussi annoncer de nouveau le pointage et redémarrer le décompte des 10 secondes.

Raison: Ce changement vise à réduire les raisons de conflits qui surviennent avant le service entre les joueurs et les arbitres. Il confirme que le décompte des 10 secondes est annulé, ce qui laisse le temps aux deux équipes de se repositionner (entre autres, le serveur n'a plus à craindre de dépasser le délai de 10 secondes). Les changements d'aire de service après l'annonce du pointage devraient être moins fréquents à l'avenir compte tenu que les joueurs peuvent maintenant demander s'ils sont à la bonne aire service (position) en plus de qui est le bon serveur. Cet ajout permet aussi de préciser que la balle est morte dès que l'arbitre annonce « Pause ». Si jamais le serveur exécutait son service, il n'y aura pas de faute car la balle n'est pas en jeu tant que l'arbitre n'a pas commencé l'annonce du pointage en vertu de 8.E.

Scénario: Le serveur est en place à la mauvaise aire de service et l'équipe à la réception est positionnée en conséquence. L'arbitre annonce le pointage et démarre le décompte des 10 secondes. Le serveur commence son mouvement puis l'interrompt sans servir et demande s'il est à la bonne position. L'arbitre annonce immédiatement « Pause » et répond qu'il est à la **mauvaise** position. Le serveur se dirige alors vers l'autre aire de service. L'arbitre informe les joueurs qu'il leur accorde assez de temps pour se repositionner et qu'il réannoncera le pointage. L'équipe au service se positionne rapidement et le serveur met la balle en jeu pendant que l'équipe à la réception est encore en train de se déplacer. L'arbitre demande que la balle soit retournée à l'équipe au service et rappelle qu'il va annoncer de nouveau le pointage pour recommencer l'échange. **(Note : Ce n'est pas un service valide puisque la balle est encore morte, voir 8.E.)** Aucune faute n'a été commise dans ce scénario. En effet, le serveur n'a pas dépassé son délai de 10 secondes car l'arbitre a interrompu le jeu (« Pause ») dès que la question sur la position du serveur lui a été posée. Le serveur n'a pas non plus commis de faute en frappant/servant la balle avant que l'arbitre ait recommencé l'annonce du pointage. En vertu de la nouvelle règle 8.E., aucune faute (à l'exception de celles de la ZNV) ne peut être commise à partir du moment où la balle est morte.

34. 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 retour du service pour demander une correction.

Nouvelle: *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.

Raison: Cette règle rallonge jusqu'au troisième coup (moment précis où le serveur ou son partenaire touche la balle) le délai maximal qui permet à un joueur de contester un pointage qui a été mal annoncé. Comme le serveur peut maintenant commencer son mouvement du service pendant l'annonce du pointage et mettre la balle en jeu à la fraction de seconde qui suit la fin de l'annonce du pointage, cette nouvelle règle donne à tous les joueurs un peu plus de temps pour décider s'ils veulent contester le pointage. **Exceptionnellement**, ce changement **ne fait pas** partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service. En rallongeant le délai jusqu'au troisième coup, la règle permet d'éviter qu'un joueur réclame une reprise de l'échange qu'il vient de perdre sous prétexte qu'il a été distrait par cette erreur de pointage durant tout l'échange.

Scénario: L'arbitre annonce le mauvais pointage. Le serveur sert et le receveur retourne la balle dans le filet. Ce dernier prétend alors que l'arbitre a annoncé le mauvais pointage. L'arbitre donne raison au receveur et annonce une reprise de l'échange suite à une erreur de l'arbitre. Même si le receveur a envoyé la balle dans le filet, sa contestation est valide car elle a été faite avant le troisième coup. Le receveur a peut-être été déconcentré par l'erreur de pointage.

35. Règle 4.K.2.

Actuelle: C'est une faute si un joueur arrête le jeu après l'annonce du pointage pour contester celui-ci alors qu'il n'y a pas d'erreur.

Nouvelle: Après le service, tout joueur qui arrête le jeu pour contester le pointage alors qu'il n'y a pas d'erreur commet une faute.

Raison: Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle). Les joueurs sont autorisés à questionner/contester/valider tout pointage annoncé avant le service. Par conséquent, un joueur qui arrête le jeu après le service pour contester/remettre en question un pointage correctement annoncé commet une faute. *Le scénario B ci-dessous illustre comment un arbitre doit éviter le « piège » d'engager une conversation avec un joueur après le service.

Scénario A: L'arbitre annonce le pointage « 10-8-1 » et le serveur sert la balle. Le receveur retourne la balle mais s'écrie aussitôt « Non, non, non » ce qui provoque un arrêt du jeu. Il

prétend alors que l'arbitre a annoncé le mauvais pointage. L'arbitre lui donne raison et annonce « Erreur de l'arbitre » et informe les joueurs qu'il réannoncera le pointage.

Scénario B: L'arbitre annonce le **bon** pointage (5-5-2) et le serveur exécute son service. Pendant que la balle est en vol en direction du receveur, son partenaire – qui est tout près de l'arbitre – demande « Nous n'avons pas 6 ??? ». L'arbitre doit ignorer la question, le receveur devra retourner la balle de service et poursuivre l'échange. **Note :** Afin d'éviter de s'interposer dans le rythme de la partie et de l'interrompre inutilement, une fois que la balle de service est en jeu **l'arbitre n'est pas tenu de répondre aux questions des joueurs**. En ignorant la question, deux choses peuvent se produire : 1) L'échange se poursuit normalement. 2) Le doute du joueur s'amplifie et il arrête le jeu (en attrapant la balle ou tout simplement en arrêtant de jouer, etc.). Après le service, lorsqu'un joueur arrête le jeu pour contester le pointage il y aura une reprise de l'échange si l'arbitre a fait une erreur ou une faute sera attribué au joueur si le pointage annoncé est exact.

36. Règle 4.K.3.

Actuelle: Un joueur qui arrête le jeu après le retour du service commet une faute et perd l'échange.

Nouvelle: Après le « troisième coup », un joueur qui arrête le jeu commet une faute et perd l'échange.

Raison: Ce changement est en concordance avec le changement qui rallonge le délai pour contester un mauvais pointage annoncé. Dès que le joueur touche la balle pour exécuter le troisième coup de l'échange, le jeu ne peut pas être arrêté même s'il y a eu une erreur dans l'annonce du pointage.

Scénario A: Après le troisième coup, le receveur arrête le jeu et prétend que l'arbitre a annoncé le mauvais pointage. L'arbitre confirme son erreur, mais comme la contestation a eu lieu après le troisième coup, l'arbitre appelle une faute contre le receveur en vertu de 4.K.3.

Scénario B: Le serveur de départ sert à partir de l'aire de service droite, le pointage est 6-4-2. L'arbitre annonce un mauvais pointage de 7-4-2. Le bon serveur met la balle en jeu, le receveur la retourne et le partenaire du serveur exécute le troisième coup. Le receveur arrête **ensuite** de jouer et signale à l'arbitre qu'il a fait une erreur en omettant d'appeler une faute de « mauvais serveur » compte tenu du pointage qu'il a annoncé. L'arbitre confirme qu'il a effectivement annoncé le mauvais pointage, mais que le serveur était bien celui qui devait servir en fonction du bon pointage. L'arbitre explique alors que la seule erreur est la sienne, soit celle relative à l'annonce du mauvais pointage, mais que le receveur a commis une faute en vertu de 4.K.3. en arrêtant le jeu après le troisième coup. **Note :** Bien qu'il serait tentant pour l'arbitre de rappeler à l'équipe qui reçoit de toujours terminer l'échange avant de demander une correction du pointage ou de signaler une erreur de serveur/position, cette intervention serait considérée comme du coaching et n'est pas recommandée.

37. Règle 4.M.3.

Actuelle: [C'est une faute si :] La balle de service touche n'importe quel objet permanent autre que le filet, le receveur ou son partenaire avant de toucher le sol.

Nouvelle: [C'est une faute si :] La balle de service touche n'importe quel objet permanent avant de toucher le sol.

Raison: Pour corriger une erreur de syntaxe qui laissait croire que le filet, le receveur ou le partenaire du receveur sont des objets permanents. Le fait que la balle de service ne doit pas toucher le serveur ou le partenaire du serveur est couvert à la règle 4.N.2.

38. Règle 4.M.5.

Actuelle: [C'est une faute si :] La balle de service atterrit dans la zone de non-volée.

Nouvelle: [C'est une faute si :] La balle de service atterrit dans la zone de non-volée ou sur une des lignes de la zone de non-volée.

Raison: La nouvelle règle clarifie que les lignes de la ZNV sont incluses sans avoir à consulter la définition de la ZNV.

39. Règle 4.M.10.

Actuelle: [C'est une faute si :] Le serveur ou son partenaire demande un temps d'arrêt après la fin de l'annonce du pointage et le début du mouvement du service.

Nouvelle: [C'est une faute si :] Le serveur ou son partenaire demande un temps d'arrêt après le service.

Raison: Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle).

40. Règle 4.M.11.

Nouvelle: [C'est une faute si :] Le serveur frappe la balle pour servir pendant l'annonce du pointage.

Raison: Cette nouvelle règle confirme que c'est une faute de frapper la balle de service pendant l'annonce du pointage comme le prévoit la règle 4.A.1. Une faute pour avoir servi trop tôt ne peut être appelée qu'entre le début de l'annonce du pointage et la fin de son annonce. Ce n'est plus une faute si le serveur exécute son service avant le début de l'annonce du pointage

puisque la balle est morte après la fin d'un échange jusqu'au début de la prochaine annonce du pointage [Voir règle 3.A.20.] et qu'aucune faute ne peut être appelée quand la balle est morte en vertu de la règle 8.E.

Scénario A : L'arbitre commence l'annonce du pointage, mais le serveur frappe la balle avant qu'il ait terminé. L'arbitre doit immédiatement appeler une faute.

Scénario B : Après la fin d'un échange, mais avant que l'arbitre ait commencé l'annonce du pointage, le serveur exécute son service. L'arbitre ne doit pas appeler de faute car la balle est morte. L'arbitre doit rappeler au serveur d'attendre qu'il ait terminé l'annonce du pointage avant de faire son service. Ce scénario est en concordance avec la nouvelle règle 8.E., qui statue qu'aucune faute (à l'exception de celles de la ZNV) ne peut être commise à partir du moment où la balle est morte.

41. Règle 4.N.3.

Actuelle: [C'est une faute si :] Le receveur ou son partenaire demande un temps d'arrêt après la fin de l'annonce du pointage et le début du mouvement du service.

Nouvelle: [C'est une faute si :] Le receveur ou son partenaire demande un temps d'arrêt après le service.

Raison: Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle).

SECTION 5 – SERVICE ET SÉLECTION DU CÔTÉ

42. Règle 5.A.1.

Actuelle: Toute méthode équitable peut être utilisée pour déterminer quel joueur ou équipe a le premier choix entre le côté, le service ou la réception du service. (Ex.: inscrire « 1 » ou « 2 » au verso de la feuille de pointage). Si le gagnant décide de servir ou de recevoir, le perdant choisira alors de quel côté il désire débiter le match. Si le gagnant opte pour le côté, le perdant aura le choix de servir ou de recevoir. Le gagnant peut aussi céder son premier choix à l'adversaire.

Nouvelle: Toute méthode équitable peut être utilisée pour déterminer quel joueur ou équipe a le premier choix entre le côté, le service ou la réception du service. (Ex.: inscrire « 1 » ou « 2 » au verso de la feuille de pointage). Si le gagnant décide de servir ou de recevoir, le perdant choisira alors de quel côté il désire débiter le match. Si le gagnant opte pour le côté, le perdant aura le choix de servir ou de recevoir. Le gagnant peut aussi céder son premier choix à l'adversaire. Une fois que le choix a été fait, il ne peut pas être modifié.

Raison: Pour combiner les anciennes règles 5.A.1. et 5.A.2.

43. Règle 5.A.2.

Actuelle: En double, une équipe peut changer de serveur de départ entre les parties à condition d'en informer l'arbitre. Lorsque le match n'est pas arbitré, elle doit aviser l'équipe adverse. Si aucun avis n'est donné, une faute est appelée au moment où le serveur fautif met la balle en jeu ou lorsque le receveur fautif retourne le service. Après l'attribution de la faute, l'équipe en défaut doit aviser l'arbitre quel joueur portera l'accessoire d'identification du serveur de départ. Lors d'un match non arbitré, l'équipe adverse doit alors être informée du changement de serveur de départ.

Nouvelle: En double, une équipe peut changer de serveur de départ entre les parties et doit en informer l'arbitre, ou l'équipe adverse quand il n'y a pas d'arbitre. Il n'y a pas de pénalité ou de faute si l'équipe omet de le faire. Si l'arbitre constate qu'il y a eu un changement de serveur de départ après le début de la partie, il corrigera sa feuille de pointage après la fin de l'échange.

Raison: L'élément clé est le bracelet d'identification. Le but de ce changement est d'éviter de prendre un joueur en défaut suite à une omission survenue avant le service. **L'intention derrière la règle:** Ne pas informer l'arbitre ou l'adversaire est une erreur commise par omission et non pas une erreur survenue suite à une action, elle ne devrait donc pas avoir d'impact sur l'issue de la partie. L'identification du serveur de départ permet à l'arbitre d'annoter sa feuille de pointage afin qu'il puisse vérifier si les joueurs sont positionnés correctement. **Il appartient à l'arbitre de vérifier qui est le serveur de départ avant chaque partie** afin d'éviter la

confusion. **Note** : Bien que ce changement transfère une partie de la responsabilité à l'arbitre, l'équipe qui a changé de serveur de départ en conserve aussi une partie (voir Scénario B).

Scénario A : Entre la première et la deuxième partie, l'équipe au service décide de changer de serveur de départ et transfère le bracelet d'identification en conséquence. Les joueurs **n'informent pas** l'arbitre ou l'adversaire. Avant le début de la deuxième partie, l'arbitre remarque le changement et le valide auprès de l'équipe puis en informe l'adversaire. Il modifie sa feuille de pointage et amorce la procédure pour commencer la partie. L'équipe au service n'a pas commis de faute.

Scénario B : Après la première partie, l'Équipe A avise l'arbitre et l'adversaire qu'elle change de serveur de départ (et transfère le bracelet d'identification). L'arbitre modifie sa feuille de pointage en conséquence. Lorsque la deuxième partie commence avec l'Équipe A au service, les joueurs oublient qu'ils ont fait un changement de serveur de départ et le mauvais serveur exécute le service. L'arbitre appelle donc une faute de mauvais serveur puisque tout le monde était au courant du changement et que la feuille de pointage avait même été modifiée en conséquence. L'arbitre doit valider qui sont les serveurs de départ, mais ce n'est pas à lui de s'assurer que c'est le bon joueur qui est au service. L'Équipe A a fait une erreur, l'arbitre appelle donc une faute. Comme mentionné ci-haut : le joueur qui doit servir au début de la partie est celui qui porte le bracelet d'identification.

44. Règle 5.B.6.

Actuelle : Le temps maximum autorisé pour changer de côté pendant un match est d'une minute. Pendant cette période, les joueurs sont autorisés à communiquer entre eux, mais l'intervention d'un tiers n'est pas permise (*coaching*). L'arbitre avertit les joueurs quand il reste 15 secondes. Lorsque la minute est écoulée, 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 [Voir règle 4.E.]. Le jeu peut cependant reprendre plus tôt si tous les joueurs sont d'accord.

Nouvelle : **Temps d'arrêt pour changement de côté**. Le temps maximal autorisé pour changer de côté pendant un match est d'une minute. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour reprendre le jeu.

Raison : Le changement de côté (à 6, 8 ou 15 points) est maintenant considéré comme un temps d'arrêt d'arbitre, le coaching est donc dorénavant autorisé durant celui-ci (il était parfois très difficile à déceler et, par conséquent, à pénaliser). En utilisant la même procédure pour la reprise du jeu que celle d'un temps d'arrêt régulier il est possible de reprendre le jeu avant la fin de la minute.

45. Règle 5.B.7.

Nouvelle: 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.

Raison: Pour préciser qu'il n'y aura pas de changements de côté successifs suite à la perte d'un point de l'équipe au service.

Scénario A: L'Équipe A marque le 6^e point de la troisième partie et l'arbitre annonce le changement de côté. Pendant le changement de côté, un joueur de l'Équipe A commet un geste qui mérite une faute technique. L'arbitre impose donc la faute technique à l'Équipe A, lui retranche un point et informe les joueurs qu'ils ont maintenant 5 points. L'arbitre poursuit ensuite la procédure du changement de côté normalement. Les joueurs de l'Équipe A réalisent qu'ils doivent se positionner en fonction de leur nouveau pointage. **Note :** Puisque l'Équipe A a marqué son 6^e point avant l'attribution de la faute technique, le changement de côté doit se poursuivre comme prévu malgré le fait que le pointage de l'Équipe A soit maintenant de 5.

Scénario B: Dans un match de 15 points, le Joueur A (serveur de départ de l'Équipe A) sert à 7-7-2 et son équipe gagne l'échange. Le pointage est maintenant de 8-7-2, l'arbitre demande donc aux joueurs de changer de côté. Le Joueur A s'apprête à servir de l'aire de service droite, mais son partenaire commet une faute technique. L'arbitre appelle la faute technique et retranche un point à l'Équipe A. L'arbitre informe alors les deux équipes qu'elles continueront à jouer à partir de leur côté actuel et il annonce ensuite le pointage à 7-7-2. Le Joueur A (serveur de départ) fait son service à partir de l'aire de service droite. L'arbitre appelle aussitôt une faute contre l'Équipe A pour mauvaise position du serveur puisque le Joueur A aurait dû se déplacer à l'aire de service gauche compte tenu que le pointage de son équipe est 7. L'Équipe A perd alors le service au profit de l'adversaire.

SECTION 6 – APPEL DE LIGNE

46. Règle 6.D.1.

Actuelle: Les joueurs sont responsables des appels de lignes de leur côté du terrain (à l'exception, s'il y a un arbitre, des fautes de pieds au service et de celles de la zone de non-volée).

Nouvelle: Les joueurs sont responsables des appels de lignes de leur côté du terrain (à l'exception, s'il y a un arbitre, des fautes de service trop court, des fautes de pied au service et de celles de la zone de non-volée). Si un joueur fait un appel de ligne, mais demande ensuite l'avis de l'arbitre ou de l'adversaire et que l'un d'eux peut, hors de tout doute, déclarer la balle « *in* » ou « *out* », c'est cet appel qui sera valide. Si ni l'arbitre, ni l'adversaire ne peut faire l'appel avec certitude, c'est alors l'appel initial du joueur qui est pris en compte. Un appel fait par l'adversaire peut toujours être contesté auprès de l'arbitre pour obtenir une décision finale. Si ce dernier ne peut se prononcer, la décision de l'adversaire sera maintenue.

Raison: Pour préciser qu'un joueur peut demander l'opinion de l'adversaire ou de l'arbitre, mais que ce sera son appel qui sera valide si aucun d'entre eux ne peut se prononcer avec certitude. Un adversaire qui ne peut déclarer la balle « *in* » ou « *out* » peut toujours faire appel à l'arbitre.

Scénario A: Un joueur fait un appel de balle « *out* », mais demande ensuite l'avis de son adversaire et de l'arbitre. Aucun d'eux ne peut faire l'appel avec certitude. C'est l'appel initial « *out* » du joueur qui est valide.

Scénario B: Un joueur fait un appel de balle « *out* », mais demande ensuite l'avis de son adversaire. Ce dernier affirme qu'il a clairement vu la balle « *in* ». C'est l'appel « *in* » de l'adversaire qui est valide.

Scénario C: Le joueur A fait un appel de balle « *out* », mais demande ensuite l'avis de son adversaire. Ce dernier affirme qu'il a clairement vu la balle « *in* ». C'est l'appel « *in* » de l'adversaire qui est valide. Le Joueur A sollicite alors l'arbitre en lui demandant s'il est en mesure de juger la balle. L'arbitre réplique qu'il n'a pas vu la balle. L'appel « *in* » de l'adversaire est donc maintenu.

Scénario D: Le Joueur A fait un appel de balle « *out* », mais demande ensuite l'avis de son adversaire. Ce dernier affirme qu'il a clairement vu la balle « *in* ». C'est l'appel « *in* » de l'adversaire qui est valide. Le Joueur A sollicite alors l'arbitre en lui demandant s'il est en mesure de juger la balle. L'arbitre réplique qu'il a clairement vu la balle atterrir hors limite, donc « *out* ». L'appel de l'arbitre a toujours préséance sur celui de l'adversaire, la balle sera donc « *out* ». Tout joueur peut toujours faire appel à l'arbitre.

47. Règle 6.D.3.

Actuelle: L'adversaire se voit accorder le bénéfice du doute lorsqu'il fait un appel de ligne. Toute balle qui ne peut pas être appelée « *out* » sera considérée « *in* ». Un joueur ne peut pas réclamer un let sous prétexte que la balle n'a pas été vue ou qu'il y a un doute sur sa validité. Un joueur qui n'a pas fait d'appel parce qu'il n'a pas clairement vu l'endroit où la balle a touché le sol peut demander à l'arbitre de le faire. Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, la balle est « *in* ». Au moment où le joueur/équipe qui a reçu la balle se réfère à l'arbitre, il perd son droit de faire tout appel subséquent « *in* » ou « *out* » pour cette balle.

Nouvelle: Le bénéfice du doute est en faveur de l'adversaire en matière d'appel de ligne. Toute balle qui ne peut pas être appelée « *out* » sera considérée « *in* ». Un joueur ne peut pas réclamer une reprise de l'échange sous prétexte que la balle n'a pas été vue ou qu'il y a un doute sur sa validité. Un joueur qui n'a pas fait d'appel parce qu'il n'a pas clairement vu l'endroit où la balle a touché le sol peut demander à l'arbitre de le faire. Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, la balle est « *in* ». Au moment où le joueur/équipe qui a reçu la balle se réfère à l'arbitre, il perd son droit de faire tout appel subséquent « *in* » ou « *out* » pour cet échange.

Raison: Le changement précise que la perte du droit de faire appel n'est en lien qu'avec l'échange en cours. **L'intention derrière la règle:** Tout joueur peut **toujours** faire appel à l'arbitre et il peut aussi demander à son adversaire.

Scénario: Match de simple. La balle atterrit près de la ligne de côté du Joueur B, mais il ne peut faire l'appel. Il demande donc à l'arbitre qui ne peut non plus faire l'appel. La balle est donc considérée « *in* ». Le Joueur B choisit de demander l'avis au Joueur A. Si celui-ci peut faire l'appel avec certitude, cet appel devra être accepté. Si ce n'est pas le cas, la balle est « *in* ».

Note : Cette règle s'apparente à la règle 6.D.6., le Joueur B tente de savoir si quelqu'un peut faire l'appel avec certitude. À partir du moment où il a sollicité l'arbitre, le Joueur B perd son droit de faire l'appel. Compte tenu que l'arbitre n'a pas pu faire l'appel, il est acceptable que le Joueur A soit sollicité.

48. Règle 6.D.5.

Actuelle: Un joueur ne devrait pas remettre en question l'appel fait par l'adversaire bien que tout joueur puisse demander à l'arbitre de se prononcer sur un appel de ligne avant la fin de l'annonce du pointage de l'échange suivant.

Nouvelle: Un joueur ne doit pas remettre en question un appel fait par l'adversaire. Par contre tout joueur peut, avant le prochain service, demander à l'arbitre de se prononcer sur le dit appel.

Raison: Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme: avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle).

49. Règle 6.D.6.

Actuelle: Un joueur/équipe peut demander à l'adversaire de faire l'appel de ligne pour une balle tombée de son propre côté. Lorsqu'il a été sollicité, la décision de l'adversaire qui peut, sans équivoque, déclarer la balle « *in* » ou « *out* » doit être acceptée. Si l'adversaire est incapable de déclarer la balle « *in* » ou « *out* », elle doit être considérée « *in* ». Au moment où le joueur/équipe qui a reçu la balle demande l'avis de son adversaire, il perd son droit de faire tout appel subséquent « *in* » ou « *out* » pour cette balle.

Nouvelle: Le joueur/équipe qui a reçu la balle peut demander à l'adversaire de faire l'appel de ligne à sa place. Lorsqu'il a été sollicité, la décision de l'adversaire qui peut, sans équivoque, déclarer la balle « *in* » ou « *out* » doit être acceptée. Si l'adversaire est incapable de déclarer la balle « *in* » ou « *out* », elle doit être considérée « *in* ». Au moment où le joueur/équipe qui a reçu la balle demande l'avis de son adversaire, il perd son droit de faire tout appel subséquent « *in* » ou « *out* » pour cet échange. Il peut également demander à l'arbitre de faire l'appel. Si l'arbitre n'est pas en mesure de le faire avec certitude, la décision de l'adversaire détermine l'issue de l'appel.

Raison: Ce changement confirme que malgré le fait qu'un joueur/équipe ait demandé l'avis à l'adversaire, il peut toujours solliciter l'arbitre, peu importe la décision de l'adversaire. Il précise aussi que si l'arbitre est incapable de se prononcer, c'est la décision de l'adversaire qui est maintenue.

Scénario A : L'Équipe A ne fait pas d'appel pour la balle qui vient de tomber de son côté, mais demande plutôt à l'adversaire de se prononcer. Les joueurs adverses répondent qu'ils ont clairement vu que la balle est « *in* ». La balle doit donc être considérée « *in* ». Un des joueurs de l'Équipe A demande ensuite l'avis de l'arbitre, mais celui-ci ne peut pas faire l'appel avec certitude. L'appel de balle « *in* » fait par l'adversaire est maintenu.

Scénario B : L'Équipe A ne fait pas d'appel pour la balle qui vient de tomber de son côté, mais demande plutôt à l'adversaire de se prononcer. Les joueurs adverses répondent qu'ils ont clairement vu que la balle est « *in* ». La balle doit donc être considérée « *in* ». Un des joueurs de l'Équipe A demande ensuite l'avis de l'arbitre. Ce dernier peut faire un appel « *out* » avec certitude et confirme alors que l'Équipe A a gagné l'échange.

50. Règle 6.D.7.

Actuelle: Un joueur ne doit pas appeler une balle « *out* » quand il regarde la ligne perpendiculairement sauf s'il peut clairement voir l'espace entre la ligne et la balle au moment

où elle touche le sol. L'évaluation précise de la position de la balle étant alors difficile à cause de l'effet d'optique créée par la parallaxe.

Nouvelle: Un joueur ne doit pas appeler une balle « *out* » sauf s'il voit clairement un espace entre la ligne et la balle au moment où elle touche le sol.

Raison: La référence à la « parallaxe » a été retirée car il s'agit d'un terme utilisé en astronomie et elle n'était pas utile dans le présent contexte.

Certains diront que la partie restante de la règle est nouvelle alors qu'en fait, elle a toujours été l'élément central de la règle 6.D.7. La règle met maintenant en évidence le facteur déterminant en matière d'appel de ligne. Il n'est donc plus nécessaire de s'obstiner sur la taille du point de contact et d'estimer (deviner) l'endroit où la balle a touché le sol. Cette règle mérite une attention particulière afin de permettre aux joueurs de comprendre pourquoi elle identifie l'élément clé en matière d'appel de ligne.

Pour certains, l'énoncé qui suit sera un changement important de mentalité : *Les joueurs doivent considérés « in » toutes les balles qui atterrissent de leur côté du filet ... à moins qu'ils soient **certains** que la balle est « out ».*

Cet énoncé est exactement ce qui est sous-entendu dans les règles 6.D. et 6.D.3. actuelles.

Règle 6.D.

« ... Lorsque c'est [au joueur] de faire les appels de lignes, [il] doit s'efforcer d'être précis et respecter le principe que tous les appels douteux doivent être résolus en faveur de l'adversaire. »

Règle 6.D.3.

« ... Toute balle qui ne peut pas être appelée « *out* » sera considérée « *in* »... »

La question à se poser est donc : « Comment fait-on pour dire qu'une balle est « *out* » avec **certitude** ? ». Pourquoi mettre l'accent sur le mot « **certitude** »? Parce que s'il n'y a pas de certitude, il y a un doute. Si un joueur fait une estimation, une supposition, une approximation ou suppose que la balle est « *out* » il y a, par définition, un doute. Et en présence d'un doute, l'appel doit être en faveur de l'adversaire en vertu de 6.D.3. (« *L'adversaire profite du bénéfice du doute ...* »)

Scénario A : Vous êtes le receveur, votre partenaire est positionné près de la zone de non-volée. La balle de service est mise en jeu. Vous êtes concentré sur votre retour de service et ne voyez pas la balle atterrir. Votre partenaire regarde vers vous et surveille la balle. Vous retournez adéquatement la balle, mais votre partenaire appelle la balle de service « *out* », non pas parce qu'il pense qu'elle « *out* », mais plutôt parce qu'il est **certain** qu'elle est « *out* ». Il en est **certain** parce qu'il a clairement vu un espace entre la balle et la ligne (règle 6.D.7.). Être en mesure de voir cet espace entre la ligne et la balle est la SEULE façon d'être **certain** que la balle est « *out* ». Si ce n'est pas le cas... elle est « *in* ».

Scénario B: Votre partenaire est à la zone impaire de votre côté du terrain, vous êtes à la zone paire. Un de vos adversaires frappe la balle et celle-ci atterrit en effleurant la ligne. Au moment où vous vous apprêtez à retourner la balle, tout ce que votre partenaire peut voir c'est que la balle a touché près de la ligne. Il **n'a pas pu voir le point de contact** de la balle au sol. Bien qu'il suppose que la balle soit « *out* », malgré le fait qu'une partie de celle-ci surplombe la ligne, il ne peut en être tout à fait **certain** car c'est le point de contact au sol qui détermine si la balle est bonne ou non... et il ne l'a pas vu. Donc, comme il lui a été impossible de voir un espace entre la balle et la ligne, vous devez poursuivre l'échange. Vous pouvez cependant faire un appel « *out* » si votre position sur le terrain vous a permis de **voir un espace entre la ligne et la balle** (même si une partie de celle-ci surplombe la ligne). Mais si ce n'est pas le cas, la balle est bonne et vous devez continuer l'échange.

En conclusion, vous jouerez peut-être de temps en temps des balles qui seront théoriquement « *out* », mais comme vous n'aurez pas pu voir d'espace entre la balle et la ligne, elles doivent être considérées « *in* ». C'est ce dont parle la règle quand il est question du « ... bénéfice du doute est en faveur de l'adversaire... ».

51. Règle 6.D.8.

Actuelle: Tous les appels de let ou de balle « *out* » doivent être effectués rapidement sinon la balle est présumée être encore en jeu. Rapidement signifie que le let ou la balle « *out* » doit être appelé avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle ne soit morte.

Nouvelle: Tous les appels de balle « *out* » doivent être faits rapidement sinon la balle est présumée être encore en jeu. Rapidement signifie que la balle « *out* » doit être appelée avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle soit morte.

Raison: Le mot « let » a été retiré puisqu'il n'y a plus de let au service.

52. Règle 6.D.10.

Actuelle: Un appel de ligne « *out* » doit être rapidement signalé à voix haute même si la balle est manifestement « *out* ». L'appel peut aussi être accompagné d'un signal de la main [Voir règle 13.E.2.]. Un joueur ayant un handicap auditif (complet ou partiel) est autorisé à n'utiliser qu'un signal de la main.

Nouvelle: Un appel de ligne « *out* » doit être rapidement signalé à voix haute et/ou d'un signal de la main. [Voir règle 13.E.2.]

Raison: Pour confirmer que les appels de balle « *out* » doivent être faits vocalement et/ou avec un signal de la main. Le signal de la main est utile aux joueurs qui ont un handicap auditif ou de locution.

53. Règle 6.D.13.

Actuelle: Un joueur/équipe peut faire un appel de faute contre lui-même ou un appel de ligne qui est à son désavantage pendant ou après la fin d'un échange. Ceci peut notamment conduire à renverser l'appel d'un juge de ligne si cela est à son désavantage.

Nouvelle: Après la fin de l'échange, un joueur peut renverser à son désavantage l'appel de ligne « *in* » fait par son partenaire, par l'adversaire ou par un membre de l'équipe des officiels.

Raison: Ce changement fait écho à la nouvelle règle 13.D.1.c. qui confirme qu'un joueur peut appeler une faute contre lui-même. Elle renforce la règle de 2020 en précisant qu'un appel de ligne fait par l'adversaire, par un membre de l'équipe des officiels (incluant l'arbitre) ou par son partenaire peut être renversé par un joueur si c'est au désavantage de sa propre équipe.

Scénario: Le Joueur A frappe la balle vers le Joueur B. Ce dernier n'a pas vu la balle atterrir et n'a pas fait d'appel de ligne, il demande donc l'avis de l'arbitre. L'arbitre affirme que la balle est « *in* ». Le Joueur A réplique alors en disant que sa balle était « *out* ». Même si l'arbitre a fait un appel « *in* », le Joueur A peut renverser cet appel puisque l'issue sera à son désavantage. Le Joueur B gagne l'échange. **Note :** L'objectif de permettre à un joueur de renverser l'appel de l'arbitre n'est pas de démontrer que celui-ci a fait une erreur, mais plutôt d'offrir au joueur la possibilité de renverser un appel si c'est à son désavantage.

SECTION 7 – FAUTES

54. Règle 7.B.

Actuelle: [C'est une faute si :] Une balle s'arrête dans le filet du côté du joueur qui vient de la frapper sans qu'elle ait d'abord traversé du côté de l'adversaire. **Note :** L'échange est arrêté et la faute se produit au moment où la balle touche le sol.

Nouvelle: [C'est une faute si :] Une balle s'arrête dans le filet du côté du joueur qui vient de la frapper sans qu'elle ait d'abord traversé du côté de l'adversaire. **Note :** La balle est morte et la faute se produit au moment où la balle touche le sol.

Raison: Ce petit changement permet de faire la nuance entre la balle morte et l'arrêt de l'échange. Les scénarios suivants illustrent pourquoi la balle n'est pas morte tant qu'elle n'a pas touché le sol plutôt qu'au moment où elle a touché le filet.

Scénario A: L'Équipe A retourne une balle qui frappe le haut du filet et roule quelques instants le long du ruban à cause de son effet de rotation. Pendant que la balle est en équilibre le long du filet, un joueur de l'Équipe B tente un *Erne* et traverse le plan du filet avant que la balle tombe et atterrisse sur le côté du terrain de l'Équipe A. Il s'agit d'une faute contre l'Équipe B puisque son joueur a traversé le plan du filet avant que la balle soit morte (i.e. le moment où elle a touché le sol).

Scénario B: L'Équipe A retourne une balle qui frappe le haut du filet et roule quelques instants le long du ruban à cause de son effet de rotation. Pendant que la balle est en équilibre le long du filet, un joueur de l'Équipe B secoue le filet et la fait tomber du côté de l'Équipe A. C'est une faute contre l'Équipe B puisque son joueur a touché au filet pendant que la balle était encore en jeu. Si la règle mentionnait que la balle est morte au moment où elle touche le filet (dans l'éventualité où elle ne traverse pas ensuite de l'autre côté) l'adversaire pourrait, sans pénalité, secouer ou toucher au filet, ce qui n'est pas autorisé.

55. Règle 7.G.

Actuelle: [C'est une faute si :] Un joueur, le vêtement d'un joueur ou la raquette d'un joueur touche l'armature du filet ou les poteaux du filet lorsque la balle est en jeu.

Nouvelle: [C'est une faute si :] Un joueur, ce qu'un joueur porte/transporte, ou la raquette d'un joueur touche l'armature du filet, les poteaux du filet ou le terrain du côté de l'adversaire lorsque la balle est en jeu.

Raison: Pour confirmer que rien ne peut toucher le terrain du côté de l'adversaire lorsque la balle est en jeu.

56. Règle 7.H.

Actuelle: [C'est une faute si :] La balle en jeu touche un joueur ou quoi que ce soit qu'il porte ou transporte à l'exception de la raquette ou de la ou les mains (sous le poignet) en contact avec la raquette. Par contre la balle demeure en jeu si le joueur est dans un processus de changement de mains et qu'il a les deux mains sur la raquette, ou tente un coup à deux mains et que la balle touche n'importe quelle des deux mains (sous le poignet).

Nouvelle: [C'est une faute si :] Après le service, une balle en jeu touche un joueur ou quoi que ce soit qu'il porte ou transporte à l'exception de la raquette ou de la ou les mains (sous le poignet) en contact avec la raquette. La balle demeure en jeu si le joueur est dans un processus de changement de main ou qu'il tente un coup à deux mains et que la balle touche une des mains (sous le poignet) à condition que celle-ci soit en contact avec la raquette.

Raison: Selon l'ancienne règle un serveur qui échappe – avant de servir – la balle sur son pied (ou sur celui de son partenaire) commet une faute puisque la balle est en jeu dès que l'annonce du pointage est commencée. En ajoutant « après le service », la même situation accidentelle n'est plus une faute puisque le service (moment où le serveur frappe la balle) n'a pas encore été fait. La règle réitère que ce n'est pas une faute si la balle touche une main, sous le poignet, en autant que celle-ci touche la raquette.

Scénario: Le Joueur A retourne la balle au Joueur B. Le Joueur B a la main droite sur la poignée de la raquette et sa main gauche effleure la bordure de sa raquette. La balle frappe les doigts de sa main gauche et retourne du côté du Joueur A. Ce dernier la frappe, mais la balle atterrit dans le filet. Il fait alors valoir que le Joueur B a commis une faute puisqu'il a frappé la balle avec ses doigts. L'arbitre affirme que les deux mains du Joueur B étaient en contact avec sa raquette et que même si la balle a été frappée avec les doigts, le coup demeure légal en vertu de 7.H. Le Joueur B gagne l'échange.

57. Règle 7.N. (actuelle 7.O.)

Actuelle: [C'est une faute si :] Un joueur transporte ou saisit délibérément la balle en jeu avec sa raquette.

Nouvelle: [C'est une faute si :] Après le service, un joueur transporte ou saisit délibérément la balle en jeu avec sa raquette.

Raison: Ce changement permet au serveur de lancer la balle vers le haut avec sa raquette pour commencer son mouvement du service, plutôt que de la lancer avec sa main. **L'intention derrière la règle:** Permettre aux joueurs d'avoir le moins de contact physique possible avec la balle en raison de la propagation de certaines maladies.

58. Règle 7.O. (actuelle 7.Q.)

Actuelle: [C'est une faute si :] Un joueur appelle un dérangement ou un let qui est déclaré non valide par l'arbitre.

Nouvelle: [C'est une faute si :] Un joueur appelle un dérangement qui est déclaré non valide par l'arbitre.

Raison: Changement car n'y a plus de let au service. La balle de service qui touche le filet, mais atterrit dans la zone de service réglementaire est dorénavant en jeu.

SECTION 8 – BALLES MORTES

59. Règle 8.B.

Actuelle: Une balle est morte au moment où l'arbitre ou un joueur appelle une faute.

Nouvelle: Une balle est morte au moment où l'arbitre, ou un joueur, appelle une faute ou dès qu'un joueur commet une faute.

Raison: Cette règle précise à quel moment se produit la faute puisqu'il peut y avoir un délai entre le moment où la faute est commise et celui où elle est appelée par l'arbitre ou le joueur. La balle est morte au moment précis où la faute est commise peu importe le temps qui s'écoule avant que l'arbitre, ou un joueur, appelle la faute. Elle renforce aussi ce qui est énoncé dans d'autres sections : i.e. dès qu'un joueur fait une faute il en résulte immédiatement une balle morte.

Scénario: Le Joueur A fait un *Erne* et la balle touche le Joueur B au thorax. Pendant que la balle tombe vers le sol, le Joueur A touche l'armature du filet. Après que la balle a touché le sol, l'arbitre appelle la faute contre le Joueur B. Celui-ci prétend que le Joueur A a fait une faute en touchant l'armature du filet avant que la balle soit morte i.e. au moment où l'arbitre a appelé la faute. L'arbitre précise alors que la balle est morte au moment précis où elle a touché le Joueur B et non pas quand il a appelé la faute. Le Joueur A gagne l'échange.

60. Règle 8.D.

Actuelle: Une balle est morte au moment où elle frappe un objet permanent après avoir rebondi sur le terrain du côté adverse. Le joueur qui a frappé la balle gagne l'échange.

Nouvelle: Une balle est morte au moment où elle frappe un objet permanent après avoir rebondi sur le terrain du côté de l'adversaire. Le joueur qui a frappé la balle gagne l'échange.

Raison: Ce changement est lié à ceux de la règle 11.K. et clarifie l'endroit où la balle doit atterrir avant de frapper un objet permanent pour être considérée morte en vertu de cette règle.

61. Règle 8.E.

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. 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.

Raison: Cette nouvelle règle permet de distinguer le moment où la faute est commise de celui où elle peut être sanctionnée. Cette nouvelle règle précise qu'une faute n'est commise que lorsque la balle est en jeu (à l'exception de celles de la zone de non-volée). La balle est morte au moment même où la faute survient, aucune autre faute ne peut donc être imposée après la faute initiale (sauf celles de la ZNV). Voici un bon exemple pour l'illustrer: la balle d'un joueur qui vient de réussir un *Erne* frappe l'adversaire avant qu'il termine sa course sur le terrain adverse. Même si le joueur a touché le terrain adverse, ce n'est **pas** une faute puisque la balle est morte au moment précis où elle a frappé l'adversaire. La règle confirme aussi qu'aucune faute ne peut être commise (franchir le plan du filet, servir trop tôt, toucher le filet, etc.) – à l'exception de celles en lien avec la ZNV – après que l'arbitre a arrêté le jeu ou annoncé « Pause » puisque la balle est morte dès qu'il l'a fait.

Scénario A: L'arbitre annonce le bon pointage et démarre le décompte des 10 secondes. Le serveur change alors d'aire de service, l'arbitre annonce donc immédiatement « Pause » et informe les joueurs qu'il leur accorde assez de temps pour se repositionner et qu'il réannoncera le pointage. Dès qu'il est repositionné, le serveur exécute son service pendant que le receveur est encore en train de se déplacer. Ce dernier prétend alors que le serveur a commis une faute puisqu'il a fait son service avant que l'arbitre termine l'annonce du pointage. L'arbitre précise aux joueurs que la balle est morte au moment précis où il a annoncé « Pause » et que par conséquent le serveur n'a pas commis de faute en servant. L'arbitre attendra que tous les joueurs soient en position puis réannoncera le pointage.

Scénario B: Une équipe a joué tous ses matchs de la journée sans arbitre. Leur prochain match est celui pour la médaille de bronze, avec un arbitre. Après un échange, mais **avant que l'arbitre commence l'annonce du pointage**, le serveur fait son service. L'arbitre ne doit pas appeler de faute puisque la balle est morte. Il rappelle au serveur qu'il doit attendre qu'il ait fini d'annoncer le pointage avant de servir.

SECTION 9 – ZONE DE NON-VOLÉE (ZNV)

62. Règle 9.C.

Actuelle: C'est une faute si, à tout moment pendant la séquence complète de l'action (*momentum*) en lien avec la volée, le joueur touche à quoi que ce soit qui est en contact avec la zone de non-volée, incluant son partenaire.

Nouvelle: C'est une faute si un joueur qui fait une volée touche à quoi que ce soit qui est en contact avec la zone de non-volée, incluant son partenaire, et ce, à tout moment pendant la séquence complète de l'action (*momentum*) en lien avec sa volée.

Raison: Changement de libellé qui contribue à préciser davantage quel joueur peut être mis en faute et dans quelles circonstances.

SECTION 10 – TEMPS D'ARRÊT

63. Règle 10.A.3.

Actuelle: Un temps d'arrêt ne peut pas être demandé une fois que l'arbitre a annoncé le pointage et que le serveur a commencé son mouvement du service.

Nouvelle: Si une équipe dispose de temps d'arrêt, tout joueur de cette équipe peut en faire la demande avant le prochain service.

Raison: Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle). La nouvelle règle permet aussi à l'arbitre d'avoir deux références sonores, la début de la demande verbale faite par le joueur (« Tttt... ») et le « toc » de la balle sur la raquette.

Scénario: L'arbitre annonce le pointage et démarre le décompte des 10 secondes. Juste avant que le serveur frappe la balle il entend le « Tttt... » du « Temps d'arrêt » demandé par le receveur. Le serveur prétend alors que le receveur a fait une faute puisqu'il a demandé son temps d'arrêt après le service. L'arbitre répond au serveur qu'il a entendu le « Tttt... » avant de voir et d'entendre sa raquette frapper la balle de service. L'arbitre accorde le temps d'arrêt au receveur et suit la procédure qui s'y rapporte.

64. Règle 10.A.4.

Actuelle: Il n'y a pas de pénalité lorsqu'un joueur demande un temps d'arrêt même s'il n'y en a plus de disponible en autant que toutes les règles concernant la demande d'un temps d'arrêt soient respectées.

Nouvelle: Il n'y a pas de pénalité si un joueur demande un temps d'arrêt alors qu'il n'en a plus, en autant qu'il le fasse avant le service.

Raison: Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle).

Scénario A: L'équipe à la réception du service n'a plus de temps d'arrêt. Après la fin de l'annonce du pointage, mais **avant** le service, le receveur crie « Temps d'arrêt ». L'arbitre informe alors l'équipe qu'elle n'a plus de temps d'arrêt et qu'il va réannoncer le pointage. L'arbitre ne donne pas l'avertissement de 15 secondes comme c'est habituellement le cas avant la fin d'un temps d'arrêt. **L'intention derrière la règle :** Ne pas punir un joueur/équipe qui ne se souvient pas qu'il n'a plus de temps d'arrêt (à moins qu'il le fasse à répétition), mais aussi ne

pas accorder de temps supplémentaire entre les échanges. C'est pourquoi l'arbitre doit faire reprendre le jeu le plus rapidement possible.

Scénario B: L'Équipe A est à la réception du service et n'a plus de temps d'arrêt. Le mauvais receveur est en position pour recevoir le service. L'arbitre annonce le bon pointage et le serveur commence son mouvement du service. **AVANT** le service, le receveur crie « Temps d'arrêt ». Pendant que l'arbitre l'informe que son équipe n'a plus de temps d'arrêt, les joueurs de l'Équipe A en profitent pour se repositionner correctement. L'équipe au service mentionne alors à l'arbitre que malgré le fait que l'Équipe A ne dispose plus de temps d'arrêt, cette petite pause a permis injustement aux joueurs de l'équipe A de corriger leur position respective. L'arbitre ne doit **pas** appeler de faute contre l'Équipe A. **Note :** Les joueurs peuvent questionner à propos de leur position avant le service sans subir de pénalité (sauf en cas d'abus). Ils ne sont pas non plus pénalisés s'ils demandent un temps d'arrêt alors qu'ils n'en ont plus. Dans ce scénario, les joueurs de l'Équipe A peuvent avoir constaté qu'ils étaient mal positionnés sans pour autant se souvenir qu'ils n'avaient plus de temps d'arrêt ou qu'ils pouvaient questionner l'arbitre à propos de leur position. Aucune de ces deux options n'est passible de pénalité. En fait, plutôt que de demander un temps d'arrêt, le joueur aurait tout simplement pu demander, en toute légalité, s'il était à la bonne position.

65. Règle 10.B.3.c.

Actuelle: Un joueur ne bénéficie que d'un seul temps d'arrêt médical par match.

Nouvelle: Un joueur ne peut demander lui-même qu'un seul temps d'arrêt médical par match.

Raison: La règle 10.H.2.a. permet à l'arbitre qui soupçonne un enjeu de sécurité relié à une condition médicale, de demander l'assistance de l'équipe médicale afin qu'elle détermine si le joueur peut continuer à jouer. Le nouveau libellé clarifie que l'équipe médicale peut accorder un temps d'arrêt médical à la demande de l'arbitre malgré le fait que le joueur en ait déjà demandé un (ou en demandera un) pour la même raison ou pour un tout autre motif.

L'intention derrière la règle : Cette règle permet à l'arbitre de demander une évaluation médicale, sans toutefois pénaliser le joueur.

Scénario: Un joueur a déjà demandé un temps d'arrêt médical pour un problème à la cheville lors de la première partie. Au cours de la troisième partie, l'arbitre soupçonne que le joueur présente les symptômes d'un coup de chaleur. Questionné à ce sujet, le joueur prétend qu'il va bien. Par mesure de sécurité l'arbitre croit tout de même que la meilleure chose à faire est de demander à l'équipe médicale d'évaluer le joueur. L'équipe médicale hydrate abondamment le joueur et après sept minutes conclut qu'il est prêt à reprendre le jeu. Par définition, l'équipe médicale a fourni des soins médicaux. Dans ce scénario, le temps d'arrêt médical généré par l'arbitre n'a aucune incidence sur l'issue du match et ne doit pas engendrer d'abandon. Cette modification permet aussi d'éviter qu'un joueur fasse appel au directeur du tournoi et revendique le fait que ce n'est pas lui qui a demandé le temps d'arrêt médical, mais qu'il lui a plutôt été imposé par l'arbitre. **L'intention derrière la règle est :** Donner à l'arbitre la possibilité

de demander une évaluation médicale s'il a une quelconque inquiétude en lien avec la sécurité ou la santé d'un joueur, mais sans pour autant pénaliser ce joueur.

66. Règle 10.C.

Actuelle: Hydratation. Les joueurs sont autorisés à s'hydrater rapidement entre les échanges en autant que, de l'avis de l'arbitre, le déroulement du jeu n'est pas compromis. L'arbitre doit annoncer le pointage lorsque le jeu doit reprendre.

Nouvelle: Rythme du jeu. Le déroulement du jeu doit être continu, mais les joueurs sont autorisés à boire ou à s'éponger rapidement entre les échanges en autant que, de l'avis de l'arbitre, le rythme du jeu n'est pas compromis. L'arbitre doit annoncer le pointage lorsque le jeu doit reprendre.

Raison: Ce changement élimine complètement, entre autres en supprimant le mot « hydrater », toute interprétation en lien avec l'ancienne règle sur l'hydratation abrogée en 2020. Elle permet cependant aux joueurs de prendre des pauses rapides pour boire ou s'éponger.

L'intention derrière la règle : Permettre à l'arbitre d'accorder de courtes pauses qui n'ont pas d'impact sur le rythme du jeu. Il appartient à l'arbitre de juger à quel moment le jeu doit reprendre.

Scénario A: Dans un match de double masculin, un joueur demande s'il peut rapidement aller prendre une gorgée. L'arbitre acquiesce à sa demande. Au moment où il détermine que le jeu doit recommencer, l'arbitre informe les joueurs (ex. : « Messieurs, le jeu doit reprendre! »). Les joueurs retournent alors à leur position respective et le match se poursuit normalement.

Scénario B: Même situation qu'au scénario A, sauf qu'après avoir entendu « Messieurs, le jeu doit reprendre! », les joueurs ne retournent pas vers le terrain. L'arbitre annonce le pointage d'une voix puissante et démarre le décompte des 10 secondes. Les joueurs s'empressent alors de retourner à leur position respective pour continuer le match.

67. Règle 10.E.1.

Nouvelle: Les joueurs peuvent utiliser un ou les deux temps d'arrêt de la prochaine partie pour prolonger le délai entre les parties d'un match de deux de trois. Ils doivent en informer l'arbitre ou leur adversaire quand il n'y a pas d'arbitre. Si le joueur/équipe est prêt à jouer avant qu'un (ou les deux) temps d'arrêt mis en réserve ait débuté, le ou les temps d'arrêt seront à nouveau disponibles pour la partie. Le délai de deux minutes prévu entre les parties doit être écoulé avant l'utilisation d'un temps d'arrêt. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour reprendre le jeu.

Raison: Cette règle permet aux joueurs d'utiliser un (ou deux) temps d'arrêt entre les parties sans avoir à être présents sur l'aire de jeu pour le(s) demander. Elle sera utile, entre autres, si un joueur/équipe doit s'absenter pour aller à la salle de bains. Les joueurs doivent informer

l'arbitre, ou l'adversaire, de leur intention avant de quitter l'aire de jeu. Une fois que tous les délais sont écoulés, la procédure prévue à la règle 10.A.5. doit être suivie pour reprendre le jeu, et ce, même si un joueur n'est pas prêt à jouer ou est absent.

Scénario A: Après la première partie, les joueurs de l'Équipe A informent l'arbitre qu'ils devront peut-être utiliser un de leurs temps d'arrêt, ou les deux au besoin, pour prolonger le délai de deux minutes. L'arbitre informe donc l'adversaire de l'intention de l'Équipe A. Après le délai de deux minutes les joueurs de l'Équipe A sont absents du terrain, l'arbitre informe alors l'Équipe B qu'il démarre la procédure du premier temps d'arrêt d'une minute et l'inscrit sur la feuille de pointage. L'Équipe A est prête à revenir au jeu après 20 secondes de son premier temps d'arrêt. L'arbitre informe alors tous les joueurs que l'Équipe A n'a plus qu'un seul temps d'arrêt pour cette partie puis annonce « Deuxième partie – Au jeu » suivi du pointage.

Scénario B: Même chose qu'au scénario précédent, sauf que l'Équipe A n'est pas revenue avant l'expiration du deuxième temps d'arrêt. L'arbitre annonce, malgré l'absence des joueurs, « Deuxième partie – Au jeu – 0-0-2 ». L'Équipe B est au service. Avant la fin du décompte des 10 secondes, le serveur sert la balle dans la zone règlementaire désertée par l'adversaire. L'arbitre annonce « Point ». Ce déroulement inhabituel se poursuit jusqu'au retour de l'Équipe A.

Scénario C: Même préambule que le scénario B, mais cette fois-ci c'est l'Équipe A qui est au service. Les joueurs de l'Équipe A ne sont pas revenus avant la fin l'expiration du deuxième temps d'arrêt. L'arbitre annonce, malgré l'absence des joueurs, « Deuxième partie – Au jeu – 0-0-2 ». Une fois le décompte des 10 secondes expiré, l'arbitre annonce « Changement de côté ». La partie se continue avec l'Équipe B au service.

68. Règle 10.H.1.

Actuelle: Avant une partie ou un match. Aucun temps d'arrêt ne peut être utilisé avant le début d'un match. Un ou plusieurs temps d'arrêt peuvent être utilisés au début de la deuxième ou de la troisième partie d'un match de deux de trois parties.

Nouvelle: Avant un match ou entre les parties. Aucun temps d'arrêt régulier ou médical ne peut être utilisé avant le début d'un match. Un match ne peut commencer avant que tous les joueurs soient présents et que le pointage de départ ait été annoncé. Un ou plusieurs temps d'arrêt peuvent être utilisés au début de la deuxième ou de la troisième partie d'un match de deux de trois parties.

Raison: Changement qui confirme que le match ne peut commencer avant que tous les joueurs soient présents et précise que ni un temps d'arrêt médical, ni un temps d'arrêt régulier ne peut être utilisé pour le retarder.

Scénario: Durant la période d'échauffement, un joueur de l'Équipe A informe l'arbitre que son partenaire a un contretemps et que c'est possible qu'ils doivent utiliser un temps d'arrêt pour retarder le début du match. L'arbitre l'informe qu'il ne peut donner suite à sa requête puisqu'un temps d'arrêt ne peut pas être utilisé pour retarder le début du match et que tous les

joueurs doivent être présents pour pouvoir le débiter. Le joueur s'empresse donc d'aller chercher son partenaire et tous les joueurs sont prêts à commencer. L'arbitre annonce « Première partie – Au jeu – 0-... ». Au milieu de l'annonce du pointage, un joueur de l'Équipe A demande un temps d'arrêt qui est accordé par l'arbitre. Un des joueurs de l'Équipe A quitte l'aire de jeu et il n'est toujours pas revenu lorsque l'arbitre annonce la fin du premier temps d'arrêt : « Au jeu – 0-... ». Ce dernier est à nouveau interrompu par le joueur de l'Équipe A présent sur le terrain qui demande un deuxième temps d'arrêt. L'arbitre accepte cette deuxième demande et suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour reprendre le jeu.

SECTION 11 – AUTRES RÈGLES

69. 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. 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. 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.

Raison: Ce changement confirme qu'une faute pour double frappe ne peut être imposée qu'après le service. Compte tenu que la balle est en jeu dès le début de l'annonce du pointage, ce changement permet au joueur de faire rebondir la balle sur sa raquette avant le service sans pénalité.

70. Règle 11.E

Actuelle: Balle fissurée ou brisée. Le jeu se poursuit jusqu'à la fin de l'échange. Les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre avant le début du mouvement du service afin qu'il détermine si la balle est brisée ou fissurée et pour qu'il la remplace au besoin. Si l'arbitre juge que le bris ou la fissure a eu un impact sur l'issue de l'échange, il appellera une reprise avec une nouvelle balle. Lors d'un match non arbitré, l'issue de l'échange demeure inchangée s'il y a un désaccord entre les joueurs.

Nouvelle: Balle fissurée ou brisée. Lorsque le match est arbitré, un joueur peut demander à l'arbitre, avant le service, de vérifier si la balle est fissurée ou brisée. Si la requête à l'arbitre est faite avant le service, celui-ci annoncera « Pause », inspectera la balle et la remplacera au besoin, puis réannoncera le pointage. Quand il n'y a pas d'arbitre, un joueur peut remplacer la balle brisée avant le service. Après le service, le jeu doit se poursuivre jusqu'à la fin de l'échange même si un joueur suspecte que la balle est fissurée ou brisée. Si l'arbitre juge que le bris a eu un impact sur l'issue de l'échange, il annoncera une reprise de l'échange avec une nouvelle balle. Lors d'un match non arbitré, l'issue de l'échange demeure inchangée lorsque les joueurs ne sont pas du même avis à propos de l'impact de la balle brisée.

Raison: Ce changement explique plus en détail la procédure à suivre quand un joueur soupçonne qu'une balle est fissurée ou brisée lors d'un match arbitré vs un match non arbitré. La règle confirme aussi que l'échange doit se poursuivre jusqu'à la fin quand le bris est découvert après le service. Ce changement fait partie de l'objectif global qui vise à lier toutes

les fautes relatives au temps à un moment de référence uniforme : avant le prochain service (i.e. le moment où le serveur frappe la balle).

Scénario A: Après que l'arbitre a annoncé le pointage, le serveur inspecte la balle à la recherche d'une fissure. Il n'a toujours pas servi quand le décompte des 10 secondes se termine. L'arbitre appelle alors une faute contre le serveur.

Scénario B: Même préambule que dans le scénario A, sauf que tout juste avant la fin du décompte des 10 secondes le serveur interpelle l'arbitre en disant « Je pense que la balle est brisée. » L'arbitre informe l'équipe adverse que le serveur a fait appel à lui dès que celui-ci a commencé à dire « Je... », donc avant la fin des 10 secondes. L'arbitre va alors remplacer la balle puis réannoncer le pointage, ou retourner la même balle au serveur et réannoncer le pointage.

71. Règle 11.I.

Actuelle: Traverser le plan du filet. Après avoir frappé la balle un joueur, ou tout ce qu'il porte ou transporte, peut traverser le plan du filet ou le prolongement imaginaire de la ligne du filet au-delà des poteaux, mais ne peut toucher aucune partie du système d'armature du filet ou le côté du terrain de l'adversaire.

Nouvelle: Traverser le plan du filet. C'est une faute de traverser le plan du filet avant de frapper la balle. Un joueur (ou tout ce qu'il porte ou transporte) peut cependant traverser le plan du filet après avoir légalement frappé la balle. Le joueur ne peut toucher aucune partie du système d'armature du filet, le terrain du côté de l'adversaire ou l'adversaire avant que la balle soit morte.

Raison: Ce changement confirme que c'est une faute de traverser le plan du filet avant de frapper la balle. Il précise aussi que la balle doit être morte avant que le joueur puisse toucher l'armature du filet, le terrain du côté de l'adversaire ou l'adversaire lui-même. Bien que le joueur puisse terminer son élan en traversant le plan du filet (après avoir frappé la balle), il ne peut pour autant toucher le terrain de l'adversaire ou l'adversaire puisque ce dernier conserve le privilège d'être où il le souhaite sur son propre côté du terrain tant que la balle est encore en jeu.

Scénario A: Le Joueur A est en bordure du terrain pour frapper un coup autour du poteau et son momentum le fait traverser légalement le plan du filet (i.e. après avoir frappé la balle). Il n'a pas touché l'adversaire, ni au terrain de l'adversaire, ni à l'armature du filet. L'adversaire retourne la balle dans sa direction au moment où il est sur le point de revenir à sa position. La balle traverse le plan du filet et se dirige vers lui. Le Joueur A est **presque complètement** revenu de son côté du plan du filet quand il frappe la balle à la volée, sans toutefois toucher la ZNV. Son pied droit était cependant encore de l'autre côté du plan du filet quand il a touché la balle. L'arbitre appelle aussitôt une faute contre lui parce qu'il a franchi le plan du filet avant d'avoir frappé la balle. **Note:** Bien qu'il ait franchi légalement le plan du filet lors de son coup

autour du poteau, il ne pouvait pas retoucher à la balle tant qu'il n'était pas **complètement** revenu de son propre côté du plan du filet.

Scénario B: Le Joueur A traverse le plan du filet légalement après avoir fait un coup autour du poteau. Le Joueur A tarde un peu avant de revenir de son côté du terrain. L'arbitre ne doit **pas** appeler de faute car il n'y a aucune règle qui l'empêche. Par contre, si le Joueur A cause une distraction en s'attardant, l'arbitre peut immédiatement appeler une faute pour distraction.

72. Règle 11.I.1

Actuelle: Exception. Si la balle rebondit sur le terrain du côté de l'adversaire et qu'elle retransverse ensuite par-dessus le filet à cause de son effet rétro ou l'aide du vent, le joueur adverse peut passer par-dessus le filet, autour du poteau du filet ou sous le filet pour aller jouer la balle, mais seulement après que la balle a repassé au-dessus du plan du filet en direction de son côté d'origine. C'est une faute si ce joueur touche le filet, l'armature du filet ou le terrain du côté adverse tant que la balle est en jeu. Si le joueur ne touche pas la balle, le dernier joueur ou équipe à l'avoir frappée gagne l'échange.

Nouvelle: Exception. Si une balle rebondit sur le terrain du côté de l'adversaire et qu'elle a assez d'effet rétro (ou est poussée par le vent) pour retransverser le plan du filet, le joueur qui vient de recevoir la balle peut lui aussi traverser le plan du filet (au-dessus/sous le filet ou autour du poteau) pour frapper la balle. Cependant, c'est une faute si ce joueur (ou tout ce qu'il porte ou transporte) traverse le plan du filet avant la balle. Ce joueur ne peut toucher aucune partie du système d'armature du filet, le terrain du côté de l'adversaire ou l'adversaire avant que la balle soit morte.

Raison: Pour renforcer le principe que la balle doit d'abord retransverser le filet **avant** que le joueur puisse à son tour traverser le plan du filet pour aller la frapper.

Scénario: Le Joueur A frappe une balle avec beaucoup d'effet rétro. La balle atterrit sur le terrain du côté de l'adversaire (Joueur B), mais retransverse aussitôt le plan du filet du côté du Joueur A. Le Joueur B traverse ensuite le plan du filet et frappe la balle, mais en effectuant son coup sa raquette touche le Joueur A (qui est en position sur son propre côté du terrain) **avant** que la balle soit morte. Le Joueur B a commis une faute. **Note:** Bien qu'un joueur soit autorisé à traverser le plan du filet dans certaines circonstances, les autres règles doivent tout de même être respectées. Dans le présent scénario, le Joueur B a traversé légalement le plan du filet, mais il ne peut pas toucher l'adversaire (ou le système d'armature du filet ou le terrain adverse).

73. Règle 11.K.

Actuelle: *Poteaux du filet.* Les poteaux (incluant les roues, bras ou autres structures) sont positionnés à l'extérieur du terrain. C'est une faute qui entraîne une balle morte si la balle ou un joueur frappe un poteau pendant que la balle est encore en jeu.

Nouvelle: *Poteaux du filet.* Les poteaux (incluant les roues, bras ou autres structures) sont positionnés à l'extérieur du terrain. C'est une faute si un joueur frappe un poteau pendant que la balle est en jeu.

Raison: Ce changement est en concordance avec le nouveau libellé de la règle 8.D. Elle élimine aussi l'ambiguïté à propos d'une balle qui frappe le poteau (ou le système d'armature du filet) après avoir rebondi sur le terrain du côté de l'adversaire car en vertu de 8.D., le joueur qui a frappé la balle n'a pas fait de faute, mais plutôt gagné l'échange.

74. Règle 11.L.4.

Actuelle: Si un joueur frappe la balle du côté de l'adversaire et que la balle, à cause de l'effet rétro ou autre, rebondit dans le filet sans avoir été touchée par l'adversaire, le joueur qui a frappé ce coup remporte l'échange.

Nouvelle: Une balle est morte si elle passe au-dessus du filet et qu'après avoir rebondi sur le terrain du côté adverse, elle retransverse à nouveau le plan du filet et rebondit une deuxième fois avant d'avoir été touchée par l'adversaire. Le joueur qui a frappé cette balle remporte l'échange.

Raison: Pour confirmer que la balle doit avoir rebondi deux fois avant que la balle soit morte.

75. Règle 11.L.5.a.

Actuelle: C'est une faute si la balle touche la barre horizontale ou le pied central avant de traverser le filet.

Nouvelle: *(Note du traducteur: Légère modification dans le texte anglais, mais aucun changement nécessaire dans la traduction française.)*

C'est une faute si la balle touche la barre horizontale ou le pied central avant de traverser le filet.

Raison: Changement dans le texte anglais uniquement.

76. Règle 11.L.5.b.

Actuelle: Sur tout autre coup que le service, c'est un let si la balle passe au-dessus du filet et frappe ensuite le pied central ou toute partie de la barre horizontale ou qu'elle reste coincée

entre le filet et la barre horizontale avant, ou après, avoir touché au terrain. L'échange sera donc repris.

Nouvelle: Sur tout autre coup que le service, l'échange sera repris si la balle passe au-dessus du filet et qu'elle frappe ensuite le pied central ou toute partie de la barre horizontale, ou qu'elle reste coincée entre le filet et la barre horizontale, et ce, qu'elle ait rebondi ou non sur le terrain du côté de l'adversaire.

Raison: Pour clarifier qu'il y a reprise de l'échange même si la balle a rebondi avant de toucher la barre ou d'être restée coincée.

77. Règle 11.N. (actuelle 11.O.)

Actuelle: *Une seule raquette.* Un joueur ne doit pas utiliser ou transporter plus d'une raquette pendant le jeu.

Nouvelle: *Une seule raquette.* C'est une faute si un joueur utilise ou transporte plus d'une raquette pendant un échange.

Raison: Pour préciser que c'est une faute et par souci de cohérence avec la Section 11.

78. Règle 11.O. (actuelle 11.P.)

Actuelle: *Avoir la raquette en main.* Un joueur doit tenir sa raquette avec au moins une main lorsqu'il frappe la balle.

Nouvelle: *Avoir la raquette en main.* C'est une faute si un joueur n'a pas sa raquette en main au moment où il touche la balle.

Raison: Pour préciser que c'est une faute et par souci de cohérence avec la Section 11.

SECTION 13 – GESTION DES TOURNOIS ET ARBITRAGE

79. Règle 13.A.1.

Actuelle: Sauf indication contraire dans les règlements, la décision d'un arbitre impliquant une interprétation des règles peut être contestée devant le directeur du tournoi. La décision du directeur du tournoi est finale.

Nouvelle: Un joueur peut faire appel au directeur du tournoi, ou à son représentant, pour contester une décision prise par un officiel. Le directeur du tournoi détient l'autorité finale pour appliquer la règle en conformité avec le présent *Règlement officiel*.

Raison: Pour préciser que toutes les décisions prises par les officiels peuvent être contestées auprès du directeur du tournoi ou son représentant. Un joueur doit toujours pouvoir bénéficier d'un recours lorsqu'il y a un désaccord entre lui et l'arbitre.

80. Règle 13.B.

Actuelle: Information sur les règles. Tous les officiels et tous les joueurs doivent être informés avant le début du tournoi des particularités du terrain. Cette information devrait être mise par écrit si possible. Le présent *Règlement officiel* de la FIP s'appliquera et sera disponible pour consultation. Le directeur du tournoi ne peut imposer aucune règle locale ni utiliser toute interprétation d'une règle non écrite dans le *Règlement officiel* de la FIP. Toute exception aux règles qu'il souhaite imposer ou modifier en raison des limites physiques du terrain ou d'autres conditions locales doit être approuvée à l'avance par la FIP.

Nouvelle: Informations d'avant-tournoi. Avant le tournoi, le directeur du tournoi doit informer les joueurs et les arbitres de toute particularité, condition locale anormale ou danger associés au site. L'information peut inclure, sans s'y limiter, le dégagement autour des terrains qui n'est pas uniforme (comme la distance entre la ligne de fond et la clôture), les plafonds bas, la présence d'obstacles, les réparations ou les dommages aux terrains qui pourraient affecter le jeu ou la balle. Dans la mesure du possible, les joueurs devraient recevoir ces informations par écrit en même temps que les autres renseignements d'avant-tournoi. Les arbitres doivent être informés à leur arrivée sur le site par le directeur du tournoi ou son représentant.

Raison: Pour spécifier davantage les informations relatives au tournoi qui doivent être communiquées aux joueurs.

81. Règle 13.B.1.

Nouvelle: Le directeur du tournoi ne peut adopter ou imposer aucune règle qui n'apparaît pas dans le *Règlement officiel* de la FIP. Toute exception aux règles qu'il souhaite imposer ou

modifier en raison des limites physiques du terrain ou d'autres conditions locales doit être approuvée à l'avance par le directeur des officiels de la FIP.

Raison: Pour identifier une personne ressource lorsque des exceptions sont requises.

82. Règle 13.C.

Actuelle: Responsabilités de l'arbitre. L'arbitre est responsable de toutes les décisions relatives à la procédure et au jugement d'appels pendant le match.

Nouvelle: Responsabilités de l'arbitre. L'arbitre est responsable de toutes les décisions relatives à la procédure et au jugement d'appels pendant le match. Un joueur peut faire appel au directeur du tournoi, ou à son représentant, pour contester toute décision prise par l'arbitre.

Raison: Cette règle reprend le principe de la règle 13.A.1. qui précise que toutes les décisions prises par un arbitre peuvent être contestées auprès du directeur du tournoi ou son représentant.

83. Règle 13.C.2.

Actuelle: Si les joueurs ou les juges de ligne font des appels de lignes et qu'il y a matière à contestation, les joueurs peuvent demander à l'arbitre de se prononcer sur l'appel de ligne. La décision de l'arbitre est finale. Si l'arbitre ne peut trancher, alors l'appel du joueur ou du juge de ligne est maintenu. Si les partenaires de double sont en désaccord entre eux et que l'arbitre ne peut trancher, la balle sera déclarée « *in* ».

Nouvelle: Les joueurs peuvent demander à l'arbitre de se prononcer sur un appel de ligne fait par un joueur ou un juge de ligne. Si l'arbitre ne peut pas trancher, alors l'appel du joueur ou du juge de ligne est maintenu. Si les partenaires de double sont en désaccord entre eux et que l'arbitre ne peut trancher, la balle est déclarée « *in* ». Note: Un joueur peut choisir de renverser un appel de ligne si c'est à son désavantage. [Voir règle 6.D.13.]

Raison: En concordance avec les règles 6.D.13. et 13.F.1. et renforcer le principe qu'un joueur peut renverser un appel de ligne, y compris celui de l'arbitre, si c'est à son désavantage.

84. Règle 13.C.4.b.

Actuelle: Avant le début de chaque match, l'arbitre doit rencontrer les joueurs sur le terrain pour : Signaler les obstacles en bordure du terrain et souligner les modifications aux règles qui ont été approuvées.

Nouvelle: [L'arbitre doit rencontrer les joueurs sur le terrain avant le début de chaque match pour :] Présenter les modifications approuvées au présent règlement et leur signaler toutes les

conditions particulières relatives au terrain. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : les éléments qui ont un impact sur la sécurité, les réparations ou fissures, le dégagement inhabituel des limites du terrain par rapport à la clôture, l'emplacement des spectateurs et de leurs sièges.

Raison: Pour clarifier ce qui doit être mentionné aux joueurs par l'arbitre.

85. Règle 13.C.5.h.

Actuelle: [Durant le match, l'arbitre doit :] Veiller à la bonne la conduite des joueurs. Dans un tournoi sanctionné, l'arbitre a l'autorité d'émettre des avertissements techniques, des fautes techniques et d'imposer un forfait de match suite à de multiples avertissements techniques et/ou fautes techniques.

Nouvelle: [Durant le match, l'arbitre doit :] Veiller à la bonne la conduite des joueurs. Dans un tournoi, l'arbitre a l'autorité pour émettre des avertissements techniques, des fautes techniques et d'imposer un forfait de partie ou de match suite à de multiples avertissements techniques et/ou fautes techniques. L'arbitre peut aussi recommander au directeur du tournoi la disqualification d'un joueur.

Raison: Pour spécifier que l'arbitre peut recommander la disqualification d'un joueur et qu'un forfait peut être imposé à une seule des parties d'un match de deux de trois.

86. Règle 13.D.1.c.

Nouvelle: Dans un souci de préserver un bon esprit sportif, le joueur est tenu d'appeler sa propre faute dès qu'il la commet ou aussitôt qu'il réalise avoir commis une faute. La faute doit être appelée avant le prochain service. Lors d'un match non arbitré, si un joueur croit que l'adversaire a commis une faute, il doit lui en faire part, mais il n'a pas l'autorité pour la sanctionner. La décision finale d'imputer la faute appartient au joueur qui est présumé l'avoir commise. Les exceptions qui permettent à un joueur d'imposer une faute à l'adversaire sont prévues à la règle 13.D.1.b.

Raison: Cette nouvelle règle précise la procédure lorsque l'adversaire commet une faute. Elle précise que la décision de sanctionner la faute appartient au joueur qui l'a commise. Tout comme pour les appels de lignes, les joueurs ont la responsabilité finale d'appeler, ou non, les fautes qui surviennent sur leur côté du terrain et la décision leur appartient de maintenir l'issue de l'échange ou de le renverser. La reprise de l'échange ne devrait pas être utilisée pour résoudre un différend. La règle mentionne aussi que le joueur peut appeler une faute contre lui-même pendant ou après l'échange.

Scénario A: L'Équipe A est au service à 4-6-1 et gagne l'échange. L'arbitre annonce le nouveau pointage (5-6-1). Avant le service, le partenaire du serveur informe l'arbitre que la balle a

effleuré son bras lors du dernier échange. L'arbitre retranche donc le dernier point, appelle la faute et annonce le pointage « 4-6-2 ».

Scénario B: Lors du match de bris d'égalité de 15 points pour la médaille d'or, l'Équipe A fait le service avec un pointage 14-13-2. Le mauvais receveur de l'équipe B retourne la balle. L'arbitre appelle la faute et annonce « Point – Partie – Match » en faveur de l'Équipe A. Les joueurs de l'Équipe A signifient à l'arbitre qu'ils ne veulent pas gagner l'or de cette manière et demandent une reprise de l'échange. L'arbitre répond que la situation ne dicte pas une reprise de l'échange. L'Équipe A prétend alors, en se référant à la règle 13.D.1.c., que le serveur a fait une faute de pied au service avant que le mauvais receveur retourne la balle. L'arbitre réplique qu'il n'y a pas eu de faute de pied au service et explique aux joueurs que pour pouvoir appeler une faute contre eux-mêmes, ils doivent avoir impérativement commis la faute. L'arbitre confirme la fin du match à 15-13.

87. Règle 13.D.3.b.

Actuelle: Un appel de ligne fait par un joueur n'est pas valide lors d'un match avec des juges de ligne sauf si cet appel renverse à son désavantage celui fait par un juge de ligne. [Voir règle 6.D.13.] Les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre à propos d'un appel de ligne fait par un juge de ligne. [Voir règle 13.F.]

Nouvelle: Un appel de ligne fait par un joueur n'est pas valide lors d'un match avec des juges de ligne (à l'exception de l'appel qui concerne la ligne médiane au moment du service), sauf si celui du joueur renverse l'appel à son désavantage. [Voir règle 6.D.13.] Les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre à propos d'un appel de ligne fait par un juge de ligne. [Voir règle 13.F.]

Raison: Par souci de concordance, nouveau libellé pour ajouter l'exception de la ligne médiane au service et pour confirmer qu'un appel de ligne fait par l'arbitre peut aussi être renversé par le joueur si c'est à son désavantage.

88. Règle 13.D.3.c.

Actuelle: Si l'arbitre et le(s) juge(s) de lignes ne sont pas en mesure de faire un appel de ligne, l'échange sera repris à moins que tous les joueurs confirment que la balle était « out ».

Nouvelle: Si l'arbitre et les juges de ligne ne sont pas en mesure de faire l'appel de ligne, l'échange sera repris.

Raison: Ce changement élimine l'exigence qui voulait que tous les joueurs confirment que la balle est « out » pour pouvoir reprendre l'échange. Pour deux raisons : premièrement c'était inéquitable à l'endroit de l'équipe qui avait frappé la balle et deuxièmement, cette option pouvait inciter l'équipe perdante à mettre une pression indue sur l'adversaire. Si l'équipe des officiels ne peut se prononcer, la seule option équitable est la reprise de l'échange.

89. Règle 13.E.1.

Actuelle: Il est recommandé que des juges de ligne soient assignés aux matchs de médaille. Le directeur du tournoi, ou son représentant désigné, sélectionnera les juges de ligne.

Nouvelle: Le directeur du tournoi doit déterminer à quels matchs de médailles il assignera des juges de ligne. Les juges de ligne sont recommandés, mais ne sont pas obligatoires.

Raison: Pour laisser la décision d'utiliser ou non des juges de ligne à la discrétion du directeur du tournoi tout en précisant qu'ils sont recommandés, mais pas obligatoires.

90. Règle 13.E.2.

Actuelle: Les juges de ligne appellent toutes les fautes des lignes qui sont sous leur juridiction et signalent la faute à voix haute (« *out* ») ainsi qu'avec un signal de la main homologué. Les signaux homologués sont :

Nouvelle: Les juges de ligne appellent les fautes de pied au service et les fautes de ligne en lien avec les lignes qui sont sous leur juridiction. Ils appellent les fautes d'une voix forte (« Faute de pied » ou « *Out* ») et font aussi le signal « *out* » (bras tendu pointant dans la direction du hors-limite.)

Raison: Pour préciser les responsabilités des juges de ligne, i.e. faute de pied au service et appel de ligne.

91. Règle 13.E.3.

Nouvelle: Lorsqu'un juge de ligne fait le signal « aveuglé/vue obstruée » (deux mains qui couvrent les yeux), l'arbitre peut immédiatement faire l'appel s'il a clairement vu l'endroit où la balle a atterri. S'il est incapable de faire l'appel, l'arbitre doit demander aux autres membres de l'équipe des officiels s'ils sont en mesure de le faire.

Raison: Après la fin d'un échange, si un juge de ligne signale que sa vue a été obstruée, cette règle permet à l'arbitre de faire lui-même l'appel ou de consulter immédiatement les autres membres de l'équipe des officiels sans avoir à attendre qu'un joueur lui demande de le faire.

92. Règle 13.E.4.

Nouvelle: Si un joueur demande l'avis de l'arbitre et que ce dernier renverse en « *in* » un appel de ligne « *out* » fait par un juge de ligne, l'échange est repris.

Raison: Cette procédure était inscrite dans le *Manuel de l'arbitre*, elle fait maintenant partie officiellement des règles. Si l'équipe des officiels a fait une erreur, l'échange doit être repris. Lorsqu'un juge de ligne fait un appel « out », les joueurs ont le réflexe d'arrêter de jouer. Si un joueur s'apprêtait à frapper la balle et qu'il s'est arrêté quand le juge de ligne a crié « Out », il est impossible de déterminer s'il aurait retourné la balle avec succès. Aucun joueur ne doit subir de préjudice lorsque l'arbitre renverse un appel et déclare la balle « in ». L'option la plus équitable est de reprendre l'échange puisque l'équipe des officiels a fait un appel discordant.

Scénario: Lors d'un match avec des juges de ligne, la balle atterrit tout près de la ligne où est positionnée le Joueur B2. Celui-ci s'apprête à la frapper lorsque le juge de ligne crie « Out » immédiatement après le rebond de la balle. L'Équipe A sollicite aussitôt l'avis de l'arbitre, et celui-ci appelle la balle « in ». L'arbitre annonce la reprise de l'échange car le Joueur B2 s'est arrêté lorsque le juge de ligne a crié « Out ».

93. Règle 13.E.5.

Nouvelle: Si un joueur est en désaccord avec l'appel de ligne « out » fait à son avantage par un juge de ligne, il peut renverser cet appel de ligne « out » en « in » en vertu de la règle 6.D.13. L'échange sera repris.

Raison: Cette règle est semblable à 13.E.4. et suit la même orientation à propos de la reprise d'un échange suite au changement d'un appel de juge de ligne « out » en « in ».

94. Règle 13.F.1.

Actuelle : Si un joueur fait appel à l'arbitre à propos d'un appel de ligne, la décision de celui-ci sera exécutoire s'il a clairement vu la balle « in » ou « out ». Si l'arbitre est incapable de rendre une décision, l'issue de l'appel initial est maintenue. Si aucun appel n'a été fait, la balle sera considérée « in ». L'échange sera repris à la demande d'un joueur, en autant que tous les autres joueurs y consentent.

Nouvelle: Lors d'un match sans juge de ligne, si un joueur fait appel à l'arbitre à propos d'un appel de ligne, ce dernier doit faire l'appel uniquement s'il a clairement vu la balle « in » ou « out ». Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, l'appel initial est maintenu. Si aucun appel n'a été fait, la balle sera considérée « in ».

Raison: Changement qui élimine la confusion entre deux règles (13.F.1 et 13.D.3.b.) et qui précise la distinction entre un match avec juges de ligne et un match sans juge de ligne. La règle a aussi été légèrement modifiée pour être en concordance avec les changements apportés aux règles 6.D.13 et 13.C.2 qui permettent à un joueur de renverser l'appel fait par un arbitre si c'est à son propre désavantage. La dernière phrase a été abrogée pour éviter que des joueurs subissent une pression indue dans le but qu'ils acceptent une reprise de l'échange.

95. Règle 13.G.1.

Actuelle: **Avertissement technique.** L'arbitre a l'autorité pour imposer des avertissements techniques. Les gestes ou comportements qui entraîneront un avertissement technique sont:

Nouvelle: **Avertissement verbal/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. L'arbitre a aussi l'autorité pour imposer des avertissements techniques. Les gestes ou comportements qui peuvent justifier un avertissement technique sont:

Raison: Ce changement permet à l'arbitre d'avoir un peu plus de souplesse lorsqu'il s'agit d'intervenir en cas de blasphème/juron/vulgarité. Chaque arbitre a un seuil de tolérance différent en matière de juron et il est impossible pour les joueurs de le connaître. L'ajout d'un avertissement verbal (donné à tous les joueurs) permet aux joueurs d'identifier la limite tolérée par l'arbitre du match.

Scénario: L'arbitre constate que les joueurs ont tendance à blasphémer. Il désire attirer l'attention des joueurs à ce propos en déclarant « Avertissement verbal à tous les joueurs pour blasphème. » Cette annonce met en garde les joueurs que la limite de tolérance de l'arbitre est bientôt atteinte. Au cours de l'échange suivant, un joueur de l'Équipe A profère un blasphème. L'arbitre impose alors un avertissement technique à l'Équipe A.

96. Règle 13.G.1.a.

Actuelle: Utiliser un langage injurieux ou dégradant à l'égard d'une autre personne.

Nouvelle: Utiliser un langage injurieux à l'égard d'une autre personne.

Raison: Pour garder le terme le plus général possible et pour utiliser le même libellé que dans les règles à propos des fautes techniques.

97. Règle 13.G.1.b.

Actuelle: Blasphémer de manière excessive pour toute raison. L'arbitre déterminera la gravité de toute violation.

Nouvelle: Blasphémer/jurer/être vulgaire de manière excessive (verbalement ou par un geste) pour toute raison. L'arbitre déterminera la gravité de toute violation.

Raison: Pour ajouter la possibilité qu'un geste soit traité comme une vulgarité.

98. Règle 13.G.1.c.

Actuelle: Argumenter de façon excessive.

Nouvelle: Argumenter de façon agressive avec l'équipe des officiels, les autres joueurs ou les spectateurs d'une manière qui perturbe le rythme du jeu.

Raison: Pour augmenter la portée de la règle. Ça peut inclure questionner l'arbitre à répétition à propos des règles.

99. Règle 13.G.1.d.

Actuelle: Briser volontairement la balle ou frapper la balle avec agressivité entre les échanges.

Nouvelle: Utiliser la balle de manière abusive (par un geste hostile, en la brisant ou en marchant dessus volontairement) ou frapper la balle avec agressivité entre les échanges.

Raison: Pour augmenter la portée de la règle.

100. Règle 13.G.1.e.

Actuelle: Retarder le jeu, soit en prenant trop de temps pendant les temps d'arrêt, entre les échanges ou entre les parties.

Nouvelle: Prendre son temps entre les échanges d'une manière qui perturbe le rythme du jeu.

Raison: C'est à l'arbitre de faire reprendre le jeu après un temps d'arrêt en annonçant le pointage, il n'y a donc pas lieu d'imposer d'avertissement technique pour avoir retardé le jeu lors d'un temps d'arrêt. Par contre, la dynamique est différente entre les échanges. Si le receveur a la balle entre les mains et qu'il prend trop de temps avant de l'envoyer au serveur, l'arbitre ne peut pas annoncer le pointage. Imposer un avertissement technique pour avoir retardé le jeu pourrait alors être justifié si un joueur le fait à répétition.

101. Règle 13.G.1.f.

Actuelle: Questionner l'arbitre de manière excessive à propos des règles.

Nouvelle: Faire valider à répétition les appels de lignes d'une manière qui perturbe le rythme du jeu.

Raison : Pour ajouter le concept « d'une manière qui perturbe le rythme du jeu. »

102. Règle 13.G.1.i.

Nouvelle: Poser un geste considéré comme un comportement antisportif mineur comme par exemple, mais sans se limiter à celui-ci, faire des appels de lignes « *out* » litigieux qui, sur appel, sont renversés par l'arbitre.

Raison: Cette nouvelle règle accorde une marge de manœuvre à l'arbitre. **Note:** Il permet entre autres à l'arbitre d'imposer un avertissement plutôt qu'une faute technique à un joueur qui lance sa raquette sur le terrain (plutôt que d'aller la déposer) lorsqu'un temps d'arrêt est accordé.

Scénario: Après avoir perdu la première partie d'un 2 de 3 suite à un mauvais coup, le joueur lance sa raquette près de la clôture. L'arbitre a très bien vu son geste et prend en compte différents éléments avant d'intervenir (l'absence de spectateurs près de la clôture, la puissance avec laquelle la raquette a été lancée, la distance de la clôture, l'attitude du joueur, etc.). Suite à son analyse, l'arbitre juge que le geste mérite un avertissement technique pour un comportement antisportif mineur et annote sa feuille de pointage en conséquence.

103. Règle 13.G.1.j.

Nouvelle: Recevoir des conseils (coaching) de quelqu'un d'autre que de son partenaire, sauf pendant les temps d'arrêt et entre les parties.

Raison: Déplacement d'une règle à propos du coaching qui était dans la section 11 vers la section traitant des avertissements techniques. La définition du coaching est à la règle 3.A.2.

104. Règle 13.G.2.

Actuelle: Faute technique. L'arbitre a l'autorité pour imposer des fautes techniques. Un point est ajouté au pointage de l'équipe adverse quand une faute technique est donnée. Les gestes ou comportements qui entraîneront une faute technique (sans qu'un avertissement technique ne soit émis au préalable) sont :

Nouvelle: Faute technique. L'arbitre détient l'autorité pour imposer des fautes techniques. Lorsqu'une faute technique est imposée, un point est retranché au pointage de l'équipe fautive à moins que son pointage ne soit à zéro, auquel cas un point est ajouté au pointage de l'équipe adverse. Les gestes ou comportements qui justifient une faute technique (sans qu'un avertissement technique ne soit émis au préalable) sont :

Raison: Afin de prévenir qu'une équipe perde une partie à cause d'une faute technique.

105. Règle 13.G.2.a.

Actuelle : Lancer intentionnellement une raquette.

Nouvelle: Lancer intentionnellement une raquette de manière agressive ou imprudente, par colère ou frustration, sans aucun égard aux conséquences, et ce, même si personne n'a été blessée ou qu'aucun bien n'a été endommagé.

Raison: Pour décrire davantage le niveau de pénalité à imposer pour avoir lancer une raquette. Des niveaux de pénalité ont été ajoutés en lien avec ce geste. La règle a aussi pour but d'aider l'arbitre à déterminer si une faute technique doit être imposée.

106. Règle 13.G.2.b.

Actuelle: Utiliser un langage extrêmement injurieux ou extrêmement dégradant à l'égard d'une autre personne.

Nouvelle: Utiliser un langage extrêmement injurieux ou vulgaire (incluant blasphème ou juron) peu importe à qui ou à quoi il s'adresse.

Raison: Ce changement a pour but de différencier un comportement délibéré et/ou dirigé contre quelqu'un, d'un comportement spontané et/ou involontaire et par conséquent, de permettre à l'arbitre de le sanctionner différemment.

107. Règle 13.G.2.c.

Nouvelle: Faire des menaces ou des attaques de toute nature à l'encontre de quiconque.

Raison: Cette règle définit mieux quel type de comportement justifie l'attribution d'une faute technique.

108. Règle 13.G.2.g.

Nouvelle: Lancer ou frapper volontairement, sans aucun égard aux conséquences, une balle qui n'est plus en jeu et qui frappe quelqu'un par inadvertance.

Raison: Cette règle permet de mettre plus en évidence ce qui justifie une faute technique lorsqu'une balle frappée avec insouciance frappe quelqu'un.

109. Règle 13.G.3.c.

Actuelle: Si un arbitre émet une faute technique, un point doit être ajouté au joueur ou à l'équipe adverse. Après l'attribution du point, le joueur ou les joueurs de l'équipe ayant obtenu

le point doivent se déplacer à leur bonne position respective en fonction de leur nouveau pointage.

Nouvelle: Lorsqu'un arbitre impose une faute technique, un point est retranché au pointage de l'équipe fautive à moins que son pointage ne soit à zéro, auquel cas un point est ajouté au pointage de l'équipe adverse. Après le retrait ou l'attribution du point, le joueur (ou les joueurs de l'équipe) dont le pointage a été modifié, doit se repositionner en fonction de son nouveau pointage.

Raison: Afin de prévenir, dans la majorité des cas, qu'une équipe gagne la partie grâce à d'une faute technique attribuée à l'équipe adverse.

110. Règle 13.H.1. (Nouvelle section – Forfait de partie)

Nouvelle: L'arbitre imposera un forfait de partie dans les circonstances suivantes :

Raison: L'addition du forfait d'une partie instaure en 2021 un processus de gradation des sanctions. La nouvelle règle s'appuie sur les règles existantes (13.H.1.a. et 13.H.1.b.) qui dictent la conduite en matière de fautes et d'avertissements techniques. **L'intention derrière la règle :** « 3 *strikes* = forfait de partie » et « 4 *strikes* = forfait de match ».

Scénario A: Au cours de la deuxième partie d'un match de deux de trois parties, l'Équipe A reçoit un premier avertissement technique pour blasphème. Durant la même partie, elle se voit imposer une faute technique parce qu'un des joueurs de l'équipe a lancé sa raquette agressivement. L'arbitre impose alors un forfait de la deuxième partie en vertu de 13.H.1.a.

Note : Une faute technique équivaut à deux avertissements techniques, dans le présent scénario il y a donc l'équivalent de trois avertissements techniques. Gardez en tête : « **3 *strikes* = forfait de partie** »

Scénario B: L'Équipe A a perdu la première partie 11-5. Durant la deuxième partie, alors qu'elle mène avec un pointage de 8-5, l'Équipe A reçoit un avertissement technique suivi peu après d'une faute technique (comme dans le scénario A). L'arbitre impose alors un forfait pour la deuxième partie en vertu de 13.H.1.a. « **3 *strikes* = forfait de partie** ». Ajouté à la perte de la première partie, le forfait de la deuxième partie entraîne la défaite de l'Équipe A. L'arbitre annonce donc la fin du match et accorde la victoire à l'Équipe B. **Note :** L'Équipe A a perdu le match suite à deux défaites : la première partie avec un pointage de 11-5 et la deuxième suite au forfait de la partie. C'est légèrement différent que de perdre le match sur la seule base d'un forfait de match (pointage sera de 11-0, 11-0). Dans ce présent scénario, le pointage final du match sera de 11-5 et 11-0.

111. Règle 13.H.1.c.

Nouvelle: Pour les matchs à partie unique de 15 ou 21 points, un forfait de partie équivaut à un forfait de match.

Raison: Pour confirmer qu'un forfait de match de 15 ou 21 points est l'équivalent de perdre deux parties d'un deux de trois en concordance avec forfait de partie vs forfait de match.

112. Règle 13.H.2. (actuelle 13.H.3.)

Actuelle: Un arbitre peut imposer un forfait à un joueur qui ne se présente pas sur le terrain 10 minutes après l'appel du match. Le directeur du tournoi peut permettre un délai plus long si les circonstances justifient une telle décision.

Nouvelle: Lors d'un match de deux de trois parties, l'arbitre peut imposer un forfait de partie à un joueur qui ne se présente pas sur le terrain 10 minutes après l'appel du match. Un forfait de match sera imposé si un joueur ne se présente pas 15 minutes après l'appel du match. Pour les matchs à partie unique de 15 ou de 21 points, le forfait de match est imposé lorsqu'un joueur ne se présente pas 10 minutes après l'appel du match. Le directeur du tournoi peut permettre un délai plus long si les circonstances justifient une telle décision.

Raison: Pour être cohérent avec le principe de pénalité progressive, forfait de partie avant forfait de match.

113. Règle 13.I.1.a.

Nouvelle: [L'arbitre imposera un forfait de match dans les circonstances suivantes :] Le cumul de deux avertissements techniques et d'une des fautes techniques énumérées à la règle 13.G.2.

Raison: Cette règle précise que dès qu'il y a combinaison de deux avertissements techniques et d'une faute technique, un forfait de match est imposé.

Scénario: L'Équipe A reçoit un avertissement technique au cours de la première partie. Durant la deuxième partie, l'Équipe A reçoit un deuxième avertissement technique et un point est automatiquement retranché de son pointage. L'Équipe A est à la réception du service, mais les joueurs ont omis de changer de position en fonction de leur nouveau pointage. Le mauvais receveur retourne la balle, l'arbitre appelle donc une faute pour mauvais receveur. Sous le coup de la colère, le joueur fautif lance alors violemment sa raquette dans le filet, ce qui entraîne une faute technique. L'arbitre imposera un forfait de match puisqu'il y a combinaison de deux avertissements techniques et d'une faute technique automatique (règle 13.G.2.). **Note :** Une faute technique équivaut à deux avertissements techniques, dans le présent scénario il y a donc l'équivalent de quatre avertissements techniques. Garder en tête : « **4 strikes = forfait de match** ».

114. Règle 13.I.1.b.

Nouvelle : [L'arbitre imposera un forfait de match dans les circonstances suivantes :] Après qu'une faute technique a été imposée en vertu des règles 13.G.2. ou 13.G.3.c. et qu'une deuxième faute technique est imposée pour une raison quelconque.

Raison: Pour préciser qu'il y a forfait de match lorsqu'à n'importe quel moment du match, l'arbitre impose une deuxième faute technique.

115. Règle 13.I.2.

Nouvelle: Comportement qui justifie un forfait de match qui ne résulte pas d'une combinaison d'avertissements techniques ou de fautes techniques :

Raison: Pour clarifier quels comportements peuvent entraîner un forfait de match.

116. Règle 13.I.2.a.

Nouvelle: Avoir un contact physique volontairement agressif avec un adversaire, un officiel ou un spectateur.

Raison: Pour clarifier quels comportements peuvent entraîner un forfait de match.

117. Règle 13.I.2.b.

Nouvelle: Lancer ou frapper intentionnellement une raquette ou une balle de manière agressive ou imprudente, par colère ou frustration, et qui met en danger un individu ou menace l'intégrité d'un bien.

Raison: Pour clarifier quels comportements peuvent entraîner un forfait de match.

118. Règle 13.J. (actuelle 13.I.)

Actuelle: *Interprétation d'une règle.* Un joueur peut contester l'interprétation d'une règle faite par l'arbitre. Par contre, si l'interprétation de l'arbitre est juste, le joueur ou l'équipe perdra un temps d'arrêt et recevra un avertissement technique. Si aucun temps d'arrêt n'est disponible, le joueur ou l'équipe se verra imposer une faute technique. [Voir règle 13.G.2.d.]

Nouvelle: *Interprétation d'une règle.* Si un joueur est en désaccord avec l'arbitre sur son interprétation d'une règle, il peut en contester l'interprétation auprès de l'arbitre en chef, du directeur du tournoi ou son représentant. Si l'interprétation de l'arbitre est juste, le joueur ou l'équipe perdra un temps d'arrêt et recevra un avertissement technique. Si aucun temps d'arrêt n'est disponible, le joueur ou l'équipe se verra imposer une faute technique. [Voir

règle 13.G.2.d.] Par contre, si l'interprétation de l'arbitre est erronée, la décision sera renversée et, si c'est pertinent, il y aura une reprise de l'échange.

Raison: Ajout pour préciser la procédure à suivre lorsque l'interprétation de l'arbitre est renversée par l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi.

119. Règle 13.K. (actuelle 13.J.)

Actuelle: Retrait d'un arbitre ou d'un juge de ligne. Les joueurs peuvent demander au directeur du tournoi de retirer un arbitre ou un juge de ligne en autant qu'ils soient tous d'accord. Le directeur du tournoi détient l'autorité finale et discrétionnaire à cet effet. Si un membre de l'équipe des officiels est retiré, le directeur du tournoi voit à son remplacement.

Nouvelle: Retrait d'un juge de ligne. L'arbitre peut retirer un juge de ligne pour tout motif raisonnable, sur la base de sa propre observation ou de celle des joueurs. La décision de l'arbitre de remplacer le juge de ligne est finale. Les joueurs peuvent aussi demander à l'arbitre de retirer un juge de ligne en autant qu'ils soient tous d'accord. Si l'arbitre n'est pas du même avis que les joueurs, il doit soumettre la requête au directeur du tournoi qui détient l'autorité finale. Si un juge de ligne est retiré, le directeur du tournoi voit à son remplacement.

Raison: Changement pour permettre à l'arbitre de remplacer un juge de ligne sans avoir à consulter le directeur du tournoi. Elle met en place une balise qui permet d'éviter que les joueurs demandent le remplacement d'un juge de ligne pour des raisons futiles ou sans fondement.

120. Règle 13.K.1.

Nouvelle: Retrait d'un arbitre. Les joueurs peuvent demander au directeur du tournoi de retirer un arbitre en autant qu'ils soient tous d'accord. Le directeur du tournoi détient l'autorité finale et discrétionnaire à cet effet. Si un arbitre est retiré, le directeur du tournoi voit à son remplacement.

Raison: Nouvelle règle qui permet de distinguer la procédure du retrait d'un arbitre de celle d'un juge de ligne.

121. Règle 13.M.

Nouvelle: Le directeur du tournoi détient l'autorité pour disqualifier du tournoi un joueur qui a un comportement inacceptable et particulièrement préjudiciable et qui, de son avis, a un impact sur le succès du tournoi. Une disqualification peut survenir suite à des actions commises à tout moment par le joueur sur le site du tournoi et peut inclure, mais sans s'y limiter :

Note : En plus d'avoir l'autorité pour disqualifier un joueur du tournoi, le directeur a aussi l'option de l'expulser du site du tournoi.

122. Règle 13.M.1.

Nouvelle: Proférer des insultes ethniques, religieuses, raciales ou homophobes.

Raison: Pour fournir aux directeurs de tournoi (pas aux arbitres) un recours pour contrer les comportements préjudiciables à la réussite du tournoi.

123. Règle 13.M.2.

Nouvelle: Blessier un joueur, un officiel ou un spectateur suite un geste imprudent ou agressif avec un raquette ou une balle.

Raison: Pour fournir aux directeurs de tournoi (pas aux arbitres) un recours pour contrer les comportements préjudiciables à la réussite du tournoi.

124. Règle 13.M.3.

Nouvelle: Cracher ou tousser en direction de quelqu'un.

Raison: Pour fournir aux directeurs de tournoi (pas aux arbitres) un recours pour contrer les comportements préjudiciables à la réussite du tournoi.

125. Règle 13.M.4.

Nouvelle: Omettre de faire au mieux de ses possibilités. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci: ne pas se présenter, déclarer forfait, ne pas déployer tous les efforts durant les matchs, et ce, que ce soit dans le propre intérêt du joueur ou non.

Raison: Pour fournir aux directeurs de tournoi (pas aux arbitres) un recours pour contrer les comportements préjudiciables à la réussite du tournoi.

RÈGLES ABROGÉES

- 3.A.38. Mouvement du service. [Définition]
- 4.A.2. Le mouvement du service commence...
- 4.A.4. La balle [de service] doit être frappée sans la faire rebondir...
- 4.M.9. [Faute du serveur] ... commence son mouvement avant la fin...
- 4.M.12. [Faute du serveur] ... demande de confirmer bon serveur... après début mouvement...
- 4.N.4. [Faute du receveur] ... demande de confirmer bon receveur... après début mouvement...
- 4.O. Let au service
- 7.M. [Faute si :] Un service est fait en faisant rebondir...
- 11.J.1. [Distractions] Après la fin de l'échange, un joueur peut demander à l'arbitre...
- 11.J.2. [Distraction] ... joueurs le l'équipe adverse communiquent entre eux...