



GLOBAL PICKLEBALL
FEDERATION

USA PICKLEBALL
RECUEIL DE CAS
EN MATIÈRE D'ARBITRAGE

USA PICKLEBALL – RECUEIL DE CAS EN MATIÈRE D’ARBITRAGE 2024 – ÉDITION *GLOBAL PICKLEBALL FEDERATION*

Date de publication : 1^{er} janvier 2024

**COPYRIGHT © 2024
USA PICKLEBALL ASSOCIATION**

Conception de la couverture courtoisie de Steve Taylor de Digital Spatula

TOUS DROITS RÉSERVÉS. Le document *USA Pickleball – Recueil de cas en matière d’arbitrage 2024 – Édition Global Pickleball Federation (2024 USA Pickleball Official Referee Casebook)* est une production de USA Pickleball Association protégée par les droits d'auteur. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, distribuée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, y compris, sans limitation, par des moyens électroniques, optiques ou mécaniques (par exemple, et sans limitation, la photocopie ou l'enregistrement électronique) sans l'autorisation écrite préalable du propriétaire des droits d'auteur. Pour obtenir des informations sur l'autorisation de copier du matériel pour autre chose que l'utilisation habituelle (i.e. l'utilisation exclusive par les membres en règle de *Global Pickleball Federation* et la reproduction à des fins de formation et de référence), veuillez contacter : USA Pickleball Association, Boîte postale 7354, Surprise, AZ 85374, USA.

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

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

Traduction Isabelle Gauthier, arbitre certifiée USA Pickleball et Pickleball Canada

AVANT-PROPOS

Le document USA Pickleball – *Recueil de cas en matière d'arbitrage 2024 – Édition Global Pickleball Federation* est le complément officiel du *USA Pickleball Règlement officiel 2024 – Édition Global Pickleball Federation*. Il est destiné aux arbitres et à tous ceux qui apprennent à arbitrer ainsi qu'aux joueurs et partisans qui souhaitent mieux comprendre les règles du pickleball.

Le recueil de cas présente des scénarios réels qui ont suscité des questionnements relatifs aux règles et à la manière appropriée d'appliquer celles-ci. Les joueurs, les arbitres et les partisans peuvent proposer des scénarios à y inclure. Ces scénarios seront soumis pour examen au comité des règles de l'USA Pickleball. Seuls les scénarios approuvés par ce dernier seront inclus dans le recueil.

Une proposition de scénario peut être soumise à tout moment par courriel au directeur de l'arbitrage de USA Pickleball.

Format

Le recueil est divisé en deux sections. La *Section 1 – Cas 2024* présente les scénarios ajoutés à l'édition précédente du recueil. La *Section 2 – Cas des années antérieures* contient ceux de l'édition précédente. Les cas des années antérieures ont été modifiés au besoin pour refléter les règles et les numéros de règles en cours.

Chaque cas est numéroté de façon unique et classé par année (ex. : 1-23 identifie le premier cas de l'année 2023, 2-23 le deuxième de 2023, 1-21 le premier cas de 2021, etc.). Chacun d'eux est accompagné d'un titre – qui permet d'identifier le sujet principal – et de tous les numéros de règle qui s'y appliquent. Les cas ne sont pas classés par numéro de règle, puisqu'il y a souvent plusieurs règles liées à chacun d'eux. La description du sujet constitue le principal indice pour aider le lecteur à naviguer dans le recueil.

Chaque scénario est décrit en détail et présente la façon d'appliquer les différentes règles qui le concernent et la procédure appropriée à suivre. Certains sont accompagnés d'un paragraphe « *Commentaire* » dans le but de fournir un complément d'information ou un éclairage supplémentaire ainsi qu'un aperçu de l'esprit et de l'intention recherchée par la règle.

Les différents scénarios sont présentés dans un contexte de jeu en double (à moins d'indication contraire). L'équipe est composée des joueurs A1 et A2, l'équipe B des joueurs B1 et B2. Toute action décrite dans le scénario qui n'est pas précisée comme étant illégale doit être considérée comme légale. À titre d'exemple, si le scénario commence par « *Le joueur A2 a servi...* » sans autre précision, l'hypothèse est que le bon pointage a été annoncé, que le serveur et le receveur étaient les bons joueurs et que le service était légal.

Outils de navigation

Chaque entrée de la table des matières est un lien hypertexte. En cliquant n'importe où sur le nom du sujet, le lecteur accède à ce cas spécifique. Le numéro de la règle est un lien hypertexte vers le [USA Pickleball Règlement officiel 2024 – Édition Global Pickleball Federation](#).

L'index énumère le numéro des règles et les différents cas auxquels elles se rapportent afin de faciliter la consultation aux lecteurs qui désirent effectuer une recherche par numéro de règle.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	3
TABLE DES MATIÈRES	4
SECTION 1 – CAS 2024	5
SECTION 2 – CAS DES ANNÉES ANTÉRIEURES	5
CAS 4-23 : PILE OU FACE POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR DU MATCH	5
CAS 5-23 : ANNULATION D'UN TEMPS D'ARRÊT MÉDICAL DÉJÀ DEMANDÉ (RÉVISÉ POUR 2024)	5
CAS 6-23 : LANCER SA RAQUETTE	6
CAS 7-23 : ACTIONS D'UN JOUEUR APRÈS L'ANNONCE DU POINTAGE	7
CAS 8-23 : RÉTABLISSEMENT APRÈS UN CONTACT DANS LA ZONE DE NON-VOLÉE	7
CAS 9-23 : SERVICE DOUTEUX, LA BALLE ATTERIT EN DEHORS DU TERRAIN	8
CAS 13-23 : APPEL DE LIGNE APRÈS UNE BALLE MORTE	8
CAS 14-23 : FAUTES SIMULTANÉES À LA ZONE DE NON-VOLÉE	9
CAS 15-23 : LE PARTENAIRE DU RECEVEUR FRAPPE LA BALLE DE SERVICE (<i>POACH</i>)	10
CAS 1-22 : UN FILET DÉFORMÉ ENTRE EN CONTACT AVEC UN JOUEUR	10
CAS 2-22 : LA BALLE ENTRE EN CONTACT AVEC LE CHAPEAU D'UN JOUEUR	10
CAS 3-22 : DEMANDER UN TEMPS D'ARRÊT POUR ATTIRER L'ATTENTION DE L'ARBITRE	11
CAS 5-22 : LA BALLE PASSE ENTRE LE FILET ET LE POTEAU DU FILET APRÈS LE REBOND	11
CAS 6-22 : ENREGISTREMENT DE LA PÉNALITÉ LORS D'UNE FAUTE TECHNIQUE	11
CAS 1-21 : PLUSIEURS FAUTES SIMULTANÉES	12
INDEX DES CAS PAR NUMÉRO DE RÈGLE	13

SECTION 1 – CAS 2024

Aucune entrée au moment de la publication.

SECTION 2 – CAS DES ANNÉES ANTÉRIEURES

CAS 4-23 : PILE OU FACE POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR DU MATCH

Règles applicables : [13.H.4.](#) - [13.A.1.](#)

SCÉNARIO : Dans un match de double, deux de trois parties, un seul des quatre joueurs est présent à la fin du délai de 10 minutes. Le deuxième appel, ou dernier, a été fait dans les règles aux trois joueurs absents. Chacune des équipes se voit donc imposer un forfait de partie. Après 15 minutes de l'appel initial aux joueurs, les trois joueurs ne se sont toujours pas présentés, un forfait de match est alors imposé aux deux équipes. Comment le vainqueur du match sera-t-il déterminé ?

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Le directeur du tournoi, ou la personne désignée par celui-ci, procédera à un tirage au sort par pile ou face afin de déterminer le vainqueur du match.

COMMENTAIRE : Le règlement ne prévoit pas de méthode officielle pour identifier le vainqueur dans une situation aussi rare que celle-ci. Compte tenu qu'un gagnant doit être déterminé, un tirage au sort par pile ou face est un moyen juste et équitable de le faire.

Note : Le scénario serait identique si aucun des joueurs ne se présentait à temps ou si un seul joueur de chaque équipe se présentait à temps.

CAS 5-23 : ANNULATION D'UN TEMPS D'ARRÊT MÉDICAL DÉJÀ DEMANDÉ (révisé pour 2024)

Note : L'application de cette règle a été révisée en 2024 pour tenir compte des recommandations du comité responsable des règles voulant que le temps d'arrêt médical soit considéré comme pris. Au cours des années antérieures, aucun temps d'arrêt (ni médical, ni régulier) n'était imposé à un joueur qui annulait sa demande.

Règles applicables : [10.B.](#)

SCÉNARIO : Un joueur demande un temps d'arrêt médical et l'arbitre convoque l'équipe médicale. Après plusieurs minutes, avant l'arrivée de l'équipe médicale, le joueur affirme qu'il peut reprendre le jeu et demande d'annuler sa demande de temps d'arrêt médical. Il prétend que le temps d'arrêt médical ne doit pas être comptabilisé puisque l'équipe médicale n'est pas encore arrivée sur le terrain. L'adversaire revendique plutôt que le temps d'arrêt médical lui soit imposé ou, au minimum, qu'un temps d'arrêt régulier le soit.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Le joueur perd son temps d'arrêt médical. Le match reprend en suivant la règle 10.A.5.

COMMENTAIRE : Le joueur a demandé un temps d'arrêt médical et l'équipe médicale a été convoquée, de plus il a bénéficié d'un arrêt du jeu. Le temps d'arrêt médical est donc considéré comme ayant été pris.

CAS 6-23 : LANCER SA RAQUETTE

Note : L'objectif visé en ajoutant ce sujet est d'améliorer la constance parmi les arbitres dans l'application des règles en matière de lancer de raquette. Il est raisonnable et acceptable de permettre aux joueurs d'évacuer un certain niveau de frustration sans pénalité, incluant certains lancers de raquette même s'ils sont légèrement agressifs. L'arbitre a toutefois l'autorité pour déterminer si le lancer de raquette était antisportif ou si, combiné à d'autres éléments, il justifie une pénalité.

Règles applicables : [13.G.1.](#) - [13.G.1.i.](#) - [13.G.2.a.](#)

La règle 13.G.1. donne l'autorité à l'arbitre de donner un avertissement verbal pour un comportement qui risque de s'aggraver et entraîner une sanction plus sévère, ou pour un comportement qui ne devra pas se reproduire.

La règle 13.G.1.i. autorise l'arbitre à donner un avertissement technique en cas de comportement antisportif mineur.

La règle 13.G.2.a. donne l'autorité à l'arbitre d'imposer une faute technique à un joueur qui a lancé sa raquette de manière agressive ou imprudente sans tenir compte des conséquences, mais sans qu'elle touche quelqu'un ou endommage un bien.

SCÉNARIO 1 : Après qu'un temps d'arrêt a été demandé, un joueur en position à la zone de non-volée jette nonchalamment sa raquette vers la ligne de fond pour marquer sa position pour le prochain échange.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Ceci est autorisé. **Aucune pénalité n'est imposée.**

SCÉNARIO 2 : Après avoir perdu l'échange, un joueur crie « Temps d'arrêt ». Manifestement frustré, il lance sa raquette avec un peu d'agressivité depuis la zone de non-volée vers la ligne de fond pour marquer sa position pour le prochain échange, puis il quitte le terrain en trombe. La raquette a rebondi, mais elle a atterri à la ligne de fond sans s'approcher de personne et n'a touché à rien.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Aucune pénalité n'est imposée à moins que l'arbitre détermine que le geste s'apparente à un comportement antisportif mineur auquel cas il imposera **un avertissement verbal ou un avertissement technique.**

SCÉNARIO 3 : Après avoir perdu l'échange, un joueur lance sa raquette avec force à ses pieds, directement devant lui. La raquette rebondit bruyamment une ou deux fois, mais s'arrête près de lui. Aucun autre joueur n'est à proximité. Le terrain n'est pas endommagé.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Puisque la raquette a été lancée avec force, il est approprié **de donner un avertissement verbal** pour comportement antisportif mineur, **ou un avertissement technique** si l'arbitre détermine que la force du lancer et le langage corporel du joueur ont atteint un niveau qui justifie une sanction plus sévère.

SCÉNARIO 4 : Après avoir perdu l'échange, un joueur crie « Temps d'arrêt » puis lance sa raquette avec force contre la clôture, assez agressivement pour être facilement vu et entendu. Des spectateurs se trouvent de l'autre côté de la clôture. La raquette a atterri près de la serviette ou de la bouteille d'eau du joueur.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Dans cette situation, il convient **d'imposer un avertissement technique** pour comportement antisportif mineur **ou une faute technique** si l'arbitre évalue que l'intensité de la force combinée au langage corporel du joueur ont atteint le niveau qui justifie la pénalité la plus sévère.

SCÉNARIO 5 : Après avoir perdu l'échange, un joueur lance sa raquette avec force contre un mur, une clôture ou le filet. La raquette rebondit dans une direction manifestement imprévisible.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Il est approprié dans cette situation **d'imposer une faute technique** pour avoir lancé sa raquette de manière irresponsable et sans aucun égard aux conséquences.

CAS 7-23 : ACTIONS D'UN JOUEUR APRÈS L'ANNONCE DU POINTAGE

Règles applicables : [3.A.7.](#) - [4.B.8.](#) - [13.C.5.h.](#) - [13.G.1.e.](#)

SCÉNARIO 1 : L'arbitre annonce le bon pointage. Le serveur commence son mouvement pour servir, mais avant qu'il frappe la balle le receveur crie « Attendez, attendez » et déclare qu'il n'a pas entendu le pointage, qu'il ne sait donc pas si c'est le bon pointage qui a été annoncé. Le serveur prétend que l'arbitre devrait appeler une faute de distraction contre le joueur car il était sur le point de frapper la balle. Que doit faire l'arbitre ?

APPLICATION DU RÈGLEMENT : L'arbitre arrête le jeu et réannonce le pointage.

COMMENTAIRE : L'arbitre doit d'abord confirmer qu'il s'agit d'un arrêt du jeu demandé par le joueur et ensuite en analyser la raison. Dans ce scénario, demander une confirmation sur le pointage avant le service est une question légitime. Il ne s'agit pas d'une distraction puisque ce type de question et le moment où elle a été posée sont habituels au déroulement du jeu. Le serveur n'a pas frappé la balle de service, il n'y a donc pas eu de dérangement lors de la frappe.

SCÉNARIO 2 : L'arbitre annonce le bon pointage. Le serveur commence son mouvement pour servir, mais avant qu'il frappe la balle le receveur crie « Attendez, attendez » et commence à discuter avec son partenaire sans rien dire d'autre à l'arbitre. L'arbitre arrête le jeu, demande au receveur pourquoi il a dit « Attendez, attendez » et se fait répondre qu'ils avaient besoin de se parler. Rien ne s'est produit qui puisse constituer un dérangement. Que doit faire l'arbitre ?

APPLICATION DU RÈGLEMENT : L'arbitre arrête le jeu et impose un avertissement pour avoir retarder le match puis réannonce le pointage.

COMMENTAIRE : Comme dans le scénario 1, l'arbitre doit d'abord confirmer l'arrêt du jeu et analyser ensuite la raison. Ici, le comportement des joueurs entraîne de façon évidente un retard dans le déroulement du match, il est donc justifié d'imposer un avertissement avant de réannoncer le pointage. La sévérité de l'avertissement (verbal ou technique) est à la discrétion de l'arbitre en fonction des circonstances.

Note : Dans le scénario 2, si l'arrêt de jeu avait eu lieu après le service, mais avant le retour de service, l'arbitre doit appeler une faute car les seules raisons qui justifient d'arrêter le jeu après le service, avant le retour du service, sont de questionner ou contester le pointage ou un dérangement valide.

CAS 8-23 : RÉTABLISSEMENT APRÈS UN CONTACT DANS LA ZONE DE NON-VOLÉE

Règle applicable : [9.D.](#)

SCÉNARIO : Les quatre joueurs sont près de la zone de non-volée. Le joueur A1 tente un lob qui permet au joueur B1 de frapper la balle à la volée. Pendant l'exécution du mouvement de sa volée, le pied droit de B1 est au sol à l'extérieur de la zone de non-volée alors qu'il utilise son pied gauche – qui touche la ligne de la zone de non-volée – pour se donner une poussée. Son pied gauche se soulève immédiatement de la ligne et son talon gauche touche le sol à l'extérieur de la zone de non-volée au moment où il frappe la balle. Aucune autre partie de l'un ou l'autre de ses pieds ne touche maintenant la zone de non-volée.

APPLICATION DE LA RÈGLE : Il n'y a pas de faute. La volée est légale.

COMMENTAIRE : Après qu'un joueur a touché la zone de non-volée, la règle 9.D précise qu'un joueur ne peut pas frapper une volée « ... avant que ses deux pieds aient été en contact avec la surface de jeu à l'extérieur de la zone de non-volée. ». Dans ce scénario, il s'agit d'une poussée typique (« *push-off* ») depuis la zone de non-volée. Une fois que le pied ne touche plus à la zone de non-volée et qu'une partie de ce pied a touché le sol à l'extérieur de la zone non-volée avant de frapper la volée, le coup est légal. La règle 9.D. n'exige pas que tout le pied soit posé au sol.

CAS 9-23 : SERVICE DOUTEUX, LA BALLE ATTERRIT EN DEHORS DU TERRAIN

Règle applicable : [4.A.9.](#)

SCÉNARIO : L'arbitre a l'intention de faire reprendre le service qu'il juge douteux en vertu de la règle 4.A.9. La balle de service atterrit à l'extérieur de la zone de service réglementaire. Quelle violation a préséance : le service douteux, donc une reprise, ou la faute de service pour une balle hors limites?

APPLICATION DE LA RÈGLE : L'arbitre a observé le service douteux avant que la balle de service atterrisse hors limites. Par conséquent, la reprise du service en vertu de la règle 4.A.9 a préséance.

COMMENTAIRE : Cette règle suit la même logique que celle qui s'applique lorsqu'un joueur exécute un service jugé illégal par l'arbitre, le justifiant d'appeler une faute de service. Dans les deux cas, l'arbitre ne doit pas attendre que la balle de service touche le sol avant de prendre sa décision. La décision de l'arbitre, qu'il s'agisse d'une reprise ou d'une faute, doit être prise rapidement avec affirmation avant que la balle touche le sol.

CAS 13-23 : APPEL DE LIGNE APRÈS UNE BALLE MORTE

Règles applicables : [6.C.3.](#) – [6.C.7.](#)

SCÉNARIO : Le joueur A1 sert au joueur B1. La balle atterrit près des pieds de B1, qui frappe la balle. Le retour de service de B1 passe au-dessus du filet et atterrit hors limite, son adversaire le joueur A2 appelle la balle « out ». Le joueur B2 demande alors à l'arbitre s'il a vu la balle de service atterrir, se questionnant si celle-ci était hors limites.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : L'arbitre ne peut pas statuer sur la validité de la balle de service parce que l'équipe B ne l'a jamais appelée « out ». L'équipe B ne peut pas frapper la balle de service et ensuite remettre en question sa validité une fois que son retour de service est appelé « out ». La règle 6.C.7. prévoit que tout appel de balle « out » doit être fait avant que la balle soit morte ou que l'adversaire frappe la balle. Aucune de ces situations ne s'est produite dans ce scénario. La balle du retour de service de B1 est morte dès qu'elle a rebondi et que l'équipe A l'a appelée « out ». Par conséquent, tout appel « out » de l'équipe B à propos de la balle de service de A1 devait être fait avant que l'équipe A appelle le retour de service « out ».

COMMENTAIRE : Il y a deux principes sous-jacents dans ce scénario. Le premier est qu'un appel à l'arbitre ne peut être fait que lorsque la balle est morte. Toute question à l'arbitre à propos de la validité d'une balle durant le jeu sera ignorée par celui-ci. Le deuxième principe est celui de la « double chance ». Certains l'appellent « Vouloir le beurre et l'argent du beurre ». Donner la possibilité de tout avoir sans contrepartie accorderait un privilège déloyal à une équipe.

Lorsqu'un joueur poursuit l'échange en frappant la balle sans faire d'appel « out » au moment opportun, il fait un choix et doit, par conséquent, assumer sa décision. Si son coup entraîne une faute (ex. : balle hors limites), il ne peut pas revenir en arrière et obtenir une deuxième chance de gagner l'échange en demandant à l'arbitre de se prononcer sur la validité de la balle de son adversaire.

La règle 6.C.3., plus précisément sa quatrième phrase, mentionne :

« Un joueur qui n'a pas fait d'appel parce qu'il n'a pas clairement vu l'endroit où la balle a atterri peut demander à l'arbitre de se prononcer. »

Cette phrase de la règle 6.C.3. a été rédigée pour s'appliquer dans le cas d'une balle qui devient morte après avoir touché le sol sans qu'aucun appel « out » n'ait été fait. La balle est donc considérée « in » et c'est à propos de cette application de la règle qu'un joueur peut faire appel à l'arbitre. Dans le scénario ci-haut, si l'équipe B n'avait pas retourné la balle et l'avait plutôt laissé rebondir deux fois pour obtenir une balle morte, elle aurait pu alors invoquer la règle 6.C.3. et demander à l'arbitre de se prononcer. L'équipe B aurait aussi pu

faire un appel « out » au moment où la balle de service a touché le sol et ensuite solliciter l'arbitre, ou l'adversaire, ou renverser son appel « out » à son désavantage si elle croit finalement que la balle est « in ».

CAS 14-23 : FAUTES SIMULTANÉES À LA ZONE DE NON-VOLÉE

Règles applicables : [9.B.1.](#) – [9.C.](#)

SCÉNARIO : Le joueur A1 est près de la zone de non-volée et frappe une volée en direction de B1. Il ne reprend pas le contrôle de son momentum suite à sa volée et cherche encore à retrouver son équilibre au moment où le joueur B1 frappe aussi une volée près de la zone de non-volée. Le joueur B1 cherche à son tour à reprendre son équilibre suite à sa volée, mais il ne réussit pas à rétablir son équilibre et touche à la zone de non-volée juste avant que A1 touche lui aussi à la zone de non-volée sans avoir repris le contrôle de son momentum suite à sa volée. La faute sera appelée contre quel joueur?

APPLICATION DU RÈGLEMENT : La faute est appelée contre le joueur A1.

COMMENTAIRE : Lorsque les deux équipes commettent une faute, l'arbitre appelle la faute contre la première équipe qui a commis une faute. Lorsque le momentum est concerné, la règle 9.B. précise que :

« L'action de frapper la balle à la volée comprend l'élan, l'accompagnement de l'élan (follow-through) et les suites engendrées par la séquence complète de l'action (momentum). »

La faute est en lien direct avec l'action d'avoir frappé une volée. La volée a commencé au moment de frapper la balle et s'est terminée lorsque le joueur a touché la zone de non-volée. Dans ce scénario, la faute est imputée au joueur A1 parce qu'il a frappé sa volée avant le joueur B1. Le fait que le momentum en lien avec la volée du joueur B1 se soit terminé en premier n'est pas pertinent.

Note : Il y a plusieurs observations à faire en lien avec ce scénario.

1. La priorité de l'arbitre est de diriger son attention vers le premier joueur qui a frappé une volée, en l'occurrence le joueur A1. C'est l'action de ce joueur suite à sa volée qui dictera l'intervention, ou non, de l'arbitre. L'arbitre utilisera sa vision périphérique pour surveiller le joueur B1 et toute autre action.
 2. Dans cet exemple, le joueur A1 a commis une faute en entrant en contact avec la ZNV suite à sa volée. Par contre, si le joueur A1 avait retrouvé le contrôle de son momentum sans toucher à la ZNV, l'arbitre aurait appelé la faute contre le joueur B1. Si aucun des joueurs n'avait touché la ZNV, l'échange se serait poursuivi jusqu'à ce que la balle soit morte (ex. : balle « out », balle dans le filet, deux rebonds, etc.).
 3. Le momentum en lien avec une volée a préséance sur tout coup subséquent, toute balle morte ou arrêt du jeu. Si le jeu arrête pour une raison quelconque (balle « out », autre faute appelée par l'arbitre, etc.), l'arbitre doit quand même s'assurer que le joueur qui a frappé la volée a repris le contrôle de son momentum sans toucher à la ZNV.
 4. Dans le scénario ci-haut, l'arbitre doit appeler la faute contre le joueur B1 aussitôt qu'il la commet, tout en continuant de surveiller le momentum du joueur A1. Bien que l'appel de cette faute entraîne un arrêt du jeu, le joueur A1 est toujours susceptible de commettre une faute s'il n'a pas repris le contrôle de son momentum sans toucher la ZNV. L'arbitre déterminera quelle faute a préséance en fonction des circonstances.
 5. Le joueur A1 aurait commis la faute même si le joueur B1 avait touché la zone de non-volée au moment de frapper la balle plutôt qu'après une perte d'équilibre (momentum), puisque l'appel de la faute est basé sur la séquence des événements, dans ce cas-ci le début de la volée du joueur A1.
-

CAS 15-23 : LE PARTENAIRE DU RECEVEUR FRAPPE LA BALLE DE SERVICE (*POACH*)

Règle applicable : [4.B.9.a.](#)

SCÉNARIO : Les joueurs sont positionnés correctement pour commencer l'échange en vertu de la règle 4.B.7. La balle de service effleure le filet et atterrit dans la zone de service réglementaire tout près de la zone de non-volée. Le partenaire du receveur, en position près de la zone de non-volée, allonge le bras et retourne la balle de l'autre côté du filet. Que doit faire l'arbitre?

APPLICATION DU RÈGLEMENT : L'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu, appeler une reprise et donner un avertissement à l'équipe à la réception du service.

COMMENTAIRE : En vertu de la règle 4.B.9.a., il y aura reprise de l'échange puisque c'est le mauvais receveur qui a retourné la balle de service. Un avertissement est cependant justifié pour éviter que des joueurs abusent impunément de la règle. La sévérité de l'avertissement est à la discrétion de l'arbitre en fonction des circonstances.

CAS 1-22 : UN FILET DÉFORMÉ ENTRE EN CONTACT AVEC UN JOUEUR

Règles applicables : [11.L.5.d.](#) - [7.G.](#)

SCÉNARIO : Le joueur A1 joue des amortis courts (*dink*) près du filet contre son adversaire B1. A1 s'approche très près du filet et retourne la balle après son rebond. B1 tente à son tour de retourner la balle, mais la frappe avec puissance dans le filet au point que celui-ci s'étire et touche la raquette de A1. La balle touche le sol du côté de B1 sans avoir traversé de l'autre côté du filet.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Le filet s'est déformé à cause de l'impact de la balle au point de toucher le joueur A1. Il s'agit d'un dérangement en vertu de la règle 11.L.5.d. (problème lié du filet) entraînant une reprise de l'échange.

COMMENTAIRE : Les joueurs sont en droit de s'attendre à ce que l'équipement fonctionne comme prévu et qu'il ne bouge pas ou ne se déforme pas excessivement pendant le jeu. On ne peut pas demander aux joueurs d'anticiper le mouvement du filet en fonction d'événements occasionnels et imprévus. Ces événements incluent le vent qui souffle assez fort pour que le filet se gonfle ou une balle qui frappe le filet. Habituellement une balle qui touche le filet en retombant au sol est toujours en jeu et l'échange se poursuit, mais si le filet est déformé au point de toucher un joueur, il faut appeler une reprise de l'échange. Il y aura aussi une reprise de l'échange lorsque le filet se déplace de sa position réglementaire à cause du vent ou que son support central excède le haut du filet.

CAS 2-22 : LA BALLE ENTRE EN CONTACT AVEC LE CHAPEAU D'UN JOUEUR

Règles applicables : [7.H.](#) - [11.H.](#)

SCÉNARIO : Un joueur se déplace rapidement pour frapper la balle et perd son chapeau. La balle touche le chapeau avant que ce dernier touche le sol.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Puisque le chapeau n'a pas encore touché le sol au moment où la balle le touche, il est considéré comme faisant partie du joueur, même s'il n'est plus sur sa tête. C'est donc une faute contre le joueur (Règle 7.H.). Par contre, si le chapeau touche le terrain avant d'être frappé par la balle, le chapeau fait alors partie du terrain et la balle demeure en jeu (Règle 11.H.).

CAS 3-22 : DEMANDER UN TEMPS D'ARRÊT POUR ATTIRER L'ATTENTION DE L'ARBITRE

Règles applicables : [4.B.8.](#) - [10.A.](#)

SCÉNARIO : Un joueur crie « Temps d'arrêt » pour attirer l'attention de l'arbitre et lui poser une question. L'arbitre entend la demande et commence à suivre la procédure habituelle pour annoncer le temps d'arrêt. Le joueur souligne à l'arbitre qu'il voulait juste lui poser une question avant le service et qu'il n'avait pas l'intention de prendre un temps d'arrêt.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Puisque le joueur voulait simplement attirer l'attention de l'arbitre, ce dernier doit répondre à la question puis réannoncer le pointage pour reprendre le jeu.

COMMENTAIRE : Dans ce scénario, l'expression « Temps d'arrêt » est simplement utilisée pour attirer l'attention de l'arbitre et non pas pour en demander un. Bien qu'il soit préférable d'utiliser d'autres expressions pour attirer l'attention de l'arbitre, celui-ci ne doit pas imputer un temps d'arrêt à un joueur dont l'intention est uniquement de poser une question ou de faire un appel à l'arbitre.

CAS 5-22 : LA BALLE PASSE ENTRE LE FILET ET LE POTEAU DU FILET APRÈS LE REBOND

Règles applicables : [7.C.](#) - [11.I.1.](#)

Note : La règle 7.C. précise que c'est une faute si la balle passe sous le filet ou entre le filet et le poteau du filet. Cependant, est-ce une faute si la balle, après son rebond du côté de l'adversaire, passe ensuite entre le filet et le poteau du filet à cause de son effet de rotation?

SCÉNARIO : L'équipe A frappe une balle de l'autre du côté filet. La balle atterrit près de la ligne à l'intérieur du terrain de l'équipe B, mais a suffisamment d'effet de rotation (ou est poussée par le vent) pour retraverser de l'autre côté du filet en passant entre le filet et le poteau du filet.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : L'équipe A a frappé un coup légal puisque la balle a atterri à l'intérieur des limites du terrain de l'équipe B. Pour poursuivre l'échange, l'équipe B doit frapper la balle avant qu'elle touche un objet permanent, fasse deux rebonds ou devienne morte. Dans ce scénario, l'équipe B n'a pas touché la balle avant qu'elle passe dans l'espace entre le filet et le poteau du filet. Par contre, l'équipe B aurait pu passer au-dessus, au-dessous ou autour du filet pour frapper la balle comme le prévoit la règle 11.I.1.

CAS 6-22 : ENREGISTREMENT DE LA PÉNALITÉ LORS D'UNE FAUTE TECHNIQUE

NOTE : Ces scénarios décrivent ce qui se produit lorsqu'une faute technique et une faute se succèdent dans un délai rapproché. Ils expliquent comment enregistrer la pénalité en fonction de la séquence des événements. La séquence est importante car elle a une incidence sur qui sera le prochain serveur et quelle sera sa position.

Règles applicables : [13.G.2.a.](#) - [13.G.2.b.](#) - [13.G.3.e.](#) - [3.A.43.](#)

SCÉNARIO 1 : Le joueur A1 est au service avec un pointage de 0-8-2. Il sert la balle dans le filet. La balle touche le sol et l'arbitre annonce le changement de côté. Le joueur A1 lance alors agressivement sa raquette en signe de frustration, ce qui a comme résultat de la briser. L'arbitre annonce à juste titre : « Faute technique, comportement antisportif » (Règle 13.G.2.a).

APPLICATION DU RÈGLEMENT : La faute de service entraîne un changement de côté. L'arbitre devra déterminer quel événement est survenu en premier, la faute technique ou le changement de côté. Dans ce scénario, l'échange s'est terminé avant que le joueur lance sa raquette, donc la séquence appropriée est d'enregistrer d'abord le changement de côté et ensuite la faute technique. Au moment où l'échange s'est terminé, le service allait au joueur B1 (serveur de départ de l'équipe B) à partir de l'aire de service droite, avec

un pointage de 8-0-1. Puisque le pointage de l'équipe A est zéro, un point est accordé à l'équipe B (Règle 3.A.43.). Le service est toujours au joueur B1, mais puisque le point a été accordé après le changement de côté, le pointage est maintenant 9-0-1. Le joueur B1 doit donc servir à partir de l'aire de service gauche. On déroge ici de la règle selon laquelle le premier serveur sert toujours depuis l'aire de service droite après un changement de côté, par contre c'est cohérent avec l'impact d'une faute technique sur le pointage lorsqu'elle survient à n'importe quel moment du match. Un point ajouté ou soustrait au pointage de l'équipe au service n'affecte pas qui est le serveur, mais plutôt, comme c'est le cas ici, sa position. Le joueur B1 est le bon serveur après le changement de côté (avant la faute technique), il est donc encore le serveur après l'enregistrement de la faute technique, mais il servira de l'aire de service gauche.

SCÉNARIO 2 : Le joueur A1 sert alors que le pointage est de 0-8-2. L'équipe B retourne le service. Le joueur A2 tente un troisième coup en lob qui va clairement sortir des limites du terrain. Alors que la balle est en vol, A2 crie une injure extrêmement déplacée pour évacuer sa frustration. Comme prévu à la règle 13.G.3.e., l'arbitre attend toujours la fin de l'échange avant d'appeler une faute technique. Après l'appel « out » de l'équipe B, l'arbitre annonce d'abord « Faute technique » suivi de « Changement de côté » (Règle 13.G.2.b.).

APPLICATION DU RÈGLEMENT : Comme dans le scénario 1, l'arbitre doit déterminer quel événement est survenu en premier, la faute technique ou le changement de côté. Dans le scénario 2 le joueur A2 a blasphémé avant la fin de l'échange, donc la séquence appropriée est d'appeler la faute technique en premier et ensuite d'enregistrer le changement de côté. Un point est donc ajouté à l'équipe B, ce qui lui donne 9 points. Le changement de côté est ensuite enregistré, l'équipe B sera au service avec un pointage de 9-0-1. Le joueur B1 est le serveur de départ de l'équipe B, de sorte que l'échange suivant commence avec le joueur B2 au service à partir de l'aire de service droite à 9-0-1.

CAS 1-21 : PLUSIEURS FAUTES SIMULTANÉES

Règles applicables : [4.A.4.b.](#) - [4.A.9.](#) - [4.M.7.](#) - [4.M.10.](#)

SCÉNARIO : Le serveur utilise un mouvement illégal pour exécuter son service en plus de toucher la ligne de fond avec son pied au moment où il frappe la balle.

APPLICATION DU RÈGLEMENT : L'arbitre doit immédiatement annoncer « Faute de pied et mouvement du service illégal ». Cette approche informe les joueurs des deux infractions. Malgré le fait qu'une seule faute est imputée à l'équipe, il est essentiel d'identifier les deux.

COMMENTAIRE : Le principe de base est que l'arbitre doit identifier toutes les infractions dès qu'elles sont commises. Si seule la faute de pied est appelée, le serveur ne saura pas qu'il doit corriger la façon dont il exécute son service et risque le commettre la faute à nouveau.

INDEX DES CAS PAR NUMÉRO DE RÈGLE

Cet index reprend le numéro des règles en ordre numérique et les différents cas auxquels elles s'appliquent.

Règle	Cas	Règle	Cas
3.A.7.	7-23	9.D.	8-23
3.A.43.	6-22	10.A.	3-22
4.A.4.b.	1-21	10.B.	5-23
4.A.9.	9-23 , 1-21	11.H.	2-22
4.B.8.	7-23 , 3-22	11.I.1.	5-22
4.B.9.a.	15-23	11.L.5.d.	1-22
4.M.7.	1-21	13.A.1.	4-23
4.M.10.	1-21	13.C.5.h.	7-23
6.C.3.	13-23	13.G.1.	6-23
6.C.7.	13-23	13.G.1.e.	7-23
7.C.	5-22	13.G.1.i.	6-23
7.G.	1-22	13.G.2.a.	6-22 , 6-23
7.H.	2-22	13.G.2.b.	6-22
9.B.1.	14-23	13.G.3.e.	6-22
9.C.	14-23	13.H.4.	4-23

