



**2025**  
**CHANGEMENTS**  
**RÈGLEMENT OFFICIEL**

*GLOBAL PICKLEBALL FEDERATION EDITION*

# Changements au RÈGLEMENT OFFICIEL USA PICKLEBALL 2025

---

œ Édition « GLOBAL PICKLEBALL FEDERATION » 80

Date de publication : 1<sup>er</sup> janvier 2025



GLOBAL PICKLEBALL  
F E D E R A T I O N

COPYRIGHT © 2025  
USA PICKLEBALL

## Page couverture courtoisie de Global Pickleball Federation

Le document « *Changements au Règlement officiel USA Pickleball 2025 – Édition Global Pickleball Federation (GPF)* » est une traduction de la version originale anglaise du « *2025 USA Pickleball Rulebook Change Document* » publiée par USA Pickleball. Elle a été faite avec l'autorisation de USA Pickleball et de la Fédération mondiale de pickleball (Global Pickleball Federation – GPF), en collaboration avec Pickleball Canada.

**TOUS DROITS RÉSERVÉS.** Ce document est une œuvre protégée par des droits d'auteur appartenant à USA Pickleball. Sans autorisation écrite préalable du propriétaire des droits d'auteur, aucune partie ne peut être reproduite, distribuée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, y compris, sans limitation, des moyens électroniques, optiques ou mécaniques (par exemple, et sans limitation, la photocopie ou l'enregistrement par ou dans un système de stockage et de récupération d'informations). Pour obtenir des informations sur l'autorisation de copier du matériel autre que pour une utilisation habituelle (i.e. l'utilisation exclusive par les membres en règle de USA Pickleball et de ses partenaires et la reproduction à des fins de formation et de référence), veuillez contacter : USA Pickleball, 8901 E. Mountain View Rd., Ste. 110, Scottsdale, AZ 85258.

USA Pickleball (USAP) tient à remercier les membres du comité « 2025 Rules Committee » présidé par Ken Schoonover, et les membres Jeff Shank, Byron Fresco, Ron Ponder, Thomas Tadler, le conseiller Steve Wong et le secrétaire Robert Swisshelm pour leur travail sur la mise à jour du règlement 2025. USAP remercie aussi Mark Peifer qui a créé le présent document (en anglais).

**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 Pickleball Canada et USA Pickleball*

# Changements au *Règlement officiel USA Pickleball 2025*

Édition « *Global Pickleball Federation* »

## OBJECTIFS ET EXPLICATIONS

### Objectifs :

Le but du présent document est de documenter les raisons pour lesquelles certaines règles sont amendées ou introduites en 2025 et aider les joueurs et les arbitres à mieux comprendre ces changements. Il sert aussi de référence historique afin d'aider les futurs rédacteurs à mieux interpréter les motivations qui ont justifié les amendements et l'introduction de nouvelles règles.

Les nouveaux libellés 2025 sont **surlignés** pour faciliter la lecture. Certains sont des changements de fond et d'autres sont de nature purement éditoriale.

Ce document ne doit pas être utilisé comme substitut au *Règlement officiel*.

### Explications :

Chaque entrée est numérotée et aussi identifiée avec un numéro à quatre chiffres. Ce dernier correspond au numéro d'identification de la base de données en ligne qui répertorie toutes les demandes d'amendements ou d'ajouts de règles. Elle est disponible à l'adresse : [rules.usapickleball.org](https://rules.usapickleball.org) (en anglais). Une brève description a été ajoutée après ce numéro. Lorsque le numéro et la description sont en **rouge**, la modification est considérée comme un changement significatif pour l'ensemble des joueurs en 2025.

Pour faciliter la compréhension et la lecture, le texte de la version 2024 de chaque règle amendée est aussi ajouté ainsi que, dans certains cas, des explications complémentaires.

## TABLE DES MATIÈRES

---

<b>OBJECTIFS ET EXPLICATIONS</b>	<b>2</b>
1. 1340 : APPEL DE FAUTE CONTRE L'ADVERSAIRE	5
2. 1341 : PÉNALITÉS APRÈS LA FIN DU MATCH	6
3. 1363 : INSCRIPTION DU POINTAGE LORS D'UN FORFAIT	6
4. 1368 : VOIR LE POINT #1	7
5. 1372 : PLAN DU FILET	7
6. 1384 : DÉFINIR L'ACTION DE FRAPPER LA BALLE À LA VOLÉE	8
7. 1386 : VOIR LE POINT #1	9
8. 1391 : APPEL FAIT PAR LES JOUEURS	9
9. 1414 : DÉFINITION D'ÉCHANGE	9
10. 1454 : DISTRACTION	10
11. 1455 : LÂCHER DE BALLE NON VISIBLE	10
12. 1460 : ZONE DE NON-VOLÉE	11
13. 1461 : PLACEMENT DU SERVICE	11
14. 1462 : TOLÉRANCE DANS LES MESURES DU FILET	11
15. 1472 : TIRAGE AU SORT	12
16. 1473 : FAUTES DU SERVEUR (CHANGEMENT GRAMMATICAL DANS LA VERSION ANGLAISE)	12
17. 1475 : ARRÊTER UN BALLE EN JEU (AJOUT D'UNE RÉFÉRENCE)	12
18. 1477 : TEMPS D'ARRÊT APRÈS UN TEMPS D'ARRÊT MÉDICAL (AJOUT D'UNE RÉFÉRENCE)	12
19. 1482 : CHANGEMENT DE CÔTÉ ENTRE LES PARTIES ET À MI-PARTIE (CHANGEMENTS ÉDITORIAUX)	13
20. 1492 : APPEL « OUT »	14
21. 1511 : POINTAGE CONTINU	15
22. 1528 : POTEAUX DU FILET	17
23. 1532 : ZNV EN MINI-SIMPLE	18
24. 1533 : APPEL DE FAUTE CONTRE SON PARTENAIRE	18
25. 1535 : POSITION DES PIEDS AU SERVICE	18
26. 1555 : LÂCHER DE BALLE DE SERVICE	19
27. 1558 : PRÉSENCE DE SANG	19
28. 1563 : APPEL DE LIGNE POUR LA DERNIÈRE BALLE DE L'ÉCHANGE	19
29. 1646 : TOLÉRANCES POUR LA POSITION DES POTEAUX DU FILET	20
30. 1656 : VOIR LE POINT #1	20
31. 1647 : INSCRIPTIONS SUR LA RAQUETTE	20

32.	1686 : POSITION DES PIEDS AU SERVICE _____	<b>20</b>
33.	1692 : RENSER UN APPEL DE LIGNE À SON DÉSAVANTAGE _____	<b>21</b>
34.	1716 : CORRECTION D'ERREURS PAR LE BUREAU DES OPÉRATIONS _____	<b>21</b>
35.	1726 : APPELS DE LIGNE _____	<b>21</b>
36.	1751 : AJOUTER UN ÉLÉMENT À UNE LIGNE DIRECTRICE _____	<b>22</b>
37.	1760 : FORFAIT _____	<b>22</b>
38.	1763 : CATÉGORIES _____	<b>23</b>
39.	1775 : BALLE EN JEU _____	<b>23</b>
40.	1796 : APPEL DE FAUTE CONTRE L'ADVERSAIRE _____	<b>24</b>
41.	1811 : POINTAGE LORS D'UN TOURNOI À LA RONDE _____	<b>24</b>
42.	1838 : CRITÈRES DE BRIS D'ÉGALITÉ LORS D'UN TOURNOI À LA RONDE _____	<b>25</b>
43.	1839 : SIGNAL PAS PRÊT / ATTIRER L'ATTENTION DE L'ARBITRE OU DE L'ADVERSAIRE _____	<b>26</b>
44.	1845 : FAUTE DE MAUVAIS RECEVEUR _____	<b>26</b>
45.	1840 : APPELS DE LIGNE VS SPECTATEUR _____	<b>28</b>



## 1. **1340** : APPEL DE FAUTE CONTRE L'ADVERSAIRE

*Note : Inclus aussi les modifications # 1368 et 1386.*

### **Règle 2024 :**

- 13.D.1.c. Un joueur peut appeler une faute de la zone de non-volée ou une faute de pied au service commise par l'adversaire. S'il y a un désaccord entre les joueurs au sujet de la faute, l'échange doit être repris.
- 13.D.1.d. Si un joueur croit que l'adversaire a commis une des fautes identifiées à la Section 7 – Fautes, 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.

### **Règle 2025 :**

- 13.D.1.c. Un joueur peut appeler une faute de la zone de non-volée ou une faute de pied au service commise par l'adversaire. **L'appel de la faute doit être fait aussitôt que la présumée faute est détectée.** S'il y a un désaccord **entre les équipes** au sujet de la présumée faute, l'échange doit être repris.
- 13.D.1.d. Si un joueur croit que l'adversaire a commis une des fautes identifiées à la Section 7 – Fautes – **à l'exception d'une faute de la zone de non-volée ou d'une faute de pied au service [Voir règle 13.D.1.c.]** – il doit lui signaler la faute à la fin de l'échange. Par contre, il ne détient pas l'autorité pour la sanctionner. La décision finale d'imputer la faute appartient au joueur qui est présumé l'avoir commise.

### **JUSTIFICATION :**

*Le nouveau libellé précise maintenant qu'un joueur qui appelle une faute à la ZNV – peu importe laquelle – ou de pied au service contre l'adversaire doit le faire dès qu'il voit la faute et non après l'échange.*

*Le libellé de la règle 2024 « S'il y a un désaccord entre les joueurs... » dans la version 2024 de la règle 13.D.1.c. pouvait raisonnablement être interprété comme une obligation de reprendre l'échange lorsque les partenaires sont en désaccord. Remplacer ces mots par « tout désaccord entre les équipes » clarifie le fait que le désaccord entre les partenaires n'est pas un motif pour reprendre l'échange. **Notion importante** : Le principe général veut que lorsque des partenaires sont en désaccord, ils soulèvent un doute et que ce « doute » doit être réglé au bénéfice de l'adversaire.*

*Explications complémentaires : Le principe général veut que lorsque des partenaires sont en désaccord, ils soulèvent un doute et que ce « doute » doit être réglé au bénéfice de l'adversaire. Ce principe est décrit dans la règle 6.C. qui régit les appels de ligne fait par les joueurs : « ... tous les appels douteux doivent être résolus en faveur de l'adversaire. » ainsi qu'à la règle 6.C.8 « En double, si un joueur appelle la balle « out » et son partenaire l'appelle « in » la balle est considérée « in » [Au bénéfice de l'adversaire] puisqu'il y a un désaccord, créant par le fait même un doute sur sa validité. Jusqu'à présent, ces règles ne s'appliquaient qu'aux appels de ligne. Cette modification de 2025 étend la portée de ce principe. Notez aussi que, compte tenu qu'on parle maintenant des équipes, la nouvelle règle 7.O. « Tout désaccord entre les partenaires à propos d'un appel de faute doit être résolu en faveur de l'adversaire. » s'applique aussi dans la résolution d'un appel de faute tel que prévu à la règle 13.D.1.c. Lorsque les partenaires expriment une opinion contraire, ils soulèvent un doute et, comme pour les appels de ligne (Règle 6.C.3 et 6.C.8.), le bénéfice du doute doit aller en faveur de l'adversaire. Exemple : Les deux joueurs de l'équipe A disent « Faute », un joueur de l'équipe B, dit « Pas de faute » tandis que son partenaire dit « Faute », le résultat final est « Faute ».*

## 2. **1341 : PÉNALITÉS APRÈS LA FIN DU MATCH**

### **Règle 2024 :**

Aucune

### **Règle 2025 :**

13.G.4.

L'arbitre doit informer le directeur du tournoi lorsqu'un joueur encore présent sur le terrain après la fin du match fait preuve d'un comportement qui justifierait un avertissement (verbal ou technique) ou une faute technique. Sur la base de cette information, le directeur du tournoi peut imposer l'une ou l'autre de ces pénalités, celle-ci s'appliquera au prochain match du joueur concerné dans le cadre du tournoi.

### **JUSTIFICATION :**

Actuellement, la sanction la moins sévère qu'un directeur de tournoi peut infliger pour un mauvais comportement entre les matchs est un forfait de match, qui s'accompagne souvent d'une décision d'exclure le joueur de toute compétition future. Avec ce changement, les directeurs de tournoi peuvent désormais pénaliser une action qui n'atteint pas un niveau justifiant pour imposer un forfait de match, mais qui aurait entraîné un avertissement ou une faute si elle s'était produite pendant un match.

Explications complémentaires : Ce changement oblige les arbitres à informer le directeur de tournoi d'un tel comportement si, par exemple, un joueur lance sa raquette après la fin d'un match lorsque ce joueur est toujours sur le terrain où s'est joué le match. Il incombe à l'arbitre de faire ces notifications en temps voulu afin que la pénalité, le cas échéant, puisse être appliquée au match suivant. Si le match suivant est arbitré, l'arbitre de ce match devra être informé de la pénalité, faire les annotations sur la feuille de pointage et informer tous les joueurs lors de la rencontre d'avant-match. Si le match suivant n'est pas arbitré, l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi devra informer les joueurs pour s'assurer que la pénalité, le cas échéant, est appliquée au match. Si le comportement se produit après le dernier match du tournoi du joueur, il appartient au directeur du tournoi de faire le suivi approprié.

## 3. **1363 : INSCRIPTION DU POINTAGE LORS D'UN FORFAIT**

### **Règle 2024 :**

12.H.1. Après un abandon, l'équipe conserve son pointage. Son adversaire se voit attribuer la victoire et obtient le nombre de points qui correspond au format du match (avec un écart de deux points si nécessaire). Exemple: à la première partie d'un match de deux de trois, l'équipe qui abandonne mène 10 – 5. Le pointage final sera enregistré en faveur de l'adversaire de la façon suivante :

- 12 – 10, 11 – 0

Après un forfait basé sur l'application du règlement, une expulsion ou une disqualification, le pointage est enregistré de la façon suivante en faveur de l'adversaire :

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

### **Règle 2025 :**

12.H.1. Après un abandon, l'équipe conserve son pointage. Son adversaire se voit attribuer la victoire et obtient le nombre de points qui correspond au format du match (avec un écart de deux

points si nécessaire). Exemple: à la première partie d'un match de deux de trois, l'équipe qui abandonne mène 10 à 5. Le pointage final sera enregistré en faveur de l'adversaire de la façon suivante :

- 12 – 10, 11 – 0

Après un forfait de match **suite à la violation de règles**, une expulsion ou une disqualification, le pointage est enregistré de la façon suivante :

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

**Le pointage d'un forfait de partie d'un match à multiples-parties est enregistré comme étant 11 – 0, 15 – 0 ou 21 – 0, en fonction du type de match.**

#### **JUSTIFICATION :**

*La modification proposée établit une distinction essentielle à faire entre le pointage d'un match perdu par forfait et le pointage d'une partie perdue par forfait. L'interprétation de l'ancienne règle semblait suggérer que les pointages de l'ensemble du match étaient 11-0, 11-0 même lorsqu'il n'y avait qu'une seule partie perdue par forfait.*

#### **4. 1368 : VOIR LE POINT #1**

#### **5. 1372 : PLAN DU FILET**

##### **Règle 2024 :**

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

##### **Règle 2025 :**

- 11.i. **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 **immédiatement** après avoir frappé la balle. Le joueur ne peut toucher aucune partie du système d'armature du filet (incluant le filet), le terrain du côté de l'adversaire ou l'adversaire avant que la balle soit morte. **Cette règle d'exception ne s'applique que pour la frappe en cours, durant l'accompagnement de l'élan (follow-through) et le momentum en lien avec cette frappe.**

#### **JUSTIFICATION :**

*La règle actuelle ne donne pas de paramètres spécifiques sur la durée autorisée, ni sur le fait qu'elle ne s'applique qu'à la frappe en cours. Le changement proposé tente de définir combien de temps après avoir frappé la balle cette action est autorisée et à quel moment l'autorisation de traverser le plan du filet prend fin. L'amendement vise à éviter une ambiguïté telle que : le joueur A frappe la balle, mais son partenaire, le joueur B, est celui qui traverse le plan du*



filet. La règle 2024 aurait pu être interprétée de manière à ce que le joueur B puisse traverser le plan du filet même si c'est le joueur A qui a frappé la balle.

Explications complémentaires : Il est aussi raisonnable de se demander combien de temps le joueur qui a frappé la balle peut rester « de l'autre côté » du filet après avoir légalement traversé le plan du filet. En fait, il n'y a pas de limite de temps car le fait d'être « de l'autre côté » restreint dorénavant les gestes que peut poser le joueur concerné. En d'autres termes, le désavantage résultant du fait d'être « de l'autre côté » rend inutile d'établir des paramètres supplémentaires.

## 6. 1384 : DÉFINIR L'ACTION DE FRAPPER LA BALLE À LA VOLÉE

### Règle 2024 :

- 9.B.1. 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).
- 9.B.2. C'est une faute si la raquette d'un joueur qui frappe une volée touche la zone de non-volée, que ce soit avant ou après avoir touché la balle.
- 9.H. Un joueur peut, sans pénalité, frapper la balle pendant que son partenaire est dans la zone de non-volée.

### Règle 2025 :

- 9.B.1. L'action de frapper la balle à la volée commence **au moment où la balle est frappée au vol avant de rebondir et se termine à la fin de** l'accompagnement de l'élan (*follow-through*) et des suites engendrées par la séquence complète de l'action (*momentum*).
- 9.B.2. Abrogé
- 9.H. Un joueur peut, sans pénalité, frapper une volée pendant que son partenaire est dans la zone de non-volée **à condition que les partenaires, y compris tout ce qu'ils portent ou transportent, n'entrent pas en contact l'un avec l'autre pendant l'action de frapper la balle à la volée.**

### JUSTIFICATION :

Pour rendre la règle cohérente avec les changements qui ont été apportés il y a quelques années afin d'exclure un appel de faute lorsque le serveur commençait son élan pendant l'annonce du pointage. En supprimant l'élan de « l'action de frapper une volée », l'impact principal de l'amendement fait en sorte que de toucher la zone de non-volée avec la raquette avant de frapper la volée ne sera plus une faute.

Explications complémentaires : Le libellé actuel datait de 2012 et il a été impossible de retrouver les éléments qui justifiaient son choix. Le but des amendements est de favoriser la cohérence entre les règles

La version révisée de la règle 9.B.1 reformule la description de « l'action de frapper une volée » pour indiquer clairement que la volée commence au moment où la raquette frappe la balle. Il n'y a pas d'avantage à inclure l'élan. En outre, parce qu'il n'est pas facile de déterminer quand commence « l'élan ». Supprimer l'élan favorise la cohérence avec la règle 9.D. actuelle. En effet, une faute appelée en vertu de la règle 9.D. est déterminée en fonction du moment où la balle est frappée et non par l'ensemble de l'action de frapper une volée, qui inclut actuellement « l'élan ». L'amendement de la règle 9.B.1. inclut aussi une modification rédactionnelle qui vise à mieux décrire le moment où l'action de frapper une volée prend fin.

La règle 9.B.2. n'a plus sa raison d'être et a donc été abrogée. Comme la règle 2025 exclut « l'élan », le fait que la raquette touche la ZNV avant la volée n'est plus une faute. Les joueurs, et les arbitres, doivent aussi savoir ce que cet amendement implique dans le cas du concept « deux deviennent un » concernant les fautes de pied à la ZNV. Jusqu'à ce que cette règle soit modifiée, si un joueur s'élançait pour frapper la balle et faisait tomber son partenaire dans la ZNV à cause de son élan, c'était une faute contre le joueur tombé dans la ZNV, même s'il n'avait pas frappé la balle. À partir de maintenant, le « timing » est important. En effet, si le joueur qui s'élançait vers la balle fait tomber son partenaire dans la ZNV, mais n'est plus en contact avec lui au moment où il frappe la balle, il n'y a pas de faute. Par contre, comme avant, si le joueur frappe la balle à la volée et qu'il fait ensuite tomber son partenaire dans la ZNV, c'est une faute. Il en va de même pour les objets que portent ou transportent la personne qui frappe la volée.

Ce changement améliore les règles en lien avec les fautes de la ZNV de façon à ce qu'elles soient plus cohérentes avec les priorités de rédaction des lignes directrices n°2 et 3 de l'annexe du Règlement officiel.

## 7. **1386** : VOIR LE POINT #1

## 8. **1391** : APPEL FAIT PAR LES JOUEURS

### Règle 2024 :

13.D.1.b. Les joueurs font tous les appels de ligne de leur côté du terrain, y compris ceux de la zone de non-volée et les fautes de pied au service.

Règle 2025 :

13.D.1.b. Les joueurs font tous les appels de ligne, les appels de faute à la zone de non-volée et les appels de faute de pied au service commises de leur côté du terrain.

### JUSTIFICATION :

Nouveau libellé pour diminuer la confusion et augmenter la cohérence avec d'autres règles. L'amendement cherche à préciser qu'on est en présence de trois concepts distincts et que le terme « appel de ligne » utilisé ailleurs dans le règlement, n'inclut pas une faute de pied au service ou une faute en lien avec la ZNV.

Informations complémentaires : Le terme « appel de ligne » est défini à la règle 3.A.19. Un « appel de ligne » est fait à propos d'une balle, il ne concerne pas les fautes de la ZNV ou les fautes de pied au service. Dans la règle 2024, le terme « y compris » suggère que les fautes de la ZNV et les fautes de pied au service sont régies par les règles concernant les « appels de ligne ».

## 9. **1414** : DÉFINITION D'ÉCHANGE

### Règle 2024 :

3.A.30. **Échange (rally)** – Retours multiples de la balle en continu qui se produisent après le service et avant une faute.

### Règle 2025 :

3.A.30. **Échange (rally)** – Retours multiples de la balle en continu qui se produisent après le service et avant une faute ou un dérangement valide.

**JUSTIFICATION :**

*Amendement qui confirme qu'un dérangement peut conclure un échange.*

**10. 1454 : DISTRACTION**

**Règle 2024 :**

- 3.A.7. **Distraction (*distraction*)** – Action d'un joueur qui n'est « pas inhérente au jeu » et qui, de l'avis de l'arbitre, nuit à la capacité ou à la concentration de l'adversaire pour frapper la balle. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : faire beaucoup de bruit, taper du pied, agiter la raquette pour déranger l'adversaire ou créer de l'interférence pour lui nuire.
- 11.J. **Distraction.** Un joueur ne doit pas distraire l'adversaire au moment où celui-ci est sur le point de frapper la balle. Si l'arbitre juge qu'un joueur a provoqué une distraction, il doit appeler immédiatement une faute contre l'équipe fautive.

**Règle 2025 :**

- 3.A.7. **Distraction (*distraction*)** – Action d'un joueur qui n'est « pas inhérente au jeu » et qui, de l'avis de l'arbitre, nuit à la capacité ou à la concentration de l'adversaire pour frapper la balle. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : faire beaucoup de bruit, taper du pied ou agiter sa raquette pour **distraire.**
- 11.J. **Distraction.** Un joueur ne doit pas distraire l'adversaire au moment où celui-ci est sur le point de frapper la balle. Si l'arbitre juge qu'un joueur a distrait l'adversaire, il doit appeler la faute immédiatement. **[Voir règle 3.A.7.]**

**JUSTIFICATION :**

*Changements éditoriaux dans le but de faciliter la lecture.*

**11. 1455 : LÂCHER DE BALLE NON VISIBLE**

**Règle 2024 :**

- 4.A.6. L'arbitre et le receveur doivent être en mesure de voir le serveur lâcher la balle. Dans un match non arbitré le receveur doit voir le lâcher de balle. Ce n'est pas une faute si l'arbitre, ou le receveur, n'a pas vu le lâcher de balle.

**Règle 2025 :**

- 4.A.6. Dans un match arbitré, l'arbitre et le receveur doivent voir le lâcher la balle. Dans un match non-arbitré, le receveur doit voir le lâcher de balle. **La procédure prévoyant une reprise, tel qu'énoncée à la règle 4.A.9., s'applique si l'arbitre ou le receveur n'a pas vu le lâcher de balle.**

**JUSTIFICATION :**

*Préciser que ce n'était pas une faute, tel que mentionné dans l'ancienne règle, n'est pas pertinent. Inclure la référence à la règle 4.A.9. précise ce qu'il faut faire lorsque le lâcher de balle n'a pas été vu.*

## 12. 1460 : ZONE DE NON-VOLÉE

### Règle 2024 :

- 2.B.3. **Zone de non-volée (ZNV).** Zone du terrain de chaque côté du filet délimitée par une ligne parallèle située à 2,13 mètres (7 pi) de celui-ci et les deux lignes de côté. Toutes les lignes de la zone de non-volée font partie de celle-ci.

### Règle 2025 :

- 2.B.3. **Zone de non-volée (ZNV).** Zone du terrain de chaque côté du filet délimitée par la ligne de la zone de non-volée. Cette ligne est parallèle au filet et s'étend, d'une ligne de côté à l'autre, à 2,13 mètres (7 pi) du filet. Toutes les lignes qui bornent la zone de non-volée font partie de celle-ci.

### JUSTIFICATION :

Clarification mineure.

## 13. 1461 : PLACEMENT DU SERVICE

### Règle 2024 :

- 4.A.2. **Placement.** Le serveur doit frapper la balle de manière à ce qu'elle touche le terrain 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 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.

### Règle 2025 :

- 4.A.2. **Placement.** La balle de service doit atterrir dans la zone de service de l'adversaire située en diagonale de la bonne aire de service du serveur. Elle doit passer au-dessus du filet – en touchant ou pas 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.

### JUSTIFICATION :

Clarification mineure.

## 14. 1462 : TOLÉRANCE DANS LES MESURES DU FILET

### Règle 2024 :

- 2.C.5. **Ruban central et hauteur.** L'installation d'un ruban est recommandée au centre d'un filet permanent afin de faciliter le réglage de sa hauteur médiane à 86,36 centimètres (34 po). Le haut du filet doit être à 91,44 centimètres (36 po) vis-à-vis les lignes de côtés.

### Règle 2025 :

- 2.C.5. **Hauteur.**  
Vis-à-vis les lignes de côtés – Le haut du filet doit être à 91,44 centimètres +/- 0,635 cm (36 po +/- 0,25 po) de la surface de jeu vis-à-vis les lignes de côtés.  
Au centre – Au centre du terrain, à 3,05 mètres (10 pi) de chacune des lignes de côté, le haut

du filet doit être à 86,36 centimètres +/- 0,635 cm (34 po +/- 0,25 po) de la surface de jeu. S'il y a un ruban central vertical à 3,05 mètres (10 pi) de chacune des lignes de côté, c'est le haut du filet et non le ruban central qui doit être à 86,36 centimètres +/- 0,635 cm (34 po +/- 0,25 po) de la surface de jeu.

**JUSTIFICATION :**

Clarification pour préciser que lorsqu'il y a un ruban vertical au centre du filet, la mesure doit être prise au haut du filet et non au haut du ruban. L'amendement encadre aussi un niveau de tolérance dans les mesures.

**15. 1472 : TIRAGE AU SORT**

**Règle 2024 :**

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

**Règle 2025 :**

- 5.A.1. Toute méthode équitable (ex.: inscrire « 1 » ou « 2 » au verso de la feuille de pointage) peut être utilisée pour déterminer quel joueur ou équipe a le premier choix entre le côté, le service ou la réception du service. Le gagnant peut aussi céder son premier choix à l'adversaire. Une fois que le choix est fait, il ne peut pas être modifié.

**JUSTIFICATION :**

Expliquer les options suite au choix du gagnant n'a pas sa place dans la règle.

**16. 1473 : FAUTES DU SERVEUR (CHANGEMENT GRAMMATICAL DANS LA VERSION ANGLAISE)**

**JUSTIFICATION :**

Changement grammatical (*During the service vs During the serve*) non nécessaire dans la version française.

**17. 1475 : ARRÊTER UN BALLE EN JEU (AJOUT D'UNE RÉFÉRENCE)**

**JUSTIFICATION :**

Ajout d'une référence pour faciliter la lecture.

**18. 1477 : TEMPS D'ARRÊT APRÈS UN TEMPS D'ARRÊT MÉDICAL (AJOUT D'UNE RÉFÉRENCE)**

**JUSTIFICATION :**

Ajout d'une référence pour faciliter la lecture.

## 19. 1482 : CHANGEMENT DE CÔTÉ ENTRE LES PARTIES ET À MI-PARTIE (CHANGEMENTS ÉDITORIAUX)

### Règle 2024 :

- 5.B.3. Dans un match de deux de trois parties de 11 points, les équipes changent de côté à la mi-partie de la troisième lorsqu'une première équipe atteint le pointage de six (6). Le joueur au service conserve le service. Exception : Si la première partie du match est un forfait causé par le retard d'un joueur, il n'y aura pas de changement de côté de mi-partie à la troisième partie.
- 5.B.4. Dans un match de 15 points, le changement de côté de mi-partie est fait lorsque le pointage atteint huit (8). Le joueur au service conserve le service.
- 5.B.5. Dans un match de 21 points, le changement de côté de mi-partie est fait lorsque le pointage atteint onze (11). Le joueur au service conserve le service.
- 5.B.6. **Temps d'arrêt pour changement de côté de mi-partie.** Une minute est accordée pour permettre le changement de côté de mi-partie. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour poursuivre la partie.
- 5.B.7. Une fois que le point qui engendre le changement de côté de mi-partie est marqué par l'équipe au service (6, 8 ou 11 selon le type de match), le changement de côté de mi-partie demeure effectif même si l'équipe au service perd un point suite à une faute technique.
- 5.B.8. Dans un match de trois de cinq parties de 11 points, les équipes font le changement de côté de mi-partie durant la cinquième partie lorsqu'une première équipe atteint le pointage de six (6). Le joueur au service conserve le service.
- 5.B.9. Si le changement de côté de mi-partie n'a pas eu lieu au moment requis en vertu des règles 5.B.3., 5.B.4., 5.B.5 ou 5.B.8., il est fait au moment où l'omission est constatée. Aucune équipe n'a commis de faute, le pointage n'est pas modifié et le joueur au service conserve le service.

### Règle 2025 :

- 5.B.3. Dans un match à partie unique, les équipes changent de côté de terrain à la mi-partie en fonction du type de match (i.e. : à 6 pour une partie de 11 points, à 8 pour une partie de 15 points et à 11 pour une partie de 21 points). Le joueur au service conserve le service
- 5.B.4. Dans un match à multiples-parties, les équipes changent de côté de terrain à la mi-partie de la dernière partie du match en fonction du type de match (ex. : au 6<sup>e</sup> point de la troisième partie d'un deux de trois de 11 points) . Le joueur au service conserve le service. Exception : Si la première partie du match est un forfait causé par le retard d'un joueur, il n'y aura pas de changement de côté de mi-partie à la dernière partie puisque les équipes auront joué le même nombre de parties de chacun des côtés du terrain.
- 5.B.5. **Temps d'arrêt pour changement de côté de mi-partie.** Une (1) minute est accordée pour permettre le changement de côté de mi-partie. L'arbitre suivra la procédure décrite à la règle 10.A.5. pour poursuivre la partie.



**5.B.6.** Une fois que le point qui engendre le changement de côté de mi-partie est marqué, le changement de côté de mi-partie demeure effectif même si l'équipe au service perd un point suite à une faute technique.

**5.B.7.** Si le changement de côté de mi-partie n'a pas eu lieu au moment requis en vertu des règles **5.B.3. ou 5.B.4.**, il est fait au moment où l'omission est constatée. Aucune équipe n'a commis de faute, le pointage n'est pas modifié et le joueur au service conserve le service.

**JUSTIFICATION :**

Changements éditoriaux pour faciliter la lecture et regrouper des éléments.

**20. 1492 : APPEL « OUT »**

**Note :** Inklus l'élément #30 [modification #1656]

**Règle 2024 :**

6.C.7. Tous les appels de balle « out » doivent être faits avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle soit morte.

6.C.8. En double, si un joueur appelle la balle « out » et son partenaire l'appelle « in » la balle est considérée « in » puisqu'il y a un désaccord. Tout joueur peut faire appel à l'arbitre. Si l'arbitre n'a pas vu la balle, celle-ci est considérée « in ».

6.C.9. 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.]

Section 1 – Description du sport / Les joueurs

- Un joueur ne doit pas remettre en question ou commenter l'appel fait par un adversaire, cependant tout joueur peut, avant le prochain service, faire appel à l'arbitre à propos de l'appel de ligne de la dernière balle de l'échange.

**Règle 2025 :**

6.C.7. Tous les appels de balle « out » doivent être rapidement signalés à voix haute et/ou d'un signal de la main.

6.C.7.a. Si un joueur frappe la balle, l'appel de balle « out » doit être fait avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle soit morte.

6.C.7.b. Si aucun joueur ne frappe la balle, un joueur peut, jusqu'au prochain service, faire un appel « out » ou demander à l'arbitre ou à l'adversaire de faire l'appel.

6.C.8. En double, si un joueur appelle la balle « out » et son partenaire l'appelle « in » la balle est considérée « in » puisqu'il y a un désaccord, créant par le fait même un doute sur sa validité. Tout joueur peut cependant, jusqu'au prochain service, demander à l'arbitre ou à l'adversaire de faire l'appel. Si l'arbitre, ou l'adversaire s'il a été sollicité, n'a pas vu la balle elle est considérée « in ».

6.C.9. **Abrogé.**

Section 1 – Description du sport / Les joueurs

- Un joueur ne doit pas remettre en question ou commenter un appel fait par l'adversaire.

## **JUSTIFICATION :**

Changements éditoriaux qui permettent de regrouper les éléments qui régissent les appels « out », à l'exception du principe énoncé à la section 1. Ces amendements cherchent aussi à éviter qu'il y ait une différence dans l'interprétation que le match soit arbitré ou non.

Informations complémentaires : La règle 6.C.7. est une règle importante. Bien qu'elle ait existé sous différente forme depuis 2016, l'objectif est d'empêcher un joueur d'appeler une balle « out » après avoir raté le retour de cette dite balle. De plus, en omettant d'appeler la balle « out » dans le délai prescrit, il perd son droit de demander l'avis de l'arbitre ou de l'adversaire.

Des joueurs ont cependant appliqué la règle 6.C. à toutes les balles qui atterrissent de leur côté du filet, incluant celles qu'ils ne frappent pas. Par exemple, lorsqu'une balle atterrit à l'extérieur, mais qu'elle touche immédiatement la jambe du joueur et devient morte. Certains prétendaient qu'un joueur ne pouvait plus appeler la balle « out » parce qu'elle avait touché la jambe. Ce changement clarifie l'intention de la règle en séparant la règle 6.C.7. en deux règles distinctes pour tenir compte de deux situations : lorsqu'un joueur retourne une balle et lorsqu'il ne le fait pas.

On peut aussi se demander pourquoi un joueur a, dans certaines circonstances, jusqu'au prochain service pour appeler une balle « out ». Définir un délai maximal est essentiel pour maintenir le bon déroulement du jeu.

L'expression « jusqu'au prochain service » a déjà un précédent dans le règlement. Deux autres règles utilisent déjà le même délai : la règle 13.D.1.a. (faute contre soi-même ou son partenaire) et la règle 13.F.3 a. (dernière balle de l'échange).

## **21. 1511 : POINTAGE CONTINU**

### **Règle 2024 :**

Aucune pour le double.

### **Règle 2025 :**

**12.B.1.** (Règle provisoire) **Pointage continu (rally scoring).** Le directeur du tournoi peut choisir d'utiliser l'option de pointage continu pour les tournois à la ronde de simple et de double, pour les tournois par équipe ou pour le simple en format double-élimination. L'option de pointage continu ne peut pas être utilisée pour le double en format double-élimination. Toutes les règles habituelles s'appliquent lorsque l'option de pointage continu est utilisée, sauf indication contraire dans le présent document et aux règles 4.B.3.a., 4.B.6., 4.B.6.c., 4.B.6.d., 4.B.6.e., 4.F.1, 4.G.1. et 4.J.1.

**12.B.1.a. Types de matchs en pointage continu.** Les matchs peuvent être de 11, 15 ou 21 points, sous forme d'une seule partie ou d'un match à multiples-parties (deux de trois / trois de cinq). Pour des raisons exceptionnelles liées à la météo, le directeur du tournoi peut approuver un pointage de 7 points, avec un changement de côté de mi-partie à 4 points dans un match à partie unique ou dans la dernière partie (3<sup>e</sup> ou 5<sup>e</sup> selon le cas) d'un match à multiples-parties.

**12.B.1.b. Comptage des points.** Un point est marqué par le joueur ou l'équipe qui gagne l'échange, à l'exception du cas prévu à la règle 12.B.1.c.

**12.B.1.c. Marquer le point gagnant de la partie.** Le point gagnant de la partie ne peut être marqué que par le joueur ou l'équipe au service. Aucun point n'est marqué lorsqu'un joueur ou une équipe est à un (1) point de gagner la partie et que l'adversaire est au service et que ce dernier perd l'échange. C'est alors un changement de côté.

- 4.B.3. Chaque joueur conserve le service jusqu'à ce que son équipe perde l'échange ou qu'une faute soit appelée contre elle.
- 4.B.3.a. (Règle provisoire) **Pointage continu.** Après que l'équipe au service a perdu l'échange ou commis une faute, il y a un changement de côté et le service est attribué à l'adversaire.
- 4.B.6. **En double.** Les deux joueurs de l'équipe doivent servir avant qu'il y ait un changement de côté. Par contre, au début de chaque partie seul le serveur de départ peut servir, il est donc désigné « deuxième serveur » à des fins de pointage. Dans ce cas spécifique le changement de côté a lieu dès que l'équipe du serveur de départ perd l'échange ou commet une faute, le service est alors attribué à l'équipe adverse. (Règle provisoire) Lorsque l'option de pointage continu est utilisée, un seul joueur de l'équipe est au service avant qu'il y ait un changement de côté.
- 4.B.6.a. Après chaque changement de côté, le service est fait à partir de l'aire de service droite/paire.
- 4.B.6.b. Lorsque le pointage de l'équipe est pair (0, 2, 4...), la bonne position du serveur de départ sur le terrain est à droite/paire. Si le pointage de l'équipe est impair (1, 3, 5 ...), la bonne position du serveur de départ sur le terrain est à gauche/impair.
- 4.B.6.c. Après chaque changement de côté, le service est fait par le joueur correctement positionné à droite/paire en fonction du pointage de son équipe. Ce joueur est désigné « premier serveur » et son partenaire « deuxième serveur ». (Règle provisoire) Lorsque l'option de pointage continu est utilisée, après chaque changement de côté le service est fait par le joueur correctement positionné à droite/paire en fonction du pointage de son équipe.
- 4.B.6.d. Le premier serveur met la balle en jeu en alternant d'une aire de service à l'autre après chaque point marqué jusqu'à ce que son équipe perde l'échange ou commette une faute. (Règle provisoire) Lorsque l'option de pointage continu est utilisée, le serveur alterne d'une aire de service à l'autre après chaque point marqué jusqu'à ce que son équipe perde l'échange ou commette une faute.
- 4.B.6.e. Lorsque l'équipe a perdu l'échange ou commis une faute, le deuxième serveur sert à partir de sa bonne position en alternant d'une aire de service à l'autre aussi longtemps que son équipe marque des points. (Règle provisoire) Lorsque l'option de pointage continu est utilisée, il y a un changement de côté après que l'équipe au service a perdu un échange ou commis une faute.
- 4.F.1. **Marquer un point / Pointage continu.** À chacun des échanges, le joueur ou l'équipe qui a gagné l'échange marque un point, à l'exception du point gagnant de la partie qui n'est marqué que lorsque le joueur ou l'équipe est au service.
- 4.G.1. **Point / Pointage continu.** Un point est marqué en gagnant l'échange, à l'exception du point gagnant de la partie qui n'est marqué que lorsque le joueur ou l'équipe est au service.

- 4.J.1. **Annnonce du pointage / Pointage continu.** Le pointage est annoncé avec une séquence de deux chiffres. La bonne séquence est : le pointage de l'équipe au service suivi du pointage de l'équipe à la réception (ex.: « 1 – 0 »).

**JUSTIFICATION :**

*L'intérêt grandissant pour cette façon de compter les points, le développement international, l'expansion de différentes ligues ainsi que l'accueil favorable après l'avoir introduit pour le simple justifient l'intégration de l'option de pointage continu dans le Règlement officiel.*

*Prenez note que ces nouvelles règles sont provisoires. L'année 2025 permettra d'évaluer leur pertinence et d'évaluer s'il y a lieu de les rendre permanentes, de les amender ou de les retirer du règlement.*

## **22. 1528 : POTEAUX DU FILET**

**Règle 2024 :**

- 3.A.26. **Objet permanent (*permanent object*)** – Tout objet sur ou près du terrain, incluant ceux qui pendent au-dessus du terrain, qui peut interférer avec le jeu. Les objets permanents comprennent le plafond, les murs, les clôtures, les systèmes d'éclairage, les poteaux, les pieds des poteaux, les tribunes et sièges pour les spectateurs, les arbitres, les juges de ligne, les spectateurs (quand ils sont aux endroits désignés pour eux) et tous les autres objets autour et au-dessus du terrain.
- 11.K. **Poteaux du filet.** Les poteaux (incluant les roues, bras, câble ou cordage au-dessus du poteau ou autres structures) sont positionnés à l'extérieur du terrain.
- 11.K.1 C'est une faute si un joueur frappe un poteau pendant que la balle est en jeu.
- 11.K.2. Lorsqu'une balle frappe un poteau elle devient immédiatement une balle morte et l'équipe qui l'a frappée perd l'échange.

**Règle 2025 :**

- 3.A.26. **Objet permanent (*permanent object*)** – Tout objet sur ou près du terrain, incluant ceux qui pendent au-dessus du terrain, qui peut interférer avec le jeu. Les objets permanents comprennent le plafond, les murs, les clôtures, les systèmes d'éclairage, les poteaux, (incluant les roues, les supports, les pieds, le câble du filet, le cordage au sommet du poteau ou toute autre structure de soutien), les estrades et sièges pour les spectateurs, les arbitres, les juges de ligne, les spectateurs (quand ils sont aux endroits désignés pour eux) et tous les autres objets autour et au-dessus du terrain.
- 11.K. **Poteaux du filet.** C'est une faute si un joueur frappe un poteau pendant que la balle est en jeu. La balle est morte au moment où elle frappe le poteau, l'équipe qui l'a frappée perd l'échange.

**JUSTIFICATION :**

*Il est inutile de mentionner que les poteaux sont positionnés à l'extérieur du terrain. Déplacer les éléments qui peuvent composer le poteau du filet dans la définition (règle 3.A.26.) permet d'abroger 11.K.1. et 11.K.2.*

### 23. 1532 : ZNV EN MINI-SIMPLE

#### **Règle 2024 :**

- 12.O.3.c. Compte tenu que seule la moitié du terrain est en jeu durant un échange (la moitié droite/paire ou gauche/impair), la ligne médiane – et son prolongement dans la zone de non-volée – fait office de troisième ligne pour définir les limites du terrain en jeu.

#### **Règle 2025 :**

- 12.O.3.c. Compte tenu que seule la moitié du terrain est en jeu durant un échange (la moitié droite/paire ou gauche/impair), la ligne médiane – et son prolongement dans la zone de non-volée – fait office de troisième ligne pour définir les limites du terrain en jeu. **La partie du terrain située de l'autre côté de la ligne médiane, incluant son prolongement dans la zone de non-volée, est considérée hors-limite.**

#### **JUSTIFICATION :**

*Pour regrouper toutes les règles qui régissent le mini-simple et ajouter une clarification.*

### 24. 1533 : APPEL DE FAUTE CONTRE SON PARTENAIRE

#### **Règle 2024 :**

- 13.D.1.a. **Match non arbitré.**

Dans un souci de préserver un bon esprit sportif, un 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.

#### **Règle 2025 :**

- 13.D.1.a. **Match non arbitré.**

Dans un souci de préserver un bon esprit sportif, un joueur est tenu d'appeler sa propre faute, **ou celle de son partenaire**, dès qu'il la commet ou aussitôt qu'il réalise avoir commis une faute. La faute doit être appelée avant le prochain service.

#### **JUSTIFICATION :**

*Pour préciser l'intention de la règle d'inclure la faute du partenaire.*

### 25. 1535 : POSITION DES PIEDS AU SERVICE

#### **Règle 2024 :**

- 4.A.4.c. Aucun de ses pieds [du serveur] ne doit toucher la surface de jeu à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté.

#### **Règle 2025 :**

- 4.A.4.c. Aucun de ses pied [du serveur] ne doit toucher la surface de jeu à **l'extérieur de l'aire de service.**

#### **JUSTIFICATION :**

*Compte tenu que l'aire de service est définie à la règle 3.A.40. il n'est pas nécessaire de préciser davantage. De plus, cet amendement élimine l'ambiguïté qui laissait croire, à tort, que le serveur pouvait mettre un pied exactement sur l'intersection des lignes du coin extérieur du terrain.*

## 26. 1555 : LÂCHER DE BALLE DE SERVICE

### Règle 2024 :

- 4.A.5. Le lâcher de balle doit se faire d'une seule main. Bien qu'une certaine rotation naturelle de la balle soit tolérée, le serveur ne doit utiliser aucune partie de son corps pour manipuler la balle dans le but de créer un effet de rotation immédiatement avant de la frapper pour servir. Exceptions : Un serveur peut laisser tomber la balle de sa raquette s'il utilise le service avec rebond [ Voir règle 4.A.8.a.]. Un serveur qui n'a l'usage que d'une seule main peut utiliser sa main ou sa raquette.

### Règle 2025 :

- 4.A.5. Le lâcher de balle doit se faire d'une seule main **ou avec la raquette**. Bien qu'une certaine rotation naturelle de la balle soit tolérée, le serveur ne doit utiliser aucune partie de son corps **ou de sa raquette** pour manipuler la balle dans le but de créer un effet de rotation avant de la frapper pour servir. **Exception : Le serveur peut laisser rouler la balle sur la surface de sa raquette pour la laisser tomber sous l'effet de la gravité.**

### JUSTIFICATION :

*Pour préciser que la main ou la raquette peut être utilisée pour lâcher la balle de service.*

## 27. 1558 : PRÉSENCE DE SANG

### Règle 2024 :

- 10.B.5. **Présence de sang.** S'il y a du sang sur un joueur ou sur le terrain, le match ne peut pas reprendre tant que le saignement n'a pas été contrôlé et que le sang n'a pas été nettoyé.
- 10.H.2.c. Les débris, l'eau, autre liquide ou éléments nuisibles présents sur le terrain doivent être retirés ou nettoyés.

### Règle 2025 :

- 10.B.5. **Présence de sang.** S'il y a du sang sur un joueur ou sur **la surface de jeu**, le match ne peut pas reprendre tant que le saignement n'a pas été contrôlé et que le sang n'a pas été nettoyé.
- 10.H.2.c. Les débris, l'eau, autre liquide ou éléments nuisibles présents sur **la surface de jeu** doivent être retirés ou nettoyés.

### JUSTIFICATION :

*Pour précision.*

## 28. 1563 : APPEL DE LIGNE POUR LA DERNIÈRE BALLE DE L'ÉCHANGE

### Règle 2024 :

- 13.F.3. Seul un appel de ligne qui met fin à l'échange peut faire l'objet d'un appel à l'arbitre. L'appel à l'arbitre doit être fait avant le service suivant.

### Règle 2025 :

- 13.F.3. Seul un appel de ligne qui met fin à l'échange peut faire l'objet d'un appel à l'arbitre. L'appel à l'arbitre doit être fait avant le service suivant. **S'il s'agit du point final du match, l'appel à l'arbitre doit être fait avant que la feuille de pointage soit initialée.**



**JUSTIFICATION :**

*Amendement pour encadrer le délai durant lequel un appel à l'arbitre peut être fait puisque la notion « avant le prochain service » n'est pas applicable.*

**29. 1646 : TOLÉRANCES POUR LA POSITION DES POTEAUX DU FILET**

**Règle 2024 :**

2.C.2. **Poteaux.** La distance entre l'intérieur des poteaux doit être de 6,71 mètres +/- 0,0 m. (22 pi) et leur diamètre ne doit pas excéder 7,62 centimètres (3 po).

**Règle 2025 :**

2.C.2. **Poteaux.** La distance entre l'intérieur des poteaux doit être de 6,71 mètres +/- 2,54 cm. (22 pi +/- 1 po) et leur diamètre ne doit pas excéder 7,62 centimètres (3 po).

**JUSTIFICATION :**

*Pour éliminer une inconstance entre le Règlement officiel et les exigences décrites dans le document qui régit l'équipement de USA Pickleball.*

**30. 1656 : VOIR LE POINT #1**

**31. 1647 : INSCRIPTIONS SUR LA RAQUETTE**

**Règle 2024 :**

2.E.5.c. Les seules inscriptions manuscrites permises sur la surface de la raquette sont pour des fins d'identification seulement (nom, signature, téléphone, courriel). Aucune forme de graphisme ne peut être ajoutée à une raquette commerciale.

**Règle 2025 :**

2.E.5.c. Les seules inscriptions manuscrites permises sur la surface de la raquette sont pour des fins d'identification seulement (nom, signature, téléphone, courriel) ou un autographe. Aucune forme de graphisme ne peut être ajoutée à une raquette commerciale.

**JUSTIFICATION :**

*Un amendement nécessaire puisque de plus en plus de joueurs ont des autographes sur leur raquette. D'autant plus que les autographes sont généralement faits avec un crayon feutre qui n'altère pas les caractéristiques de la surface de la raquette.*

**32. 1686 : POSITION DES PIEDS AU SERVICE**

**Règle 2024 :**

4.L. **Faute de pied au service.** Lors du service, au moment où la balle entre en contact avec la raquette, les pieds du serveur :

4.L.1. Ne doivent pas toucher le sol à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté.

4.L.2. Ne doivent pas toucher le sol du mauvais côté du prolongement imaginaire de la ligne médiane.

4.L.3. Ne doivent pas toucher le terrain, y compris la ligne de fond.

**Règle 2025 :**

4.L. **Faute de pied au service.** Une faute de pied au service est commise lorsque le serveur viole une des règles précisées à la règle 4.A.4.

**Justification :**

Éliminer une redondance.

**33. 1692 : RENSERISER UN APPEL DE LIGNE À SON DÉSAVANTAGE**

**Règle 2024 :**

6.C.12. Après la fin de l'échange, un joueur peut renverser à son désavantage son propre appel de ligne ou celui fait par son partenaire ainsi que l'appel « in » de l'adversaire ou d'un membre de l'équipe des officiels.

**Règle 2025 :**

6.C.11. Un joueur peut renverser à son désavantage son propre appel de ligne, celui de son partenaire, celui de l'équipe des officiels ainsi que les balles déclarées « in » en vertu de l'application du présent règlement.

**JUSTIFICATION :**

Les joueurs ou les juges de lignes font les appels de ligne. Par contre, une balle peut être déclarée « in » en vertu de l'application du règlement sans qu'aucun appel n'ait été fait. Un joueur doit pouvoir renverser à son désavantage tous les types de balle « in ». Cet amendement permet aussi à un joueur d'arrêter le jeu pour concéder l'échange à son adversaire plutôt que d'attendre à la fin de l'échange.

**34. 1716 : CORRECTION D'ERREURS PAR LE BUREAU DES OPÉRATIONS**

**Règle 2024 :**

Aucune

**Règle 2025 :**

12.P. **Corrections d'erreurs.** Les organisateurs du tournoi se réservent le droit d'apporter les corrections nécessaires afin de rectifier toute erreur opérationnelle pouvant entraîner des erreurs de pointage, de planification de matchs passés ou futurs, de résultat de matchs, de résultat de classement ou de résultat de médailles.

**JUSTIFICATION :**

Pour permettre au bureau des opérations d'apporter les modifications nécessaires et justifiées lorsque des erreurs ont été commises.

**35. 1726 : APPELS DE LIGNE**

**Règle 2024 :**

3.A.19. **Appel de ligne (line call)** – Mot(s) prononcé(s) à haute voix par un joueur ou un juge de ligne pour indiquer à l'arbitre et/ou aux joueurs que la balle en jeu n'a pas atterri à l'intérieur de la surface requise. Le terme recommandé pour indiquer un appel de ligne est « Out ». Un signal de la main distinctif peut être utilisé conjointement avec un appel de ligne fait à haute voix.

D'autres termes comme : « Non », « Dehors », « Pas bonne » ou « Longue » sont également acceptables.

**Règle 2025 :**

- 3.A.19. **Appel de ligne (*line call*)** – Mot(s) prononcé(s) à haute voix par un joueur ou un juge de ligne et/ou un signal de la main pour indiquer à l'arbitre et/ou aux joueurs que la balle en jeu n'a pas atterri à l'intérieur de la surface réglementaire du terrain.

**JUSTIFICATION :**

*Pour précision et retirer des explications superflues.*

**36. 1751 : AJOUTER UN ÉLÉMENT À UNE LIGNE DIRECTRICE**

**Annexe A 2024 :**

8. Préserver les caractéristiques et les règles spécifiques au pickleball, notamment la zone de non-volée et la règle des deux rebonds, et empêcher qu'un coup, ou un type de jeu ne domine le sport.

**Annexe A 2025 :**

8. Préserver les caractéristiques et les règles spécifiques au pickleball, notamment la zone de non-volée et la règle des deux rebonds, et empêcher qu'un coup, **une raquette** ou un type de jeu ne domine le sport.

**JUSTIFICATION :**

*Le développement de la technologie a une influence certaine sur l'évolution du sport et l'habileté des joueurs à s'adapter à la vitesse du jeu. Cet amendement reflète la volonté de USA Pickleball de respecter les lignes directrices énoncés à l'annexe A.*

**37. 1760 : FORFAIT**

**Règle 2024 :**

- 3.A.14. **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.

**Règle 2025 :**

- 3.A.14. **Forfait (*forfeit*)** – Attribution de la victoire d'une partie ou d'un match à l'adversaire suite à **une ou plusieurs violations de règles.**

**JUSTIFICATION :**

*Correction du libellé.*

### 38. 1763 : CATÉGORIES

#### Règle 2024 :

- 12.A. Catégories d'événements :
- Homme : simple et double
  - Femme : simple et double
  - Mixte : double
  - Fauteuil roulant : simple et double
- 12.A.1. Dans les catégories décrites par genre, seuls les joueurs de ce genre sont autorisés à y participer.
- 12.A.2. Double mixte. Une équipe de double mixte doit se composer d'un homme et d'une femme.
- 12.A.3. Un joueur en fauteuil roulant qui joue dans le double (masculin, féminin ou mixte) peut avoir un partenaire debout ou en fauteuil roulant.

#### Règle 2025 :

- 12.A. Catégories d'événements :
- Homme : simple et double
  - Femme : simple et double
  - Mixte :double
  - Fauteuil roulant : simple et double
- 12.A.1. Dans les catégories décrites par genre, seuls les joueurs de ce genre sont autorisés à y participer.
- 12.A.2. Double mixte. Une équipe de double mixte doit se composer d'un homme et d'une femme.
- 12.A.3. Ouvert au genre et à l'âge. Une catégorie qui inclut des joueurs de tout genre et de tout âge.
- 12.A.4. Un joueur en fauteuil roulant peut avoir un partenaire debout ou en fauteuil roulant peu importe la catégorie dans laquelle il joue.

#### JUSTIFICATION :

La création d'une nouvelle catégorie est appropriée et permet l'inclusion sans avoir à étiqueter un joueur.

### 39. 1775 : BALLE EN JEU

#### Règle 2024 :

- 3.A.20. **Balle en jeu (*live ball*)** – 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. [Voir aussi 3.A.1. – Jeu (*ball in play*)]

#### Règle 2025 :

- 3.A.20. **Balle en jeu (*live ball*)** – Période qui débute lorsque l'arbitre, le serveur ou le partenaire du serveur (en vertu de la règle 4.D.1.) commence l'annonce du pointage et qui se termine lorsque la balle devient morte. [Voir aussi 3.A.1. – Jeu (*ball in play*)]

**JUSTIFICATION :**

Pour précision.

**40. 1796 : APPEL DE FAUTE CONTRE L'ADVERSAIRE**

**Règle 2024 :**

13.D.1.d. **Match non-arbitré.** Si un joueur croit que l'adversaire a commis une des fautes identifiées à la Section 7 – Fautes, 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.

**Règle 2025 :**

13.D.1.d. **Match non-arbitré.** Si un joueur croit que l'adversaire a commis une des fautes identifiées à la Section 7 – Fautes – à l'exception d'une faute de la zone de non-volée ou d'une faute de pied au service [Voir règle 13.D.1.c.] – il doit lui signaler la faute à la fin de l'échange. Par contre, il ne détient pas l'autorité pour la sanctionner. La décision finale d'imputer la faute appartient au joueur qui est présumé l'avoir commise.

**JUSTIFICATION :**

Pour préciser que l'appel de la présumée faute doit être fait après l'échange. **Note :** Voir l'élément #1 qui précise que les fautes à la zone de non-volée et de pied au service doivent être appelées aussitôt qu'elles sont détectées.

**41. 1811 : POINTAGE LORS D'UN TOURNOI À LA RONDE**

**Règle 2024 :**

12.C.4.a. **Retrait.** Le joueur/équipe qui s'est retiré d'une ronde n'est pas éligible au bris d'égalité. Seul le nombre de matchs qu'il a gagné sera pris en compte pour déterminer sa position. (ex. : Les équipes A, B et C ont chacune trois victoires. L'équipe C s'est retirée de son dernier match donc seuls les résultats des équipes A et B seront pris en compte pour le bris d'égalité. Les trois victoires de l'équipe C ne seront comptabilisés qu'après le bris d'égalité. L'équipe A a remporté la victoire contre l'équipe B, elle obtient donc la première place. La deuxième place revient à l'équipe B et l'équipe C se classe en troisième position.)

**Règle 2025 :**

12.C.4.a. Si un joueur ou une équipe se retire, abandonne ou se voit imposer un forfait dans un tournoi à la ronde sans ronde éliminatoire, le pointage du match de ce joueur ou équipe n'est pas pris en compte dans le classement de ce tournoi à la ronde. Le résultat du match est cependant pris en compte pour le classement.

Si un joueur ou une équipe se retire, abandonne ou se voit imposer un forfait dans un tournoi à la ronde avec ronde éliminatoire, le pointage du match de ce joueur ou équipe n'est pas pris en compte dans le classement de ce tournoi à la ronde. Ce joueur ou équipe ne peut pas participer à la ronde éliminatoire. Le résultat du match est cependant pris en compte pour le classement du joueur ou de l'équipe.

**JUSTIFICATION :**

La règle actuelle a toujours entraîné un problème « d'équité » au classement d'un tournoi à la ronde. Elle favorise

principalement l'équipe (ou le joueur en simple) qui ne participe pas à intégralité du tournoi à la ronde et entraîne plusieurs conséquences négatives pour toutes les autres équipes du groupe.

Le problème se pose pour diverses raisons, notamment les joueurs qui ne se présentent pas à temps pour le match, les blessures et, dans certains cas malheureux, la manipulation intentionnelle du classement. Il n'existe pas de recette miracle qui résoudra ce problème pour toutes les équipes, mais il s'agit d'une solution qui éliminera les conséquences négatives pour la majorité d'entre elles, c'est-à-dire pour toutes les équipes qui disputent tous les matchs. Ce changement améliorera l'expérience de jeu pour de nombreux joueurs en éliminant ces problèmes importants.

Explications complémentaires : Le comité responsable d'analyser les demandes de changements aux règles a reçu des informations de la part d'organisateur de tournois renommés qui ont permis de mieux connaître les enjeux liés à ce type de tournoi. Un élément commun ayant un impact sur l'expérience des joueurs était justement celui des joueurs/équipes qui ne disputent pas tous les matchs d'un tournoi à la ronde.

## 42. 1838 : CRITÈRES DE BRIS D'ÉGALITÉ LORS D'UN TOURNOI À LA RONDE

### Règle 2024 :

12.C.4. **Tournoi à la ronde.** Tous les joueurs/équipes jouent contre tous les autres joueurs/équipes de sa ronde. Les matchs peuvent être de n'importe quel type approuvé [Voir règle 12.B.]. Le gagnant est déterminé en fonction du nombre de matchs remportés. Si deux ou plusieurs joueurs/équipes ont gagné le même nombre de matchs, l'égalité est tranchée en appliquant les règles 12.C.4.a. à 12.C.4.e. Une fois qu'une première égalité a été brisée, chacune des égalités subséquentes est départagée de manière successive en reprenant le processus à partir de 12.C.4.a. et ce, jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

### Règle 2025 :

12.C.4. **Tournoi à la ronde.** Tous les joueurs ou équipes jouent contre tous les autres joueurs ou équipes de sa ronde. Les matchs peuvent être de n'importe quel type approuvé [Voir règle 12.B.]. Le gagnant est déterminé en fonction du nombre de matchs gagnés. Si deux ou plusieurs joueurs ou équipes ont remporté le même nombre de matchs, l'égalité est tranchée en appliquant les règles 12.C.4.a. à 12.C.4.e. Une fois que la première égalité a été brisée, chacune des égalités subséquentes est départagée en **utilisant la même règle**.

### JUSTIFICATION :

L'amendement est un retour à la règle telle qu'elle était appliquée en 2023.

Explications complémentaires : Aucune des deux options de départage du tournoi à la ronde n'est parfaite lorsqu'il y a trois équipes ou plus avec le même nombre de victoires. Toutes deux présentent un aspect pouvant être considéré comme injuste. Avec cette méthode, il y aura toujours une ou plusieurs équipes qui pourront prétendre à l'injustice lorsqu'elles terminent plus bas qu'une équipe qu'elles ont battue, mais qui avait un meilleur pointage différentiel qu'eux. Cependant, la nature d'un tournoi à la ronde est basée sur l'affrontement de toutes les autres équipes du groupe, de sorte que l'utilisation du pointage différentiel est la mesure la plus appropriée pour déterminer qui a réalisé la meilleure performance globale.



### 43. 1839 : SIGNAL PAS PRÊT / ATTIRER L'ATTENTION DE L'ARBITRE OU DE L'ADVERSAIRE

#### Règle 2024 :

- 4.C.2. Un signal « Pas prêt » notifié après le début de l'annonce du pointage est ignoré à moins qu'il y ait un dérangement. Le fait qu'un joueur, ou une équipe ne soit pas en position ne constitue pas un dérangement.

#### Règle 2025 :

- 4.C.2. Un signal « Pas prêt » notifié après le début de l'annonce du pointage est ignoré à moins qu'il y ait un dérangement. Le fait qu'un joueur ou une équipe ne soit pas en position ne constitue pas un dérangement. **Une demande verbale pour arrêter le jeu, tel que « Stop » ou « Attendez », sera cependant respectée.**

#### JUSTIFICATION :

*Dans le cadre d'un bon esprit sportif, les règles soutiennent le fait qu'un échange ne doit pas commencer lorsqu'un joueur n'est manifestement pas prêt. La modification proposée incorpore une interprétation du cas 7-23 du Recueil de cas publié à l'intention des arbitres qui exige que ceux-ci respectent une demande verbale fait par un joueur qui désire arrêter le jeu entre l'annonce du pointage et le service. Ce changement de règle permet officiellement aux joueurs d'indiquer qu'ils désirent arrêter le jeu pendant le temps qui précède le service et encadre également la manière de le faire pendant un échange. Arrêter le jeu suite à une demande verbale permettra aussi de déterminer plus facilement qui est le joueur fautif, s'il y a lieu, dans les situations où une balle en jeu est physiquement arrêtée à cause dudit appel.*

*Explications complémentaires : Cet amendement n'affecte pas les autres règles. À titre d'exemple, un joueur peut encore demander un temps d'arrêt avant le service. Il peut aussi arrêter le jeu, sans pénalité, pour questionner le pointage, en autant qu'il le fasse avant le retour du service et qu'effectivement, il y avait une erreur dans l'annonce du pointage. Un joueur peut aussi arrêter le jeu durant un échange pour identifier correctement un mauvais serveur, receveur ou une mauvaise position. Cet amendement permet à un joueur d'utiliser une demande verbale pour attirer l'attention de l'arbitre ou de l'adversaire.*

### 44. 1845 : FAUTE DE MAUVAIS RECEVEUR

#### Règle 2024 :

- 3.A.31. **Receveur (receiver)** – Joueur qui est positionné en diagonale du serveur pour retourner la balle. En fonction du pointage de son équipe, le joueur qui retourne le service peut s'avérer être le mauvais receveur.
- 3.A.38. **Serveur (server)** – Joueur qui débute l'échange. En fonction du pointage de son équipe, le joueur qui sert peut s'avérer être le mauvais serveur.
- 4.A.2. **Placement.** Le serveur doit frapper la balle de manière à ce qu'elle touche le terrain 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 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.

- 4.B.1. **Serveur et receveur.** Le bon serveur et le bon receveur, ainsi que leur position respective, sont déterminés par le pointage et la position de départ de chacun des joueurs en début de match.
- 4.B.7. **Positions des partenaires.** En double, à l'exception de la position du serveur lors du service [Voir règle 4.A.4.], il n'y a pas de restriction sur la position des joueurs tant qu'ils sont sur le côté du terrain de leur équipe. Ils peuvent être positionnés à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain. Le bon serveur doit servir de la bonne aire de service et le bon receveur doit recevoir la balle de service.

### **Règle 2025 :**

- 3.A.31. **Receveur (receiver)** – Joueur qui est positionné en diagonale du serveur pour retourner la balle de service. **En double, le bon receveur est le joueur dont la bonne position est diagonalement opposée à celle du bon serveur, tel que déterminée par le pointage et la position de départ des joueurs de chaque équipe au début de la partie.**
- 3.A.38. **Serveur (server)** – Joueur qui débute l'échange **en mettant la balle en jeu.** **En double, le bon serveur et sa bonne position sont déterminés par le pointage et la position de départ des joueurs de l'équipe au début de la partie.** [Voir règle 4.B.6.b.]
- 4.A.2. **Placement.** **La balle de service doit atterrir dans la zone de service de l'adversaire située en diagonale de la bonne aire de service du serveur.** Elle doit passer au-dessus du filet – en touchant ou pas 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.
- 4.B.1. **Serveur et receveur.** Le bon serveur **doit servir à partir de la bonne aire de service** [Voir règles 4.B.5. et 4.B.6.]. **Le bon receveur doit retourner la balle de service.**
- 4.B.7. **Positions des partenaires.** En double, à l'exception de la position du **bon** serveur lors du service [Voir règle 4.A.4.], il n'y a pas de restriction sur la position des joueurs tant qu'ils sont sur le côté du terrain de leur équipe. Ils peuvent être positionnés à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.

### **JUSTIFICATION :**

*Puisque le bon serveur et le bon receveur doivent être correctement positionnés au moment de l'annonce du pointage, les joueurs savent donc qu'ils sont chacun à leur bonne position. Les changements visent à clarifier la règle existante qui obligeait à reprendre le service lorsque le partenaire du receveur interceptait volontairement la balle de service, après son rebond, même si le bon receveur était correctement positionné pour recevoir le service. Geste posée dans le but de provoquer une reprise et éviter que l'équipe au service marque un point. (ex. : La balle de service atterrit près de la ligne de la ZNV, dans la bonne zone de service tout près du centre, le partenaire du receveur – devinant que le receveur sera incapable de retourner la balle – frappe la balle de service, et la garde en jeu.). Ces changements encadrent le fait qu'il est justifié d'appeler une faute lorsque le partenaire, dans un geste volontaire, sert ou reçoit la balle de service à la place du bon serveur ou du bon receveur.*

*Les règles actuelles s'appliquent si les joueurs ne sont pas correctement positionnés, l'arbitre doit corriger les joueurs avant d'annoncer le pointage. Si l'arbitre (ou les joueurs lors d'un match sans arbitre) n'identifie pas l'erreur et que le pointage est annoncé, ou que l'échange commence, l'arbitre (ou n'importe quel joueur) peut arrêter le jeu pour corriger l'erreur et il y aura une reprise de l'échange. Si ni l'arbitre, ni aucun joueur n'arrête le jeu et que l'échange se poursuit jusqu'à la fin, le résultat de l'échange est maintenu.*

#### **45. 1840 : APPELS DE LIGNE VS SPECTATEUR**

**Note :** Correction d'un temps de verbe dans le texte anglais, mais non nécessaire dans la version française.

**Justification :**

En anglais, le temps du verbe utilisé (*should not/ ne devraient pas*) avant l'amendement ouvrait la porte à la possibilité de consulter les spectateurs. L'intention est qu'il n'y ait aucune ambiguïté à ce propos, d'où le changement de temps de conjugaison (*shall not/ ne doivent pas*).