

Résumé des principaux changements aux règles

en vigueur le 25 janvier 2021

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

Révision René Lord

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

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

CE QUI N'EXISTE PLUS !

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

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

CE QUI EST CHANGÉ OU NOUVEAU !

➤ MODIFICATION DE LA LIMITE DU DÉLAI POUR DEMANDER. [6.D.5., 4.A.8-9-11, 10.A.3., 11.E.]

- **Service** : sera dorénavant utilisé comme **limite de délai** (sauf pour signaler "Pas prêt").
- Exemple : **pas** de faute si le serveur demande son pointage **avant** le service.
- Exemple : **pas** de faute si un joueur demande un temps d'arrêt **avant** le service.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- **FAUTE UNIQUEMENT QUAND LA BALLE EST EN JEU** [#56/7.H. et #61/8.E.]
 - **Balle en jeu** : correspond au **moment précis du début annonce** du pointage [3.A.19.]
 - **AVANT** le **début de l'annonce** du pointage = **PAS** de faute (voir exceptions) [#56/7.H.]
 - Exemple: **servir AVANT** le **DÉBUT** de l'annonce du pointage = **PAS** de faute (reprise du service).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

J'espère que ce petit résumé vous sera utile. N'hésitez pas à consulter le document complet pour plus de détails et avoir accès à diverses mises en situation.

*À bientôt et surtout, portez-vous bien !!
Isabelle Gauthier, arbitre en chef par intérim FQP*

Pour toute question écrivez-moi à : arbitre@pickleballquebec.com

