

LISTE DES CHANGEMENTS AU RÈGLEMENT OFFICIEL ÉDITION 2020

Modifications et raisons

Ce document identifie les principaux changements apportés
au « Règlement officiel de tournoi – 2019 ».
Vous y trouverez les raisons qui ont motivé ces changements et, s'il y a lieu, de
brefs scénarios afin d'en faciliter l'interprétation.

*La traduction a été autorisée par l'USAPA. Elle a été faite à partir de la version originale
anglaise du « 2020 Rules Change Document », version du 30 décembre 2019 (ds),
publiée par l'USAPA.*

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

Traduction: Isabelle Gauthier. Révision: Gérard Lafrance et Jean-Martin Verreault

1. Retirer le mot « **tournoi** » du titre du document.

RAISON : Pour aider à promouvoir l'application des règles en tout temps et non pas seulement lors des tournois.

Section 2 : Terrain et équipement

2. 2. C.7. **Bas du filet.** Le bas du filet peut toucher le terrain, mais il ne doit pas s'étendre sur celui-ci afin de ne pas nuire au mouvement de la balle. (Voir figure 2-2).



Figure 2-2

3. 2. C.8. Des attaches, ou tout autre système de retenu qui n'est pas en saillie, doivent être installées afin d'empêcher le bas du filet de s'étendre sur le terrain. Si le bas du filet n'est pas attaché et que l'arbitre évalue que le mouvement de la balle a été dérangé par celui-ci, l'échange sera repris.

RAISON : Pour fournir une directive claire lorsque la balle passe au-dessus du filet et atterrit sur une partie du filet qui s'étend sur le terrain.

4. 2. E.5.c. Les inscriptions manuscrites sont permises sur la surface de la raquette en autant qu'elles n'en altèrent pas la texture et qu'elles sont de bon

goût. Aucune forme de graphisme ne peut être ajoutée sur une raquette commerciale à l'exception d'inscriptions manuscrites faites au crayon.

RAISON : Pour éliminer la possibilité de faire des modifications graphiques sur la surface d'une raquette commerciale, tout en y permettant les inscriptions manuscrites.

Section 3 : Définitions

5. 3. A.1. **Transporter** – Frapper la balle de manière à ce qu'elle se déplace sur la surface de la raquette plutôt que rebondisse sur celle-ci

RAISON : Reformulation du texte existant en français et suppression complète des mots «... during its forward motion » dans la version anglaise afin de définir plus largement le terme transporter.

6. 3. A.6. **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 distraire l'adversaire ou créer de l'interférence pour nuire à l'adversaire.

RAISON : Pour définir plus clairement ce qui peut entraîner une faute et éliminer la perception que seuls les éléments cités en exemple constituent une faute.

7. 3. A.11. **Faute** – Violation d'une règle qui engendre une balle morte et la fin de l'échange.

RAISON : La version 2019 définissait plutôt la pénalité que la faute. Le volet pénalité est traité plus loin dans le règlement.

8. 3. A.12. **Premier serveur** – En double, le joueur qui, en fonction du pointage de son équipe, doit servir à partir de l'aire de service droite/paire après le changement de côté.

RAISON : Pour définir plus clairement qui est le bon joueur au service (en double) après un changement de côté. Cette définition diffère de celle de la règle 3. A.41. qui décrit le « serveur de départ ».

9. 3. A.13. **Forfait** – Décision d'un joueur/équipe ou l'application d'une règle qui met fin au match et attribue la victoire à l'adversaire.

RAISON : Pour donner une définition qui concorde avec les changements des règles de la section 12. F.

10. 3. A.16. **Dérangement** – Tout élément ou circonstance hors du contrôle des joueurs qui a un impact négatif sur le jeu. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : une balle, un insecte en vol, un objet quelconque, un joueur ou un officiel d'un terrain voisin qui, de l'avis de l'arbitre, a dérangé un joueur pendant le jeu.

RAISON : Modification pour donner davantage d'exemples.

11. 3. A.19. **Appel de ligne** – Mot(s) prononcé(s) à voix haute par un joueur ou un juge de lignes pour indiquer à l'arbitre et/ou aux joueurs que la balle en jeu n'a pas touché le sol 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 voix haute. D'autres termes comme : « Non », « Dehors », « Pas bonne » ou « Longue » sont également acceptables.

RAISON : Pour définir l'appel de ligne et valider différentes expressions ou gestes qui peuvent être utilisés pour signifier un appel de ligne.

12. 3. A.20. **Jeu/balle en jeu** – Débute au moment précis où l'arbitre commence l'annonce du pointage.

RAISON : Pour préciser le moment où la balle sera considérée en jeu au début d'un match ou après la fin d'un échange.

- 13. 3. A.24. Ajustement de la poignée** – Pièce d'équipement non mécanique qui modifie le diamètre de la poignée ou aide à stabiliser la main sur celle-ci.

RAISON : En concordance avec la règle 2.E.5.a., cette définition identifie les changements autorisés à la poignée de la raquette.

- 14. 3. A.27. Objet permanent** – 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, l'arbitre, les juges de lignes, les spectateurs (quand ils sont aux endroits désignés pour eux) et tous les autres objets autour et au-dessus du terrain.

RAISON : L'élément « pieds des poteaux » a été ajouté pour éliminer toute ambiguïté et faire une concordance avec la règle 8.E.

- 15. 3. A.28. Surface de jeu** – Surface désignée pour jouer qui comprend le terrain et l'espace qui entoure celui-ci.

RAISON : Pour définir un terme souvent utilisée dans le règlement.

- 16. 3. A.30. Receveur** – 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.

RAISON : Changement à la version 2019 afin de clarifier la définition.

17. 3. A.36. Serveur – Joueur qui débute l'échange. En fonction du pointage de son équipe, le joueur qui sert peut s'avérer être le mauvais serveur.

RAISON : *Changement à la version 2019 afin de clarifier la définition.*

18. 3. A.38. Mouvement du service – Mouvement du bras du joueur pour servir la balle. Le mouvement du service peut être un élan vers l'avant seulement ou une combinaison ininterrompue d'un élan vers l'arrière et d'un élan vers l'avant.

RAISON : *Pour clarifier la définition. Cette définition précise aussi qu'il ne doit pas y avoir d'interruption dans le mouvement du service qui combine élan arrière et élan avant.*

19. 3. A.39. Aire de service – Aire de jeu située derrière la ligne de fond et sur ou entre les prolongements imaginaires de la ligne médiane et de chacune des lignes de côté.

RAISON : *Pour clarifier la définition.*

20. 3. A.40. Changement de côté – Attribution du service au joueur/équipe adverse après qu'un joueur de simple ou qu'une équipe a perdu le service.

RAISON : *Pour clarifier la définition.*

21. 3. A.45. Abandon – Demande d'un joueur/équipe d'être retiré de tous les matchs prévus d'une catégorie spécifique.

RAISON : *Pour donner une définition qui coïncide avec les changements de règles de la section 12.F.*

Section 4 : Service, séquence du service et pointage

NOTE : La règle 4.M.3. de l'édition 2019 (Le serveur manque la balle en essayant de la frapper. Il n'y a pas de faute si la balle atterrit sur le sol et que le serveur ne fait aucun mouvement pour tenter de la frapper.) a été abrogée. Elle avait été initialement créée pour prévenir les simulacres de services.

22. 4. A.3. Au début du mouvement du service, les deux pieds doivent être derrière la ligne de fond ou derrière le prolongement imaginaire de la ligne de fond. Au moment où la balle est frappée, aucun pied du serveur ne doit toucher le terrain ou être à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne médiane ou de la ligne de côté et au moins un pied doit toucher au sol derrière la ligne de fond.

RAISON : Cette règle a été modifiée pour préciser qu'un joueur peut commencer son mouvement de service n'importe où derrière la ligne de fond ou le prolongement imaginaire de la ligne de fond. Elle décrit aussi plus en détail où les deux pieds du serveur sont autorisés, ou non, à toucher au moment où la balle est frappée et qu'au moins un de ses pieds doit toucher au sol derrière la ligne de fond.

23. 4. A.6. Le point le plus haut de la raquette ne doit pas être au-dessus de l'articulation du poignet lorsque la balle est frappée.

RAISON : Cette règle a été modifiée pour éliminer l'incohérence entre les phrases 2 et 3 de la version 2019 et pour être cohérent avec la règle 4.A.7 ci-dessous.

24. 4. A.7. Le contact avec la balle ne doit pas se faire au-dessus du niveau de la taille (nombril).

RAISON : La règle a été modifiée pour s'harmoniser avec la règle 4. A.6. Les deux font maintenant référence au fait de « ne pas être au-dessus », ce qui devrait être plus facile à mémoriser.

25. 4. B.2. Au début de chaque partie, le serveur de départ commence à servir à partir de l'aire de service qui correspond à son pointage.

RAISON : Ce changement reflète le fait qu'une faute technique peut être imposée entre les parties (donc l'octroi d'un point). Elle définit l'aire de service que le serveur de départ (celui portant le bracelet d'identification) doit utiliser.

SCÉNARIO A : Après la 1^{ère} partie, l'Équipe B reçoit une faute technique et un (1) point est attribué à l'Équipe A. Au début de la 2^e partie, le **serveur de départ** de l'Équipe A doit commencer à servir à partir de **l'aire de service gauche/impair** puisque le pointage de départ est « 1 – 0 – 2 ».

SCÉNARIO B : Après la 1^{ère} partie, l'Équipe A reçoit une faute technique et un (1) point est attribué à l'Équipe B. Au début de la 2^e partie, l'équipe B est à la réception du service. Le **partenaire du serveur de départ** de l'Équipe B recevra le service à partir de la **zone de service droite/pair** puisque le pointage de départ est « 0 – 1 – 2 ». (Voir la règle 4. B. pour déterminer la position des joueurs.)

26. 4. B.8. et 4. B.9. La phrase « Les joueurs ne peuvent pas demander s'ils sont dans la bonne position. » est supprimée des règles 4.B.8. et 4.B.9. de la version 2019.

RAISON : Pour éliminer tout débat voulant qu'un joueur qui pose cette question se voit sanctionné.

27. 4. B.10. L'arbitre ne corrigera pas la position des joueurs et ne répondra pas directement aux questions à ce sujet. Par contre il peut répondre « Vous avez X points » ou « Votre pointage est X » quand il est interrogé. Lorsqu'un mauvais joueur sert, reçoit ou sert d'une mauvaise position, l'arbitre arrête immédiatement le jeu et appelle une faute.

RAISON : Cette règle précise que l'arbitre ne doit pas répondre aux questions des joueurs concernant leur position. Elle élimine aussi tout débat voulant qu'un joueur qui pose une question à propos de sa position soit sanctionné.

28. 4. C. **Pas prêt.** Tout joueur peut signaler qu'il n'est « Pas prêt » avant le début de l'annonce du pointage.

RAISON : *Nouveau en 2020, tout joueur peut faire un signal « Pas prêt » s'il n'est pas prêt à servir ou à recevoir un service. Ce changement permet maintenant à tous les joueurs d'utiliser le signal « Pas prêt ». Auparavant, seuls le bon serveur et le bon receveur pouvaient l'utiliser. Cette ancienne règle créait de la confusion et engendrait parfois des conflits entre joueurs et arbitres.*

29. 4. C.1. Un des signaux suivants doit être utilisé par un joueur pour indiquer qu'il n'est « Pas prêt » :

- 1) élever sa raquette au-dessus de sa tête;
- 2) élever la main qui ne tient pas la raquette au-dessus de la tête;
- 3) tourner complètement le dos au filet.

RAISON : *Ce léger changement qui mentionne « le dos au filet » plutôt que « dos au serveur » était nécessaire puisqu'un serveur ne peut pas se tourner le dos à lui-même. Un joueur qui tourne le dos au filet est aussi plus visible pour les adversaires et l'arbitre.*

30. 4. C.2. Un signal « Pas prêt » notifié après le début de l'annonce du pointage sera 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.

RAISON : *Cette modification a été apportée pour deux raisons :*

1) Avec la version 2019, une fois qu'un arbitre avait vérifié si le receveur était prêt, son attention était alors naturellement dirigée vers le serveur. Comme il était concentré sur ce dernier, il lui était très difficile de voir un receveur qui signalait « Pas prêt » avant la fin de l'annonce du pointage. L'arbitre terminait donc l'annonce du pointage sans avoir connaissance que le receveur signalait « Pas prêt » et le serveur mettait la balle en jeu. Une situation qui provoquait souvent une controverse compte tenu que l'arbitre ne pouvait pas surveiller les deux joueurs en même temps. Avec ce changement de règle, dès que le serveur ou l'arbitre a débuté l'annonce du pointage, tout nouveau signal « Pas prêt »

est **ignoré**, mais n'est pas pénalisé. Un signal « Pas prêt » donné **après** le début de l'annonce du pointage sera pris en compte **seulement s'il y a présence d'un dérangement** (ex. : balle sur le terrain, etc.).

2) Ce changement a supprimé la pénalité pour avoir signalé « Pas prêt » après l'annonce du pointage.

SCÉNARIO A : L'arbitre regarde tous les joueurs et observe que personne ne signale « Pas prêt ». Il commence à annoncer le pointage et **ensuite** le receveur lève sa raquette au-dessus de sa tête pour signaler « Pas prêt » (il n'y a pas de dérangement valable). L'arbitre doit ignorer le signal « Pas prêt » et terminer l'annonce du pointage. Le serveur a alors 10 secondes pour servir sinon c'est lui qui aura commis une faute. Par contre, le receveur n'a pas commis de faute en signalant « Pas prêt » après le début de l'annonce du pointage.

SCÉNARIO B : L'arbitre annonce un mauvais pointage. Le serveur essuie ses lunettes et n'a pas servi. Le receveur lève sa raquette au-dessus de sa tête et dit : « Vous avez annoncé le mauvais pointage ». L'arbitre arrête le jeu, confirme l'erreur et appelle une reprise de l'échange. Même si le fait que le receveur ait levé sa raquette au-dessus de sa tête puisse être considéré comme un signal « Pas prêt », il n'y a **pas** de faute car ce signal est ignoré s'il survient après le début de l'annonce du pointage.

31. 4. D. Annonce du pointage. L'annonce du pointage doit débiter quand le serveur et le receveur sont (ou devraient être) en position et que tous les joueurs sont (ou devraient être) prêts à jouer.

RAISON : Ce changement indique au serveur et/ou à l'arbitre à quel moment le pointage doit être annoncé. Cette règle s'applique conjointement avec 4.C. et 4.C.1. L'expression « (ou devraient être) » donne à l'arbitre le pouvoir discrétionnaire de déterminer quand le jeu doit reprendre.

SCÉNARIO A : L'équipe au service vient de faire 4 points consécutifs et l'équipe adverse n'a plus de temps d'arrêt. Les joueurs de cette équipe prennent vraiment leur temps pour se mettre en position et le receveur affiche aussi un signal « Pas prêt ». L'arbitre a évalué que tous les joueurs **devraient être prêts** à jouer. Bien que le receveur tienne toujours sa raquette au-dessus de sa tête, l'arbitre annonce le pointage pour débiter l'échange.

- 32. 4. E. Servir en 10 secondes.** Une fois que le pointage a été annoncé, le serveur a 10 secondes pour servir.

RAISON : Pour rendre la règle claire et concise. Le libellé de 2019 concernant l'état de préparation a été transféré à la section 4.C.

- 33. 4. E.1.** Le mouvement du service ne doit pas commencer avant que le pointage n'ait été annoncé dans son intégralité.

RAISON : Le décompte des 10 secondes commence quand l'annonce du pointage est complètement terminée. La faute associée au fait de débiter le mouvement du service avant la fin de l'annonce du pointage est maintenant spécifiquement couverte par la règle 4.M.9. **Note** : Cette règle est applicable immédiatement après la fin d'un échange et ce, que l'annonce du pointage ait débuté ou non.

SCÉNARIO : Après la fin de l'échange et l'octroi d'un point à l'équipe au service, l'équipe adverse renvoie la balle au serveur. Avant que l'arbitre ait débuté l'annonce du pointage, le serveur commence son mouvement de service et puis s'arrête. L'arbitre appelle une **faute** basée sur la règle 4.E.1.

- 34. 4. E.3.** Après l'annonce du pointage, si l'équipe au service change d'aire de service et par conséquent cause un mauvais positionnement des joueurs de l'équipe adverse, le serveur doit laisser le temps à ces derniers de se repositionner. Le pointage doit être annoncé de nouveau et le décompte des 10 secondes doit être recommencé. Lors d'un match non arbitré, le serveur accordera le même privilège à l'adversaire.

RAISON : Cette directive figurait auparavant dans le Manuel de l'arbitre. Elle a maintenant été transformée en règle et intégrée au règlement. Étant donné que normalement l'équipe qui reçoit se positionne en fonction de la position de l'équipe au service, cette règle précise que lorsque l'équipe qui sert change de d'aire de service (soit en lançant la balle au partenaire, soit en passant d'une aire de service à l'autre) et que, par conséquent, **l'équipe qui reçoit est mal positionnée et doit donc bénéficier du temps nécessaire pour se**

repositionner. Cette règle empêche qu'une « stratégie reliée au service » fasse partie du jeu.

SCÉNARIO A : Le mauvais serveur est positionné à la mauvaise aire de service et l'équipe qui reçoit est placée pour recevoir le service en fonction de cette position. L'arbitre annonce le bon pointage et le mauvais serveur lance rapidement la balle au bon serveur qui se trouve dans la bonne zone. L'arbitre lève **immédiatement** la main pour arrêter le jeu et donne à l'équipe receveuse le temps de se réajuster. L'arbitre annonce à nouveau le pointage et recommence le décompte des 10 secondes.

SCÉNARIO B : Le bon serveur est placé derrière la mauvaise aire de service et l'équipe qui reçoit est bien alignée pour **recevoir** le service de la **bonne** aire de service. L'arbitre annonce le pointage et commence le décompte des 10 secondes. Le serveur, voyant le bon alignement de l'équipe adverse, réalise qu'il est sur le point de servir à partir de la mauvaise aire de service et change rapidement d'aire de service. L'arbitre **ne doit pas arrêter le jeu** parce que le serveur **n'a pas causé un mauvais positionnement** de l'équipe à la réception. L'arbitre continue le décompte des 10 secondes et le serveur doit servir correctement avant la fin de ce délai.

35. 4. K.2. Après que le pointage a été annoncé, c'est une faute si un joueur arrête le jeu pour contester le pointage alors qu'il n'y a pas d'erreur.

RAISON : Changement important. Le texte a été modifié pour préciser que dès que le pointage a été annoncé, tout joueur qui conteste un pointage qui a été correctement annoncé commet une faute. Dans la version 2019, le joueur qui contestait le pointage **après le service** commettait une faute. Compte tenu du délai de 10 secondes, un joueur qui contestait un pointage correctement annoncé avant que le service ne soit effectué ne commettait pas de faute en vertu de l'ancienne règle. La règle devait être resserré pour éliminer l'intervalle entre la fin de l'annonce du pointage et le service. Maintenant, **dès que le pointage a été annoncé, si un joueur conteste un pointage correctement annoncé, il a commis une faute même si le serveur n'a pas servi.**

36. 4. L.2. Ne doivent pas toucher la zone du mauvais côté de l'extension imaginaire de la ligne médiane.

RAISON : Les mots « en dehors » ont été remplacés par « du mauvais côté » pour mieux clarifier les limites de l'aire de service.

Section 5 : Service et sélection du côté

37. 5. A.3. En double, une équipe peut changer de serveur de départ entre les parties à condition d'en informer l'arbitre. Lorsque le match n'est pas arbitré, elle doit aviser l'équipe adverse. Si aucun avis n'est donné, une faute sera appelée au moment où le serveur fautif sert la balle ou lorsque le receveur fautif retourne le service. Après l'attribution de la faute, l'équipe en défaut doit aviser l'arbitre quel joueur portera l'accessoire d'identification du serveur de départ. Lors d'un match non arbitré, l'équipe adverse doit alors être informée du changement de serveur de départ.

RAISON : Cette règle spécifie qu'une faute peut être attribuée à une équipe qui omet d'informer l'arbitre, ou l'équipe adverse, qu'elle a **changé de serveur de départ**. Elle précise que la faute est appelée lorsque le mauvais serveur (ou receveur) frappe la balle. Une fois que la faute a été donnée, l'équipe en défaut doit aviser qui sera le serveur de départ pour le reste de la partie.

SCÉNARIO : Après la fin de la 1^{ère} partie l'Équipe A décide de changer de serveur de départ, mais n'a pas changé qui porte l'accessoire d'identification (bracelet) ou n'a pas informé l'arbitre (ou l'équipe adverse lorsque la partie n'est pas arbitrée). L'arbitre débute la 2^e partie avec l'Équipe B au service. L'Équipe A est à la réception et le joueur qui ne porte pas le bracelet d'identification est positionné dans la zone droite/paire de réception de service. Le serveur met la balle en jeu, mais c'est ce mauvais receveur qui retourne le service. L'arbitre appelle une faute contre l'équipe A et donne les explications d'usage. L'arbitre demande à l'Équipe A qui sera le serveur de départ pour le reste de la partie. L'Équipe A réinstalle le bracelet d'identification au **nouveau serveur de départ** et l'arbitre informe l'équipe

adverse du changement. La partie reprendra avec l'Équipe B toujours au service et un pointage de « 1 – 0 – 2 ». **Le partenaire du nouveau serveur de départ** de l'Équipe A (joueur sans le bracelet) sera alors en position dans la zone gauche/impair de réception de service.

Section 6 : Appels de lignes

NOTE : La Figure 6-1 a été retirée parce qu'elle induisait les joueurs en erreur. La balle qui chevauchait la ligne et identifiée « out » posait problème. En effet, plusieurs joueurs croient qu'une balle qui chevauche la ligne de plus de 50 % est « out » (ce qui semblait être le cas dans la figure 6-1). Beaucoup de joueurs prétendent que les balles sont « out » en se basant sur une prémisse erronée ou une fausse interprétation et utilisent la figure 6-1 pour se justifier malgré le fait que, dans de nombreux cas, ils ne peuvent pas voir où la balle a touché au terrain. On ne peut pas présumer que la balle est « out ». En fait, pour être « out », la balle doit être **vue « out » sans l'ombre d'un doute**. Si ce n'est pas le cas, on doit considérer que la balle est « in ».

38. 6. C. Une balle qui touche la surface de jeu complètement à l'extérieur du terrain est « out ».

RAISON : La règle a été reformulée (et la suppression de la Figure 6-1) pour en simplifier l'application.

39. 6. D.3. L'adversaire se voit accorder le bénéfice du doute sur un appel de ligne qu'il fait. Toute balle qui ne peut pas être appelée « out » sera considérée « in ». Un joueur ne peut pas réclamer un let sous prétexte que la balle n'a pas été vue ou qu'il y a un doute sur sa validité. Un joueur qui n'a pas fait d'appel parce qu'il n'a pas clairement vu l'endroit où la balle a touché le sol peut demander à l'arbitre de le faire. Si l'arbitre est incapable de faire l'appel, la balle est « in ». Au moment où le joueur/équipe qui a reçu la balle se réfère à

l'arbitre, il perd son droit de faire tout appel subséquent « in » ou « out » pour cette balle.

RAISON : La règle a été reformulée pour préciser qu'un joueur n'est pas tenu de faire un appel de ligne avant de se référer à l'arbitre. Il clarifie aussi le fait qu'au moment où le joueur/équipe a demandé à l'arbitre de se prononcer, il perd le privilège de faire tout appel subséquent « in » ou « out » pour cet échange spécifique.

SCÉNARIO : Dans une partie de double, une volée est frappée avec puissance, en croisé, tout près de la ligne de côté et de l'arbitre. Le Joueur A de l'équipe adverse ne fait pas d'appel de ligne, mais interpelle immédiatement l'arbitre en lui demandant : « L'avez-vous vue ? » L'arbitre répond qu'il n'a pas clairement vu l'endroit où la balle a atterri. Le partenaire du Joueur A dit alors : « Moi je l'ai vue " out". ». **Au moment** où le Joueur A s'est adressé à l'arbitre, son équipe a perdu toute possibilité de faire un appel « in » ou « out » pour cet échange. La balle doit donc être considérée « in ».

40. 6. D.6. Un joueur/équipe peut demander à l'adversaire de faire l'appel de ligne pour une balle tombée de son propre côté. Lorsqu'il a été sollicité, la décision de l'adversaire qui peut, sans équivoque, déclarer la balle « in » ou « out » doit être acceptée. Si l'adversaire est incapable de déclarer la balle « in » ou « out », elle doit être considérée « in ». Au moment où le joueur/équipe qui a reçu la balle demande l'avis de son adversaire, il perd son droit de faire tout appel subséquent « in » ou « out » pour cette balle.

RAISON : Ce changement de libellé clarifie la procédure lorsqu'on demande l'avis de l'adversaire. Selon la règle 6.D.1, l'équipe qui reçoit la balle a le privilège et la responsabilité de faire un appel de ligne de son côté du filet. Cette équipe peut renoncer à son privilège et demander l'opinion de l'adversaire pour déterminer si la balle est bonne ou non. Si l'adversaire a clairement vu la balle atterrir et peut sans équivoque faire un appel « in » ou « out », cet appel doit être accepté. Si l'adversaire ne peut pas se prononcer, la balle est considérée « in ». L'équipe qui a sollicité l'adversaire a alors perdu toute possibilité de faire un appel « in » ou « out » pour cet échange.

SCÉNARIO A : L'Équipe A frappe une balle près de la ligne du côté de l'Équipe B. Celle-ci ne fait pas d'appel, mais demande l'opinion de l'Équipe A.

Un joueur de l'Équipe A prétend qu'elle est « in » alors que son partenaire dit qu'elle est « out ». Par conséquent, l'Équipe A n'est **pas** capable de déclarer sans équivoque la balle « in » ou « out ». **La balle est donc considérée « in »**. Lorsque l'Équipe B a demandé l'opinion de l'Équipe A, elle a immédiatement perdu son droit de faire tout appel subséquent pour cet échange. **Note:** Les opinions contradictoires de l'Équipe A ont rendu impossible la possibilité de rendre une décision sans équivoque. C'est en fait la même chose que si l'équipe B avait fait appel à l'arbitre et que ce dernier n'avait pas pu rendre une décision formelle. Dans les deux cas, la balle est considérée « in ».

SCÉNARIO B : L'Équipe A frappe une balle près de la ligne du côté de l'Équipe B. Le joueur le plus près de la balle de l'Équipe B demande l'opinion de l'Équipe A. Après qu'il a demandé l'opinion de l'adversaire, son partenaire dit alors : « Moi je l'ai vue "out" ». Un joueur de l'Équipe A dit ensuite : « J'ai clairement vu la balle "in" ». **Au moment** où le joueur de l'Équipe B s'est adressé à l'adversaire, son équipe a perdu toute possibilité de faire un appel « in » ou « out » pour cet échange. La balle est donc considérée « in ».

41. 6. D.8. Tous les appels de let ou de balle « out » doivent être effectués rapidement sinon la balle est présumée être encore en jeu. Rapidement signifie que le let ou la balle « out » doit être appelé avant que l'adversaire frappe la balle ou avant que celle-ci soit déclarée morte.

RAISON : Le mot « instantanément » a été remplacé par « rapidement » pour décrire plus précisément à quelle vitesse un joueur doit faire un appel.

42. 6. D.10. Un appel de ligne « out » doit être rapidement signalé à voix haute même si la balle est manifestement « out ». L'appel peut aussi être accompagné d'un signal de la main [Voir règle 13.E.2.]. Un joueur ayant un handicap auditif (complet ou partiel) est autorisé à n'utiliser qu'un signal de la main.

RAISON : Changement de libellé.

43. 6. D.12. Un appel « out » fait après le rebond de la balle est considéré comme un appel de ligne. La balle est morte et le jeu doit s'arrêter. Par contre, c'est

une faute contre le joueur ou l'équipe qui a fait le dit appel si l'arbitre, après avoir été sollicité, renverse un appel « out ». Exception : lorsqu'il y a des juges de lignes, ceux-ci sont responsables des appels concernant la ligne de fond et les lignes de côté. [Voir règle 13.E.]

RAISON : La règle définit clairement les conséquences lorsqu'un arbitre renverse un appel « out » erroné fait par un joueur.

44. 6. D.13. Un joueur/équipe peut faire un appel de faute contre lui-même ou un appel de ligne qui est à son désavantage pendant ou après la fin d'un échange. Ceci peut notamment conduire à renverser l'appel d'un juge de lignes si cela est à son désavantage.

RAISON : Cette **nouvelle** règle a été introduite afin de permettre à un joueur/équipe d'appeler une faute **à son désavantage**, selon certaines conditions. Antérieurement, un joueur ne pouvait tout simplement pas appeler une faute contre lui-même. Cette situation provoquait parfois des litiges entre arbitre et joueurs. Entre autres, quand un joueur désirait faire renverser à son désavantage un appel fait par un juge de lignes. Un joueur ou une équipe peut maintenant s'imputer une faute **en autant qu'elle a réellement été commise**, ou s'il est en désaccord avec un appel de ligne qui aurait initialement été en sa faveur. Cette règle ne permet **pas** aux joueurs de demander une reprise de l'échange parce qu'ils ont un désaccord ou qu'ils n'aiment pas une règle.

SCÉNARIO A : La balle effleure le bras du Joueur A durant un échange, mais le jeu se poursuit. Le Joueur A remporte l'échange. Celui-ci informe alors l'arbitre (ou l'adversaire) que la balle a effleuré son bras durant le jeu. L'arbitre renverse donc l'issue de l'échange au profit de l'adversaire.

SCÉNARIO B : Un joueur de l'Équipe A frappe une balle qui touche le terrain près de la ligne de côté de l'Équipe B. Un joueur de l'Équipe B retourne la balle, mais celle-ci s'arrête dans le filet. Un joueur de l'Équipe A affirme alors « Ma balle était à l'extérieur ». Comme l'appel est au désavantage de l'Équipe A, l'échange est gagné par l'Équipe B.

SCÉNARIO C : Lors d'une partie de bris d'égalité de 15 points d'un match pour la médaille d'or l'Équipe A est au service et le pointage est de 14 – 13 – 2. L'arbitre annonce le pointage et le serveur de l'Équipe A met la balle en jeu. La balle de service touche le filet, dévie et touche le partenaire du receveur.

L'arbitre accorde la victoire à l'Équipe A. L'Équipe A proteste et déclare : « Nous ne voulons pas gagner de cette façon » et demande une reprise de l'échange en invoquant la règle 6.D.13. L'arbitre **ne doit pas** accepter la reprise de l'échange et précise que 6.D.13 ne s'applique pas dans ce cas-ci parce que l'Équipe A n'**a pas commis de faute** et qu'aucun appel de ligne n'est en cause dans cet échange. L'Équipe A remporte la partie et par conséquent, la médaille d'or.

SCÉNARIO D : L'Équipe A frappe un lob qui touche le terrain près de la ligne de fond de l'Équipe B. Le juge de lignes appelle immédiatement « Out » et le jeu s'arrête. Après que le juge de lignes a crié « Out », un joueur de l'Équipe B qui était près de la ligne de fond affirme plutôt : « Non, la balle était bonne ». L'arbitre appelle une reprise de l'échange. **Pourquoi ?** Il s'agit du même genre de scénario qui se présente lorsqu'un arbitre renverse un appel « Out » fait par un juge de lignes et qui conduit à une reprise de l'échange. Lorsque le juge de lignes a crié « Out » quand la balle a touché le sol, le joueur de l'Équipe B a, en toute logique et aussi par réflexe, abandonné toute intention d'aller frapper la balle et par conséquent de poursuivre l'échange. L'appel « in » de son partenaire a donc le même résultat que lorsque c'est l'arbitre qui renverse l'appel « out » d'un juge de lignes. Par conséquent, la même ligne directrice doit être suivie, dans ce cas-ci une reprise de l'échange.

Section 7 – Fautes

45. 7. B. La balle s'arrête dans le filet du côté du joueur qui vient de la frapper sans qu'elle ait d'abord traversé du côté de l'adversaire. **Note** : L'échange est arrêté et la faute se produit au moment où la balle touche le sol.

RAISON : Pour clarifier que c'est une faute si la balle frappe le filet du côté du joueur qui l'a frappée avant qu'elle ait traversé du côté adverse. La faute survient uniquement au moment où la balle **touche le sol du côté de celui qui l'a frappée**. La dernière phrase a été ajoutée pour préciser à quel moment la balle devient morte parce que cela peut avoir une incidence sur l'issue d'un échange.

SCÉNARIO : *Durant un échange de petits coups près du filet, le Joueur A frappe la balle avec beaucoup d'effet rétro. Elle frappe le haut du filet et jongle quelques instants sur celui-ci avant de tomber et toucher le terrain du côté du Joueur A. L'adversaire a anticipé le coup et s'est avancé tout près du filet, prêt à retourner la balle. Pendant que la **balle tombe vers le sol** du côté du Joueur A, le soulier du joueur adverse touche le poteau du filet avant que la balle touche le sol. En raison de la Règle 11.K., la faute est attribuée à l'adversaire car celui-ci a touché au poteau pendant que la balle était encore en jeu. Le Joueur A gagne l'échange.*

46. 7. D. Un joueur frappe une balle qui atterrit à l'extérieur du terrain ou à l'intérieur de son propre côté du terrain.

RAISON : *Pour officialiser une faute évidente qui n'était pas spécifiquement couverte par une règle.*

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

RAISON : *Légère modification qui permet de préciser que la balle peut toucher (sous le poignet) l'une ou l'autre des mains en autant qu'elle soit en contact avec la raquette. **Note** : Le terme « la ou les mains en contact avec la raquette » ne détermine pas l'endroit où la main doit toucher la raquette. La main peut toucher la poignée ou tout autre partie de la raquette.*

48. 7. Q. Un joueur appelle un dérangement ou un let qui est déclaré non valable par l'arbitre.

RAISON : *Nouvelle règle.*

Section 8 – Balles mortes

49. 8. B. Une balle est morte au moment où l'arbitre ou un joueur appelle une faute.

RAISON : La règle a été reformulée pour plus de précision.

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

RAISON : La règle a été déplacée de la section 7 à la section 8.

SCÉNARIO : Le Joueur A frappe une balle en croisé qui rebondit très près du filet du côté adverse et frappe ensuite le poteau du filet avant que son adversaire retourne la balle. Le Joueur A gagne l'échange.

Section 9 – Zone d'action contrôlée

51. 9. B. C'est une faute si un joueur, ou quoi que ce soit qui est en contact avec lui, touche à la zone d'action contrôlée pendant qu'il frappe une volée.

RAISON : La règle a été reformulée pour apporter plus de précision.

SCÉNARIO A : Un joueur s'élanche pour frapper une balle à la volée, mais avant qu'il touche la balle sa montre se détache et tombe. Il frappe la balle et dans l'instant qui suit sa montre atterrit dans la zone d'action contrôlée. C'est une faute puisque la montre du joueur était en contact avec lui lorsqu'il effectuait sa volée et qu'elle a touché la zone d'action contrôlée durant le momentum de la volée.

SCÉNARIO B : Un joueur s'élanche pour frapper une balle à la volée, mais il bouscule son partenaire avant de toucher la balle. Il frappe ensuite la balle et dans l'instant qui suit son partenaire trébuche dans la zone d'action contrôlée. C'est une faute (tout comme dans le scénario A) puisque le partenaire du

joueur est entré en contact avec lui lorsqu'il effectuait sa volée et que c'est le momentum de la volée qui l'a fait toucher la zone d'action contrôlée.

SCÉNARIO C : *Un joueur court de la droite vers la gauche pour réussir une volée. Sa course le projette directement dans la clôture latérale. L'effet trampoline causé par l'impact propulse le joueur en question dans la zone d'action contrôlée alors que la balle est encore en jeu. Ce n'est pas une faute de zone d'action contrôlée parce que l'élan qui l'y a fait entrer n'est pas le résultat direct du momentum de son propre mouvement, mais plutôt celui engendré par la clôture (un objet permanent). Il s'agit d'un facteur extérieur qui a changé la trajectoire du joueur, interférant ainsi avec son momentum.*

Note: *Si la clôture n'avait pas été là, le momentum du joueur aurait continué à l'entraîner loin de la zone d'action contrôlée donc, loin de toute faute possible.*

Section 10 – Temps d'arrêt

NOTE : *La section 10 a été largement modifiée. Vous trouverez ci-après les principaux changements apportés à la version de 2019.*

52. 10. B. Temps d'arrêt médical. *Un joueur qui a besoin de soins médicaux durant un match doit demander un temps d'arrêt médical à l'arbitre. Une fois que le temps d'arrêt médical a été demandé, les lignes directrices suivantes doivent être suivies :*

RAISON : *La règle a été reformulée pour préciser que c'est la responsabilité du joueur de demander un temps d'arrêt médical. Ce nouveau libellé élimine la possibilité qu'un joueur qui s'est blessé et s'est vu attribué un temps d'arrêt médical par l'arbitre, revendique qu'il ne l'a jamais demandé et que, par conséquent, il lui soit encore disponible. Il y a cependant une exception à cette règle afin de protéger les joueurs et les arbitres. Voir le numéro 61 ci-dessous.*

SCÉNARIO A : *Dans une partie en double, le serveur se blesse durant un échange (aucune présence de sang). À la fin de l'échange, il est étendu à terre. Le blessé ou son partenaire peut alors demander un temps d'arrêt ou un temps d'arrêt médical, mais aucun ne le fait. L'arbitre (qui a la responsabilité de faire*

avancer le match) doit informer le joueur que le jeu doit reprendre et lui demander comment il voit la suite. **Pourquoi ?** L'arbitre contrôle le rythme et le déroulement du match. Un joueur blessé doit utiliser les différentes options qui s'offrent à lui dans de telles circonstances car l'arbitre ne peut pas permettre une interruption du jeu. Ce n'est pas à l'arbitre de suggérer d'utiliser un temps d'arrêt (régulier ou médical), il doit attendre qu'on lui demande.

53. 10. B.1.a. L'arbitre doit démarrer le décompte des 15 minutes au moment où l'équipe médicale ou le directeur du tournoi arrive sur les lieux.

RAISON : Ce changement permet de définir sans ambiguïté le moment où le décompte doit commencer.

54. 10. B.3.a. Si un temps d'arrêt régulier n'est pas disponible, une faute technique sera alors émise.

RAISON : Cette **nouvelle** règle permet de donner une pénalité plus sévère à un joueur qui ne présente pas de condition médicale valable et qu'il, ou son équipe, ne dispose plus de temps d'arrêt régulier.

55. 10. B.5. **Présence de sang.** S'il y a du sang sur un joueur ou sur le terrain, le jeu ne peut pas reprendre tant que le saignement n'a pas été contrôlé et que le sang sur les vêtements et le terrain n'a pas été nettoyé.

RAISON : Un échange ne doit **JAMAIS** être interrompu à cause d'une blessure ou de la présence de sang. La règle 10.B.5. s'applique seulement **lorsque l'échange est terminé.** **Note** : C'est tout à fait possible qu'une tache de sang ne puisse pas être complètement nettoyée sur un vêtement. Le joueur doit alors être autorisé à changer rapidement de vêtement. Toute inquiétude concernant la présence de sang sur un vêtement doit être portée à l'attention du directeur du tournoi ou de l'arbitre en chef.

56. 10. B.5.a. Les procédures relatives au nettoyage ou au contrôle du sang sont considérées comme faisant partie d'un temps d'arrêt d'arbitre.

RAISON : Ceci clarifie que **toute** question concernant le sang sera traitée comme faisant partie d'un temps d'arrêt d'arbitre et ce, jusqu'à ce que la situation soit sous contrôle.

57. 10. B.5.b. Un joueur qui se blesse délibérément se verra attribuer un temps d'arrêt régulier et il recevra un avertissement technique. S'il n'y a plus de temps d'arrêt régulier de disponible, une faute technique sera émise.

RAISON : Cette règle applique une double pénalité à un joueur coupable de s'être blessé intentionnellement.

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

RAISON : Il s'agit d'un changement important au règlement. **Les pauses d'hydratation officielles sont abolies**. À partir de 2020, il n'y a plus de règles ou de lignes directrices qui permettent aux directeurs de tournois d'autoriser les pauses d'hydratation.

Plusieurs motifs justifient ce changement :

- Les joueurs utilisaient ces pauses plutôt qu'un temps d'arrêt régulier;
- La disposition qui « interdisait la communication entre les partenaires » était difficile à faire respecter et aucune pénalité n'était prévue pour les contrevenants;
- Les joueurs demandaient souvent une pause d'hydratation lorsque l'adversaire était au service, les utilisant alors comme tactique pour changer le momentum.

Note : Le délai entre la fin d'un échange et le prochain mouvement du service se situe habituellement entre 9 et 25 secondes. Les joueurs disposent donc de suffisamment de temps entre les échanges pour prendre une gorgée ou s'éponger rapidement.

Si un joueur doit boire ou s'éponger il doit le faire entre les points ou demander un temps d'arrêt. L'arbitre accordera de courtes périodes de temps tout en s'assurant de maintenir le rythme du match. **Note** : La disposition qui

interdisait aux joueurs de communiquer entre eux est abolie en autant qu'ils s'hydratent ou s'épongent avec diligence.

- 59. 10. H.1. Avant une partie ou un match.** Aucun temps d'arrêt ne peut être utilisé avant le début d'un match. Un ou plusieurs temps d'arrêt peuvent être utilisés au début de la deuxième ou de la troisième partie d'un match de deux de trois parties.

RAISON : *Petit changement qui précise qu'un ou plusieurs temps d'arrêt peuvent être utilisés après la première partie.*

- 60. 10. H.2. Circonstances exceptionnelles.** L'arbitre peut demander un temps d'arrêt d'arbitre en raison d'une circonstance exceptionnelle nécessitant une interruption prolongée du jeu.

RAISON : *Aucune règle n'était prévue pour couvrir une situation exceptionnelle, entre autres comme celle d'un joueur qui a besoin d'assistance, mais qui ne demande pas de temps d'arrêt médical. Cette nouvelle règle a été introduite pour permettre à l'arbitre d'accorder du temps à un joueur qui doit composer avec une situation inhabituelle. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à ceux-ci : désordres intestinaux, besoins biologiques, accès au terrain pour les joueurs en fauteuil roulant qui s'absentent entre les parties, etc. Ces temps d'arrêt d'arbitre sont destinés à être utilisés lors de circonstances exceptionnelles, mais ils sont parfois indispensables.*

- 61. 10. H.2.a.** Dans le but d'assurer la sécurité de tous, si l'arbitre juge qu'il est en présence d'une potentielle condition médicale (par exemple : épuisement dû à la chaleur, coup de chaleur, etc.), il a l'autorité d'imposer un temps d'arrêt d'arbitre et de convoquer l'équipe médicale ou le directeur du tournoi. S'il s'avère qu'il s'agit bien d'une condition médicale nécessitant un traitement, l'arbitre imputera alors un temps d'arrêt médical au joueur concerné et procédera conformément à la règle 10.B. Si le joueur n'a pas besoin de soins, le jeu reprend et aucun temps d'arrêt n'est imputé au joueur. Si le joueur a déjà utilisé ou s'est déjà fait imposer un temps d'arrêt médical, l'arbitre

appellera un temps d'arrêt d'arbitre et convoquera l'équipe médicale ou le directeur du tournoi afin de déterminer si le joueur peut reprendre le jeu.

RAISON : Nouvelle règle qui permet à l'arbitre d'interrompre le jeu dans l'intérêt de la sécurité des joueurs. La règle prévoit qu'un joueur peut ne pas être conscient de sa propre détresse. Ces conditions se sont présentées lors de coups de chaleur ou dans des situations où le joueur est le dernier à se rendre compte qu'il est en danger. Lorsqu'un joueur ne réalise pas qu'il a besoin d'aide, l'arbitre a l'autorité pour demander une intervention médicale ou une évaluation et accorder un temps d'arrêt médical si l'équipe médicale le juge opportun. Cette règle précise également la ligne de conduite que l'arbitre doit suivre une fois que l'équipe médicale a rendu sa décision. Elle dicte aussi la procédure lorsqu'un joueur a déjà utilisé son temps d'arrêt médical.

SCÉNARIO A : L'arbitre constate qu'un joueur a considérablement ralenti son rythme de jeu, que sa démarche semble laborieuse, qu'il se penche vers l'avant et met ses mains sur ses genoux. L'arbitre lui demande s'il se sent bien et celui-ci lui répond : « Oui, je vais bien ». Loin d'être convaincu, l'arbitre annonce un temps d'arrêt d'arbitre et fait appel à l'équipe médicale (ou au directeur du tournoi). Lorsque l'équipe médicale arrive, l'arbitre démarre le décompte de 15 minutes et fait part de ses observations. L'équipe médicale intervient effectivement auprès du joueur en le traitant avec des compresses glacées et l'autorise ensuite à reprendre le jeu. L'arbitre informe alors le joueur qu'il lui impute un temps d'arrêt médical puisqu'il a reçu un traitement.

SCÉNARIO B : Un joueur a utilisé son temps d'arrêt médical pendant la 1ère partie pour une blessure à la cheville. Durant la 3^e partie, l'arbitre soupçonne que le même joueur souffre, sans s'en rendre compte, d'un coup de chaleur. Il annonce donc un temps d'arrêt d'arbitre et demande l'équipe médicale. Le joueur est effectivement traité par celle-ci pour un coup de chaleur et est ensuite prêt à reprendre le jeu. L'arbitre **ne doit pas** imposer un forfait au joueur, il doit plutôt demander au directeur du tournoi ou à l'arbitre en chef d'autoriser le joueur à poursuivre le match.

Section 11 – Autres règles

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

RAISON : *Changement de libellé qui précise qu'une double frappe ne peut être faite que par **un** seul joueur. Certains prétendaient faussement qu'une balle frappée par un premier joueur et ensuite refrappée accidentellement par son partenaire était toujours en jeu.*

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

RAISON : *Nouveau libellé qui précise jusqu'à quel moment les joueurs peuvent en appeler à l'arbitre à propos d'une balle soupçonnée d'être brisée ou fissurée. L'appel doit être fait avant le début du mouvement du service.*

SCÉNARIO A : *L'arbitre annonce le pointage. Le serveur n'a pas amorcé son mouvement du service. Il lance la balle à l'arbitre en lui mentionnant qu'elle est brisée. L'arbitre l'inspecte et confirme la présence d'une fissure. Il remplace la balle et recommence l'annonce du pointage. **Si l'arbitre constate que la balle est intacte, il la retourne à l'équipe au service et recommence l'annonce du pointage.***

SCÉNARIO B : *L'arbitre annonce le pointage. Le serveur amorce son mouvement du service. Il aperçoit une fissure avant de frapper la balle. Il la donne alors à l'arbitre en lui mentionnant qu'elle est brisée. L'arbitre appelle une faute. **Pourquoi ?** La règle 11. E. précise que le joueur doit faire appel à l'arbitre pour une éventuelle balle brisée ou fissurée **avant** le début du mouvement du service. C'est donc une faute puisque le serveur a fait son appel **après** le début celui-ci. Notez aussi qu'en vertu de la règle 7.L., toute violation*

d'une règle de la section 11 entraîne une faute. L'arbitre est donc tout à fait justifié d'attribuer une faute dans un tel scénario.

SCÉNARIO C : *L'arbitre annonce le pointage. Le serveur amorce son mouvement du service. Si n'importe lequel des autres joueurs fait appel à l'arbitre pour qu'il inspecte la balle, c'est une faute en vertu de 11.E. et de 7.L.*

- 64. 11. I.1. Exception.** *Si la balle rebondit sur le terrain du côté de l'adversaire et qu'elle retransverse ensuite par-dessus le filet à cause de son effet rétro ou l'aide du vent, le joueur adverse peut passer par-dessus le filet, autour du poteau du filet ou sous le filet pour aller jouer la balle, mais seulement après que la balle a repassé au-dessus du plan du filet en direction de son côté d'origine. C'est une faute si ce joueur touche le filet, l'armature du filet ou le terrain du côté adverse tant que la balle est en jeu. Si le joueur ne touche pas la balle, le dernier joueur ou équipe à l'avoir frappée gagne l'échange.*

RAISON : *Nouveau libellé pour clarifier à quel moment un joueur peut traverser le plan du filet pour frapper une balle qui a de l'effet rétro ou est poussée par le vent. La règle précise aussi qu'un joueur peut contourner le poteau ou passer sous le filet (si l'espace est assez grand) pour frapper une balle qui retransverse le plan du filet. **Note** : Le « plan du filet » inclut toutes les directions (i.e. 360°, nord, sud, est, ouest) autour du filet. Par conséquent, dès que la balle franchit n'importe quel plan du filet (i.e. dessus, dessous, côtés) le joueur est autorisé à le traverser pour frapper la balle.*

SCÉNARIO A : *Un joueur de l'Équipe A frappe la balle avec beaucoup d'effet rétro. La balle rebondit sur le terrain du côté de l'Équipe B et s'apprête à retransverser au-dessus du filet en direction du côté de l'Équipe A. **Après** que la balle a retransversé au-dessus du plan du filet, un joueur de l'Équipe B glisse sa raquette sous le filet (filet permanent avec de nombreux centimètres de dégagement sous celui-ci) et réussit à effleurer la balle dans sa descente sans toucher le filet, l'armature du filet ou le terrain du côté de l'adversaire. Le coup est valable et la balle est encore en jeu.*

SCÉNARIO B : *Un joueur de l'Équipe A frappe la balle avec beaucoup d'effet rétro. La balle rebondit sur le terrain du côté de l'Équipe B et s'apprête à retransverser au-dessus du filet en direction du côté de l'Équipe A. **Avant** que la balle ait retransversé le plan du filet, un joueur de l'Équipe B s'élanche et traverse*

le plan du filet pour être prêt à la frapper. C'est une faute parce que le joueur de l'Équipe B a traversé le plan du filet **avant** que la balle l'ait elle-même traversé.

SCÉNARIO C : Un joueur de l'Équipe A frappe la balle avec beaucoup d'effet rétro. La balle rebondit sur le terrain du côté de l'Équipe B et s'apprête à retourner en direction du côté de l'Équipe A en contournant le poteau du filet. **Après** que la balle a retraversé le plan du filet par le côté, un joueur de l'Équipe B traverse à son tour le plan du filet par le côté et fait un coup gagnant en frappant la balle dans le filet du côté de l'Équipe A. L'Équipe B gagne l'échange parce que le joueur de son équipe a attendu que la balle franchisse le plan du filet avant de lui-même le traverser.

65. 11. J. **Distractions.** Un joueur ne doit pas distraire un 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 appellera immédiatement une faute contre ce joueur ou l'équipe fautive.

RAISON : Ce nouveau libellé précise que l'arbitre doit immédiatement appeler une faute quand un joueur provoque une distraction durant un échange. Il n'a pas à attendre qu'un joueur fasse appel à la fin de l'échange.

SCÉNARIO A : Un joueur de l'Équipe A lève et descend ses bras sans arrêt lorsqu'un joueur de l'équipe adverse s'apprête à frapper la balle. L'arbitre doit immédiatement appeler une faute contre l'Équipe A car, en vertu de la règle 3.A.6., ces mouvements de bras ne sont pas des « actions inhérentes au jeu ».

SCÉNARIO B : Le Joueur A frappe une volée à partir de l'extérieur de son côté du terrain (Figure 1). Après avoir frappé la balle, sa raquette et son bras traversent en toute légalité le plan du filet, mais touchent l'adversaire qui se tient à l'extérieur du terrain, prête à retourner la balle. Le contact a lieu pendant que la balle est encore en jeu (Figure 2). Il s'agit d'une faute de distraction qui doit être appelée par l'arbitre parce que le Joueur A « nuit à la capacité ou à la concentration de l'adversaire à frapper la balle » (Règle 3.A.6.).

Note : Même si le joueur a légalement traversé le plan du filet en terminant son élan, il n'est pas exempté d'avoir commis une faute de distraction. (Photos utilisées avec permission)



Figure 1



Figure 2

66. 11. J.1. Après la fin de l'échange, un joueur peut demander à l'arbitre si son adversaire a créé une distraction. Si l'arbitre juge qu'il y a effectivement eu distraction et que celle-ci a contribué à faire perdre l'échange, une faute sera déclarée contre le joueur ou l'équipe fautive. Lors d'un match non arbitré, si tous les joueurs ne sont pas d'accord sur le fait qu'une distraction se soit produite, n'importe quel joueur peut demander qu'un arbitre ou le directeur du tournoi détermine s'il y a eu distraction. [Voir règle 13.A.1.]

RAISON : Nouveau libellé avec l'ajout de « et que celle-ci a contribué à faire perdre l'échange » afin de clarifier davantage les circonstances dans lesquelles une faute peut être appelée. C'est à l'arbitre de juger si la distraction a joué un rôle dans l'issue de l'échange. L'appel à l'arbitre fait par un joueur se distingue de la Règle 11.J. qui précise que l'arbitre doit appeler une faute dès que la distraction survient.

SCÉNARIO A : Durant un long échange près du filet, un joueur de l'Équipe A répète sans arrêt « La balle est brisée » à chaque fois qu'un joueur de l'Équipe B s'apprête à la frapper. L'échange se poursuit, le joueur de l'Équipe A répète sa phrase au moment où le joueur de l'Équipe B se prépare à frapper la balle, et finalement la lancer dans le filet. Le joueur de l'Équipe B fait appel à l'arbitre pour qu'il détermine si les paroles du joueur adverse ont contribué à ce qu'il perde l'échange. L'arbitre juge que la distraction a en effet contribué à la

perte de l'échange et émet une faute contre l'Équipe A. L'Équipe B gagne l'échange.

SCÉNARIO B : Durant un long échange près du filet, un joueur de l'Équipe A dit « La balle est brisée » lorsqu'un joueur de l'Équipe B s'apprête à la frapper. L'échange se poursuit pendant plusieurs coups puis ce joueur de l'Équipe B frappe un lob qui atterrit à l'extérieur du terrain, derrière la ligne de fond. Il fait alors appel à l'arbitre prétextant que durant l'échange, le joueur de l'Équipe A l'a distrait en lui disant que la balle était brisée. L'arbitre juge que la distraction faite par le joueur de l'Équipe A **n'a pas contribué** à faire perdre l'échange puisque celui-ci s'est poursuivi pendant plusieurs coups avant que le lob soit frappé. L'Équipe B perd donc l'échange car son joueur a frappé la balle à l'extérieur du terrain.

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

RAISON : Les mots « pendant que la balle est encore en jeu » ont été ajoutés pour clarifier à quel moment survient la faute.

68. 11. L.2. Un joueur qui frappe une balle qui passe entre le filet et le poteau a commis une faute.

RAISON : Nouveau libellé qui précise que c'est une faute contre le joueur qui a frappé la balle.

69. 11. L.5.b. Sur tout autre coup que le service, c'est un let si la balle passe au-dessus du filet et frappe ensuite le pied central ou toute partie de la barre horizontale ou qu'elle reste coincée entre le filet et la barre horizontale avant, ou après, avoir touché au terrain. L'échange sera donc repris. [Voir règle 11.L.5.c.]

RAISON : Auparavant inscrite dans le « Manuel de l'arbitre », cette règle précise que c'est une **faute** si la **balle de service touche** au pied central, à la barre horizontale ou reste coincée dans le filet. La règle clarifie aussi qu'un **let** doit être appelé si une balle (autre que celle de service) touche le pied, la barre ou reste coincée, avant ou **après** avoir touché le terrain. En effet, la barre horizontale/pied peut nuire à la capacité d'un joueur à frapper la balle et cette

interférence peut se produire avant que la balle touche au terrain, mais aussi après.

SCÉNARIO : *Le Joueur A frappe un lob qui atterrit du côté du Joueur B. L'effet rétro de la balle fait en sorte qu'elle touche à la barre horizontale du filet temporaire après son rebond. L'arbitre doit appeler un let, donc reprendre l'échange, car la barre horizontale a nui au Joueur B.*

- 70. 11. L.5.c.** Au service, c'est une faute si la balle frappe le pied central ou toute partie de la barre horizontale ou qu'elle reste coincée entre le filet et la barre horizontale après être passée au-dessus du filet.

RAISON : *Ajout qui permet d'établir la cohérence entre les trois mesures qui peuvent être prises lorsque le système d'armature du filet est en cause. (Règles 11.L.5.a., b. et c.)*

- 71. 11. L.5.d.** Tout problème lié au système d'armature du filet doit être considéré comme un dérangement.

RAISON : ***Nouvelle*** règle qui permet de reprendre l'échange lorsque survient un problème avec le système d'armature du filet. Exemple : le vent fait tomber le filet temporaire, la tige centrale transperce la bordure supérieure du filet, etc.

- 71. 11. N. Recevoir des conseils (coaching).** Un joueur ne peut recevoir des conseils de personne d'autre que de son partenaire, sauf pendant les temps d'arrêt et entre les parties. Une fois que le match est commencé, toute communication entre un joueur et une personne qui n'est pas sur le terrain jugée par l'arbitre comme étant du *coaching*, entraînera l'attribution d'un avertissement technique au joueur ou à l'équipe fautive. Si la communication se reproduit une deuxième fois, l'arbitre imposera une faute technique et un point sera octroyé à l'adversaire.

RAISON : *Nouveau libellé.*

Section 12 – Tournois sanctionnés

NOTE : La section 12.F. a été largement bonifiée. Les principaux changements apparaissent plus bas. Les principes établies par 12.F. veulent qu'un forfait ait un impact sur la cote du joueur tandis qu'un abandon n'en ait pas. Veuillez consulter la section 3 pour connaître les définitions de forfait et abandon.

73. 12. F.1.a. La seule option qu'un joueur ou une équipe peut utiliser pour cesser de jouer avant la fin du match dont le pointage initial a été annoncé est de déclarer forfait.

RAISON : Cette règle spécifie qu'une fois que le pointage a été annoncé au début du match, un joueur/équipe ne peut pas abandonner s'il veut cesser de jouer, il doit plutôt déclarer forfait.

74. 12. F.1.c. Pendant le match, le joueur/équipe doit déclarer forfait auprès de l'arbitre ou du joueur/équipe adverse.

RAISON : Cette règle permet d'éliminer tout doute à savoir si le joueur/équipe a effectivement déclaré forfait car il doit signaler son intention à l'arbitre ou au joueur/équipe adverse.

75. 12. F.1.e. Un joueur/équipe est toujours éligible au prochain match de la même catégorie, si applicable, après avoir déclaré forfait lors d'un match précédent.

RAISON : Cette règle permet à un joueur/équipe de continuer à jouer dans la ronde subséquente (si applicable) de la même catégorie même s'il a déclaré forfait lors d'un match précédent.

76. 12. F.1.f. Un joueur/équipe peut déclarer forfait pour tous les matchs subséquents d'une catégorie spécifique.

RAISON : Cette règle permet à un joueur/équipe de déclarer forfait pour tous les matchs à venir d'une catégorie donnée. Un membre de l'équipe responsable du tournoi doit en être informé.

- 77. 12. F.2.a.** Un joueur/équipe peut abandonner sa participation à une ou plusieurs catégories en autant que l'organisateur du tournoi n'a fait débiter aucun match de la ou des catégories concernées.

RAISON : Cette règle permet à un joueur/équipe d'abandonner sa participation à une catégorie si les matchs de cette catégorie ne sont pas débutés. Un membre de l'équipe responsable du tournoi doit en être informé.

- 78. 12. F.2.b.** Un joueur/équipe peut abandonner sa participation à **tous** les matchs subséquents d'une catégorie en autant qu'il a déjà complété certains matchs de cette catégorie.

RAISON : Cette règle permet à un joueur/équipe d'abandonner sa participation à tous les matchs successifs d'une catégorie. Il n'est pas nécessaire de fournir un certificat médical ou d'obtenir l'approbation du directeur du tournoi. Les joueurs peuvent abandonner pour n'importe quelle raison.

NOTE : Pour des directives concernant l'inscription du pointage concernant un forfait ou un abandon, consultez les règles 12.F.3. et 12.F.4.

Section 13 – Gestion de tournois et arbitrage

- 79. 13. C.5.h. Veiller à la la bonne conduite des joueurs.** Dans un tournoi sanctionné, l'arbitre a l'autorité d'émettre des avertissements techniques et des fautes techniques et d'imposer un forfait de match suite à de multiples avertissements techniques et/ou fautes techniques.

RAISON : Ce nouveau libellé confirme que l'arbitre a l'autorité d'imposer un forfait de match suite à une série d'avertissements techniques et/ou de fautes techniques plutôt que de se baser sur son jugement face à un comportement préjudiciable au tournoi.

- 80. 13. D.1.b.** Les joueurs peuvent appeler les fautes de la ZNV et les fautes de pied au service commises par l'adversaire. S'il y a un désaccord entre les joueurs au sujet de la faute, l'échange doit être repris.

RAISON : Cette règle a été modifiée pour permettre la reprise de l'échange lorsqu'un joueur/équipe est en désaccord avec l'appel d'une faute à la ZAC ou d'une faute de pied au service faite par l'adversaire.

81. 13. D.3.b. Un appel de ligne fait par un joueur n'est pas valide lors d'un match avec des juges de lignes sauf si cet appel renverse à son désavantage celui fait par un juge de lignes [Voir règle 6.D.13.]. Les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre à propos d'un appel de ligne fait par un juge de lignes [Voir règle 13.F.].

RAISON : Cette règle a été modifiée pour être concordante avec la nouvelle règle 6.D.13. qui permet aux joueurs de faire des appels de lignes qui sont à leur désavantage et ce, même pendant un match avec des juges de lignes.

82. 13. D.3.c. Si l'arbitre et le(s) juge(s) de lignes ne sont pas en mesure de faire un appel de ligne, l'échange sera repris à moins que tous les joueurs confirment que la balle était « out ».

RAISON : Il s'agit d'un **changement très important**. Dans la version 2019 du règlement, si l'équipe des officiels ne pouvait pas faire un appel formel, la balle était considérée « in ». Dans la version 2020, dans les mêmes circonstances, l'option la plus équitable serait de reprendre l'échange à moins que **TOUS LES JOUEURS** s'entendent pour confirmer que la balle était « out ».

SCÉNARIO : Une balle atterrit près de la ligne de fond, juste à côté des joueurs de l'Équipe B. Le juge de lignes fait immédiatement le signal de « vue obstruée » et l'arbitre ne peut pas rendre une décision formelle. Les joueurs demandent à l'arbitre de consulter les autres juges de lignes, mais aucun d'entre eux ne peut se prononcer. L'arbitre déclare qu'en vertu de la règle 13.D.3.c. l'échange doit être repris à moins que tous les joueurs conviennent que la balle était « out ». Trois des quatre joueurs confirment que la balle est « out », mais le quatrième joueur reste silencieux. L'arbitre doit faire reprendre l'échange car ce joueur ne s'est pas prononcé formellement.

83. 13. F. **Appel à l'arbitre**. L'arbitre est le seul responsable de l'issue de l'appel lorsqu'une requête lui est faite pour qu'il valide le jugement de ce dit appel (ligne, double rebond, etc.). L'arbitre peut consulter les joueurs ou les juges de lignes avant de rendre sa décision.

RAISON : L'exemple qui se trouvait à la fin de la règle a été abrogé pour clore le débat voulant que les joueurs puissent eux-mêmes exiger « automatiquement » la reprise d'un échange. La décision de reprendre un échange appartient à l'arbitre.

84. 13. F.1. Si un joueur fait appel à l'arbitre à propos d'un appel de ligne, la décision de celui-ci sera exécutoire s'il a clairement vu la balle « in » ou « out ». Si l'arbitre est incapable de rendre une décision, l'issue de l'appel initial est maintenu. Si aucun appel n'a été fait, la balle sera considérée « in ». L'échange sera repris à la demande d'un joueur, en autant que tous les joueurs y consentent.

RAISON : Cette règle est ajoutée pour des raisons de cohérence avec les précédentes. La dernière phrase a été introduite pour offrir une option supplémentaire lorsque l'arbitre n'est pas en mesure de rendre une décision formelle. Le libellé « à la demande d'un joueur » permet d'éviter qu'un arbitre rappelle aux joueurs qu'un échange peut être repris dans certaines circonstances, car ce serait alors du « coaching ». En résumé, la dernière phrase permet de reprendre l'échange uniquement lorsque personne (arbitre, juges de lignes, joueurs) ne peut faire un appel formel « in » ou « out » si :

- 1) un joueur demande de reprendre l'échange **ET**,
- 2) **tous** les joueurs sont d'accord avec cette option.

Par contre, même si tous les joueurs sont d'accord pour reprendre l'échange, cette option n'est pas applicable lorsque l'arbitre a déjà rendu une décision formelle.

SCÉNARIO A : L'Équipe A frappe la balle près de la ligne de fond du côté de l'Équipe B. L'Équipe B n'a pas vu la balle et fait donc appel à l'arbitre. L'arbitre n'a pas vu la balle avec précision, il ne peut donc pas se prononcer. L'Équipe B sollicite l'Équipe A qui est incapable à son tour de rendre une décision formelle. La balle doit donc être considérée « in ». L'Équipe A gagne l'échange. Un joueur de l'Équipe B demande alors une reprise de l'échange et tous les autres joueurs sont d'accord. L'arbitre doit donc autoriser la reprise de l'échange.

SCÉNARIO B : L'Équipe A frappe la balle près de la ligne de fond du côté de l'Équipe B. L'Équipe B n'a pas vu la balle et fait donc appel à l'arbitre. L'arbitre a clairement vu la balle et la déclare donc « in ». L'Équipe A gagne l'échange. Un joueur de l'Équipe B demande alors une reprise de l'échange et tous les autres joueurs sont d'accord. L'arbitre ne doit **pas** autoriser la reprise de

l'échange parce qu'il a lui-même rendu une décision formelle à propos de cette balle.

- 85. 13. G.1.k.** En présence de sang sur une blessure, l'arbitre ou l'équipe médicale (ou le directeur du tournoi s'il n'y a pas d'équipe médicale) a déterminé que le joueur s'est blessé délibérément.

RAISON : Nouvelle règle ajoutée dans la section des avertissements techniques pour créer une concordance avec la nouvelle règle 10. B.5.b.

- 86. 13. G.2.f.** Demander un temps d'arrêt médical lorsqu'il n'y a pas de condition médicale valable et qu'il n'y a plus de temps d'arrêt régulier disponible pour ce joueur ou cette équipe.

RAISON : Nouvelle règle ajoutée dans la section des fautes techniques pour créer une concordance avec la nouvelle règle 10.B.4.a.

- 87. 13. G.2.g.** En présence de sang sur une blessure, l'arbitre ou l'équipe médicale (ou le directeur du tournoi s'il n'y a pas d'équipe médicale) a déterminé que le joueur s'est blessé délibérément et qu'il n'y a plus de temps d'arrêt régulier disponible pour ce joueur ou cette équipe.

RAISON : Nouvelle règle ajoutée dans la section des fautes techniques pour créer une concordance avec la nouvelle règle 10.B.5.b.

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

RAISON : Nouvelle règle ajoutée pour préciser qu'un avertissement technique ou une faute technique peut être imposé entre les parties d'un match.

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

RAISON : La règle a été remaniée pour préciser que la décision de retirer un officiel appartient uniquement au directeur du tournoi. Malgré le fait que les joueurs soient unanimes à propos du retrait, le directeur du tournoi peut décider de garder l'officiel déjà assigné au match.

Section 14 – Jeu en fauteuil roulant

90. 14. C.2. Au moment où le serveur frappe la balle, aucune des roues de son fauteuil ne doit toucher la surface de jeu à l'extérieur des limites de l'aire de service.

RAISON : Nouveau libellé qui permet la concordance avec la règle 4.A.3. et les limites associées à l'aire de service.

91. 14. F.1. 4,0 et niveaux de jeu supérieurs. Un match de simple joué avec un ou deux joueurs en fauteuil roulant doit être joué sur l'ensemble du terrain. Le service et la réception du service sont régis par la règle 4.B.5.

RAISON : Nouvelle règle pour préciser la surface de jeu à utiliser en fonction du niveau de jeu.

92. 14. F.2. 3,5 et niveaux de jeu inférieurs. Un match de simple joué avec un ou deux joueurs en fauteuil roulant doit être joué sur la moitié du terrain, en diagonale. Le serveur et le receveur doivent jouer tout l'échange de leur demi-terrain respectif en fonction de leur diagonale au moment du service ou de la réception du service. Le service et la réception du service sont régis par la règle 4.B.5.

RAISON : Nouvelle règle pour préciser la surface de jeu à utiliser en fonction du niveau de jeu.

93. 14. G.1. Dégagement sur les côtés/Reprise de l'échange. Un minimum de 1,52 mètre (5 pieds) de dégagement au-delà de chaque ligne de côté est

recommandé. En l'absence d'un tel dégagement, tout joueur en fauteuil qui, de l'avis de l'arbitre, ne peut frapper la balle avant son troisième rebond (balle morte) pourra bénéficier d'une reprise de l'échange.

RAISON : Nouvelle règle pour déterminer une distance de dégagement et une règle de conduite lorsque ce dégagement n'est pas respecté.

- 94. 14. G.2. Dégagement aux lignes de fond/Reprise de l'échange.** Un minimum de 2,44 mètres (8 pieds) de dégagement au-delà de chaque ligne de fond est recommandé. En l'absence d'un tel dégagement, l'échange doit être repris si le fauteuil du joueur se tenant entièrement derrière la ligne de fond est frappé par la balle. Exception : Si l'arbitre juge que le joueur en fauteuil s'est délibérément positionné de manière à ce que la balle frappe son fauteuil, il doit appeler une faute contre ce joueur.

RAISON : Nouvelle règle pour déterminer une distance de dégagement et une règle de conduite lorsque ce dégagement n'est pas respecté.