

# Principaux changements au Règlement officiel

en vigueur depuis le 1er janvier 2025

Isabelle Gauthier

Arbitre certifiée

Pickleball Canada

USA Pickleball

Voici un résumé des **principaux changements** apportés au Règlement officiel 2025 USA Pickleball – Édition Fédération mondiale de pickleball (GPF – Global Pickleball Federation) en vigueur depuis le 1<sup>er</sup> janvier dernier. La liste ne présente que ceux qui sont considérés significatifs pour la grande majorité des joueurs. Pour connaître tous les changements, veuillez consulter les documents complets disponibles sur le site internet de Pickleball Canada, de la Fédération mondiale de pickleball (GPF) ou de USA Pickleball.

1. **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.**

*Explications complémentaires :* Changement qui précise que le serveur peut aussi utiliser sa raquette pour lancer la balle avant de la frapper. Elle confirme aussi qu'un serveur qui laisse tomber la balle par gravité en la faisant rouler sur sa raquette ne donne pas d'effet de rotation à la balle.

2. **4.B. Position des joueurs**

**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 recevoir le service.**

*Explications complémentaires :* Pour clarifier la règle existante qui obligeait à reprendre le service lorsque le partenaire du receveur interceptait la balle de service, après son rebond, même si le bon receveur était correctement positionné pour recevoir le service (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, dans le but de provoquer une reprise du service et éviter que l'équipe au service marque un point.) Bien qu'exceptionnel, ce scénario entraîne dorénavant une faute.

3. **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.**

*Explications complémentaires :* Une fois que l'annonce du pointage est commencée, le simple fait de faire un signal « Pas prêt » n'est pas suffisant pour arrêter le jeu. En exprimant la demande verbalement, le jeu devra s'arrêter. Par contre, en présence d'un arbitre, ce dernier jugera si la raison de la demande justifie, ou non, un arrêt du jeu. Une faute pourra être appelée contre le joueur qui a fait la demande sans motif valable (ex. : pour discuter avec son partenaire).

4. **Règle 7.O.** Tout désaccord entre les partenaires à propos d'un appel de faute doit être résolu en **faveur de l'adversaire**

*Explications complémentaires :* Le principe établi par la règle 6.C.8. voulant que le doute créé par des appels de ligne contradictoires (un joueur dit « out », son partenaire dit « in ») soit résolu en faveur de l'adversaire s'étend maintenant sur l'ensemble des appels de faute.

5. **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 n'a frappé 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.

*Explications complémentaires :* Le nouveau libellé précise entre autres le délai au cours duquel l'appel de balle « out » doit être fait lorsque le joueur a frappé la balle vs quand il ne l'a pas frappée. Il encadre aussi le droit d'appel à l'arbitre ou à l'adversaire.

L'objectif de la règle 6.C.7.a. 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. Quant à la règle 6.C.7.b., elle précise le délai, mais aussi le droit de faire appel à l'arbitre ou à l'adversaire lorsqu'aucun joueur n'a frappé la balle.

6. **Règle 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).

*Explications complémentaires :* Le libellé a changé pour exclure « l'élan » de l'action de frapper la balle à la volée. La conséquence principale de ce retrait signifie que, entre autres, ce n'est plus une faute si un joueur touche à la zone de non-volée avec sa raquette avant de frapper la balle à la volée, en autant qu'aucun de ses pieds ne touche à la ZNV. Les fautes de pied à la zone de non-volée ne sont pas touchées par ce changement. Ces dernières sont régies par la règle 9.D.

7. **Règle 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 légalement frappé la balle. 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. Un 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 lorsque la balle est en jeu.

*Explications complémentaires :* L'ancienne règle ne donnait pas de paramètres spécifiques sur la durée ni sur le fait que l'exception ne s'appliquait 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.

8. **Règle 13.D.1. Match-non-arbitré**

**Règle 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.

*Explications complémentaires :* 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.

Remplacer le texte par « S'il y a un désaccord entre les équipes (vs les joueurs en 2024)... » clarifie le fait qu'en cas de désaccord entre les équipes il n'y a pas de faute, l'échange est repris. Nuance importante : si un seul joueur de l'équipe peut se prononcer sur la faute (un des partenaires dit « Je ne sais pas. » ou « Je ne l'ai pas vue. »), la décision de l'équipe est celle du seul joueur qui a fait l'appel. Exemple : Joueur A1 arrête le jeu pour appeler une présumée faute de la ZNV de B1. Son partenaire A2 dit « Je ne sais pas. ». B1 dit qu'il ne sait pas s'il a fait une faute, B2 dit que B1

n'a pas fait de faute. Il y aura une reprise de l'échange puisqu'il y a un désaccord entre les équipes même si un seul joueur de chaque équipe s'est prononcé.

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 ».

9. **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.

*Explications complémentaires* : L'ajout de cette règle permet de sanctionner les comportements inacceptables qui se produisent après le match, lorsque les joueurs sont encore sur le terrain.

10. **Pointage continu (rally scoring).** Le pointage continu est une façon différente de compter les points puisqu'un point est marqué à chaque échange. Cette option de pointage était règlementée pour les matchs de simple, elle l'est maintenant (de façon provisoire) pour le double. Pour en savoir plus, consulter les règles : 4.B.3.a., 4.B.6., 4.B.6.c – e., 4.F.1, 4.G.1., 4.J.1., 12.B.1.a. – c. ainsi que la vidéo suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=vk5kMfLXO5I>

**NOTE IMPORTANTE** : Les règles qui encadrent l'option de pointage continu du *Règlement officiel* diffèrent de celles utilisées par la Major League Pickleball (MLP).

Voici les grands principes de base :

1. Un point est marqué à chaque échange (exception voir #8).
2. Les joueurs se positionnent toujours en fonction du pointage de leur équipe (comme on le fait habituellement).
3. La notion de deuxième serveur n'existe pas.
4. Le pointage est annoncé avec deux chiffres (ex. : 8-5).
5. L'équipe qui gagne l'échange :
  - marque un point,
  - gagne le service.
6. Lorsque les receveurs reprennent le service, le serveur est le joueur placé à droite en fonction du nouveau pointage de son équipe.
7. Le même serveur est au service tant que son équipe marque des points en alternant de côté.
8. Pour marquer le point gagnant de la partie il faut que l'équipe soit au service.
9. Match de 11, 15 ou 21 points gagné avec un écart de 2 points. Peut aussi être un match deux de trois ou trois de cinq parties.

**Si vous avez des questions, n'hésitez pas à me contacter : [isabelle.pickleball@gmail.com](mailto:isabelle.pickleball@gmail.com)**