

Evolution du règlement sportif: autorisation de coacher entre les points

Conseils aux joueurs

3.5.1.3 : Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment ,sauf pendant les échanges, et de manière à ce que la continuité du jeu ne soit pas affectée (3.4.4.1) ; si une personne autorisée donne des conseils illégalement l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir que toute nouvelle infraction entraînera son renvoi de l'aire de jeu

interdiction

- Conseils pendant un échange -> doit être considéré comme illicite.
- Conseils entre la période d'adaptation et le début de la partie -> doit être considéré comme illicite.

mais :

- Conseils pendant les suspensions de jeu et entre les manches -> licite.
- Conseils entre les échanges sans interruption de jeu -> licite.
- Recevoir des conseils pendant que son adversaire va chercher la balle, si on est prêt dès le retour de son adversaire dans l'aire de jeu -> licite.

précisions :

- Le joueur fait un détour pour aller voir son coach (pour des conseils) quand il va chercher la balle -> perte de temps, sanction possible du joueur.
- Le joueur se déplace lentement pour aller chercher la balle et/ou pour retourner à la table pendant que le coach lui donne des conseils -> perte de temps, sanction possible du joueur.
- Un joueur va vers son coach pour des conseils alors que son adversaire va chercher une balle hors de l'aire de jeu, il n'est pas revenu à la table quand son adversaire revient dans l'aire de jeu -> perte de temps, sanction possible du joueur.
- Après avoir récupéré une balle hors de l'aire de jeu, le joueur va vers son coach au lieu de revenir tout droit à la table pour continuer à jouer -> perte de temps, sanction possible du joueur.

seront par contre autorisés :

- Les conseils au moment de servir (balle dans la main) .
- Les conseils avant le service (balle rebondissant sur la table).
- Le joueur qui regarde son coach au moment de servir.
- Les conseils pendant que l'on s'essuie.
- Les déplacements légers vers le coach pour recevoir un conseil entre les échanges.

Il est rappelé que pour ce dernier cas, le déplacement devra être léger, un déplacement jusqu'au coach provoquant une perte de temps et donc une sanction possible du joueur.

Conseils aux joueurs

Règle applicable
à compter du 01/09/2018

Mise à jour le 3 aout 2018 [FL]

3.5.1.3 Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu (3.4.4.1); si une personne autorisée donne des conseils illégalement, l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir qu'une autre faute de même nature entrainera son éviction de l'aire de jeu

Exemples de situations de jeu		Conseil légal	Conseil illégal	Carton
1 -	Conseil pendant un échange		X	Coach
2 -	Conseil pendant une suspension de jeu et entre les manches	X		
3 -	Conseils entre les échanges sans interruption de la continuité de jeu	X		
4 -	Le joueur fait volontairement un détour pour aller voir son coach en allant ramasser la balle		X	Joueur
5 -	Le joueur se déplace très lentement pour aller ramasser la balle ou revenir à la table pendant que son coach le conseille		X	Joueur
6 -	Le joueur A va vers son coach pour un conseil quand le joueur X récupère la balle Il est prêt à jouer quand le joueur X revient dans l'aire de jeu	X		
7 -	Le joueur A va vers son coach pour un conseil quand le joueur X récupère la balle en dehors de l'aire de jeu. Il ne revient pas immédiatement à la table quand le joueur X rentre dans l'aire de jeu		X	Joueur
8 -	Après être allé rechercher une balle en dehors de l'aire de jeu, le joueur va vers son coach au lieu d'aller directement à la table pour reprendre le jeu		X	Joueur
9 -	Conseil quand le joueur est prêt à servir (balle dans la paume de la main)	X		Coach *
10 -	Conseil avant le service (joueur faisant rebondir la balle sur la table)	X		
11 -	Conseil pendant que les joueurs s'essuient	X		
12 -	Le joueur regarde son coach avant de servir	X		
13 -	Le joueur se déplace légèrement du côté du coach pour avoir un conseil entre les échanges	X		
14 -	Le joueur va vers son coach pour un conseil entre les échanges		X	Joueur
15 -	Conseils entre la période d'adaptation et le début de la première manche, si cela ne retarde pas le début de la partie. <i>Si retard, l'arbitre rappelle les joueurs; en cas de refus, il appelle le juge-arbitre</i>	X		

*: s'il est clair que le coach veut perturber l'adversaire