

Conseils aux joueurs

Règle applicable
à compter du 01/09/2018

Mise à jour le 3 août 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 entraînera 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