

Règles de fonctionnement Pickleball

Table des matières

1	Introduction	2
2	Inscription	2
3	Les terrains.....	2
4	Durée des parties et rotations des joueurs.es	3
4.1	Durée des parties.....	3
4.2	Rotation des participants.es:	3
4.3	Choix de l'équipe au premier service.....	4
5	Sécurité.....	4
6	Éthique sur le banc et autour des terrains de jeu	4
7	Règlements du jeu de pickleball.....	4
7.1	Hauteur des filets	5
7.2	Annonce du pointage	5
7.3	Code d'éthique pour les appels de ligne (réf. Section 6 des règlements officiels de pickleball.....	5
8	Mot de la fin.....	7

Règles de fonctionnement pickleball

1 Introduction

Ce document explique les règles de fonctionnement du pickleball au Club 50+ de Claude-Robillard (ci-après nommé Club). Il couvre des règlements sur le comportement des membres, l'étiquette du jeu, la gestion des inscriptions et des cotisations et la gestion des appariements des joueurs.es.

Principes généraux

Le Club met l'accent sur un environnement inclusif et axé sur le plaisir de jouer, en s'assurant que les membres puissent jouer des parties adaptées à leur niveau.

2 Inscription

Pour jouer, il faut avoir déboursé sa cotisation au Club et être inscrit à l'activité de pickleball, bien qu'il n'y ait pas de frais additionnels pour participer à cette activité.

Il est important d'apporter sa carte de membre lors de l'activité, afin de valider son inscription, si une vérification est faite par un membre du personnel du Complexe ou un.e bénévole du Club.

Il est possible d'inviter sans frais, une fois, des non-membres pour les initier au sport. Il faudra alors en aviser la direction du Club 50+.

3 Les terrains

Un certain nombre de terrains sont réservés pour les membres inscrits au Club : des terrains extérieurs durant l'été (de mai à octobre) et des terrains intérieurs (de septembre à la fin juin).

À l'intérieur, les participants.es doivent s'assurer d'installer des séparateurs de terrain entre les terrains de pickleball et les terrains de badminton. Ceux-ci sont rangés dans un dépôt.

Il n'y a pas de terrains réservés pour les débutants.es ou les joueurs.es avancés.es, tous jouant ensemble. On utilise la rotation habituelle (voir 4.2) entre tous les terrains. Occasionnellement des terrains sont réservés pour des ateliers d'initiation ou de perfectionnement.

4 Durée des parties et rotations des joueurs.es

4.1 Durée des parties

Une partie de pickleball se joue jusqu'à 11 points et doit se gagner avec un écart de deux points. Les parties durent environ 10 à 15 minutes. En période d'achalandage, les joueurs.es sont encouragés.es à juger si une partie doit s'arrêter pour laisser place à d'autres joueurs.es, comme faire des parties de 9 pour raccourcir la durée des matchs.

4.2 Rotation des participants.es:

- a) Lorsque des joueurs.es attendent pour jouer, les gagnants.es se séparent et se joignent à deux joueurs.es qui attendaient pour jouer. Les perdants.es sortent du terrain et attendent que d'autres parties se terminent. En général, on essaie de conserver un équilibre de force entre les équipes.
- b) Lorsque plus de 4 joueurs attendent parce que tous les terrains sont occupés, les joueurs qui attendent placent leur raquette verticalement le long du mur ou de la clôture dans l'ordre d'arrivée. La rotation se fait alors à quatre joueurs, i.e. que les 4 joueurs.es qui ont terminé de jouer sortent du terrain et sont remplacés.es par les quatre premiers joueurs.es qui attendent. Si une nouvelle personne arrive alors qu'il y a déjà des raquettes sur le mur, elle place sa raquette à la fin de la file. Une alternative à cette approche est de séparer les raquettes en deux groupes « gagnants » et « perdants » à la suite des parties se terminant.

4.3 Choix de l'équipe au premier service

Le choix de l'équipe au premier service se fait généralement au hasard. La coutume au Club est de cacher la balle derrière le dos et de demander au joueur.se de l'équipe adverse, qui serait au service, de désigner un côté avec la main. Si le côté avec la balle est choisi, elle obtient le service sinon l'autre équipe commence les services.

Une autre bonne façon de déterminer l'équipe au service est de faire un match de « dinks ». Un.e premier.ère joueur.se démarre à la ligne de la Zone d'Action Contrôlée et les adversaires doivent retourner la balle dans la ZAC avec un rebond. Au moins trois échanges doivent avoir été faits.

5 Sécurité

Le port de lunettes de protection est recommandé pour la sécurité de tous.les membres, même lors des activités libres.

Les joueurs.es doivent demeurer prudents afin d'éviter les blessures, parmi les plus courantes : chutes vers le côté ou l'arrière, coups de raquette sur la main par son.sa partenaire, marche sur une balle au sol, etc.

Ainsi, lorsqu'une balle quitte l'aire de terrain de jeu et entre sur un autre terrain où un match est en cours, on crie « balle ». On n'entre jamais sur un terrain lorsqu'il y a un match en cours. Le jeu en cours doit alors s'arrêter immédiatement afin de permettre de récupérer la balle. Aucun point n'est marqué et l'échange est repris.

6 Éthique sur le banc et autour des terrains de jeu

Les joueurs.es sur le banc ou autour du terrain doivent éviter de parler fort afin de ne pas déranger les parties en cours. Les déplacements autour des terrains se font lorsqu'il y a des temps d'arrêt de jeu.

7 Règlements du jeu de pickleball

Afin d'assurer l'uniformité des règles et des règlements partout où le pickleball est joué dans le monde, les pays membres, incluant le Canada et

la fédération québécoise de pickleball, se sont engagés à respecter les règles énoncées dans le Règlement officiel – édition internationale. On recommande aux membres de se familiariser avec ce document.

En cas de litige sur les règlements, il est suggéré de contacter la direction du Club. Une recherche sera effectuée et la clarification sera publiée sur le site internet du Club afin que tous les membres aient une interprétation commune des règlements.

Voici un rappel de quelques règlements importants pour le bon déroulement du jeu :

7.1 Hauteur des filets

Vis-à-vis des poteaux, le haut du filet doit être à 36 pouces de la surface de jeu. Au centre du filet le haut du filet doit être à 34 pouces de la surface de jeu.

Une règle marquée de ces hauteurs est disponible dans le dépôt du gymnase double. On encourage les membres à s'assurer que les filets respectent ces hauteurs.

7.2 Annonce du pointage

C'est la responsabilité du/de la serveur.se d'annoncer le score avant chaque service dans l'ordre suivant : pointage de l'équipe qui sert, pointage de l'équipe adverse, et numéro du serveur.se (1 ou 2). Le service suit l'annonce du score par le serveur.se. Son/sa partenaire peut aussi être assigné.e pour le faire mais il faudra avoir convenu au début de la partie.

7.3 Code d'éthique pour les appels de ligne (réf. Section 6 des règlements officiels de pickleball)

L'appel des lignes est souvent source de débats entre les joueurs.ses. Cette section résume le code d'éthique pour les appels de ligne (balles « *in* » ou « *out* »).

Les éléments de base sont les suivants :

- Le.a joueur.se doit s'efforcer d'être précis et de respecter le principe que tous les appels douteux doivent être résolus en faveur de l'adversaire.
- Les joueurs.ses sont responsables des appels de ligne de leur côté du terrain.
- En double, si un.e joueur.se appelle la balle « *out* » et son.sa partenaire l'appelle « *in* » la balle est considérée « *in* » puisqu'il y a un désaccord, créant par le fait même un doute sur sa validité.
- Si un.e joueur.se fait un appel de ligne, mais demande ensuite l'avis de l'adversaire et que l'un.e d'eux peut, hors de tout doute, déclarer la balle « *in* » ou « *out* », c'est cet appel qui est valide. Lorsque l'adversaire ne peut faire l'appel avec certitude, c'est l'appel initial du.de la joueur.se qui est maintenu.
- Le bénéfice du doute est en faveur de l'adversaire en matière d'appel de ligne. Toute balle qui ne peut pas être appelée « *out* » est considérée « *in* ». Un.e joueur.se ne peut pas réclamer une reprise de l'échange sous prétexte que personne n'a vu la balle ou qu'il y a un doute sur sa validité.
- Les spectateurs.trices ne doivent jamais être consultés.es à propos des appels de ligne.
- Un.e joueur.se ne doit pas appeler une balle « *out* » sauf s'il voit clairement un espace entre la ligne et la balle au moment où elle touche le sol.
- Tous les appels de balle « *out* » doivent être rapidement signalés à voix haute et/ou d'un signal de la main.
- Si un.e joueur.se/équipe frappe la balle, l'appel de balle « *out* » doit être fait avant que l'adversaire frappe la balle ou avant qu'elle ne soit morte.
- Si aucun.e joueur.se/équipe ne frappe la balle, un.e joueur.se peut, jusqu'au prochain service, faire un appel « *out* ».
- Le fait de crier « non », « *out* » ou d'utiliser, pendant que la balle est en vol, tout autre terme pour indiquer à son.sa partenaire que la balle sera « *out* », doit être considéré comme une communication entre joueurs.ses et non comme un appel de ligne. Un appel « *out* » fait après le rebond de la balle est un appel de ligne.

8 Mot de la fin

Les activités de pickleball du Club sont reconnues pour être inclusives, conviviales, accessibles et agréables. Les quelques règles rappelées dans ce document devraient contribuer à ces valeurs.

Bons matchs!

