

Règles spécifiques à la ligue de pickleball



- Pour être membre de la ligue, il faut obligatoirement être membre en règle de la FADOQ.
- Tous les joueurs inscrits jouent entre eux dans le plus grand respect.

DÉROULEMENT DU JEU

- Une partie se joue en équipe de deux.
- Les équipes se forment aléatoirement entre les joueurs présents :
 - Chaque joueur dépose sa raquette dans le bac correspondant à son niveau.
 - La pige des raquettes se fait par le ou la responsable de plateau.
- Dans le cas où il y a plus de 4 joueurs par terrain, le jeu se déroule comme suit :
 - Pour permettre un maximum de temps de jeu à chaque joueur, la partie sera de 7 points avec 2 points d'écart.
 - La première équipe à inscrire 7 points avec au moins 2 points d'écart, gagne la partie.
 - L'équipe gagnante reste sur le jeu et l'équipe en attente remplace l'équipe perdante.
 - Une équipe ne peut pas rester plus de deux parties consécutives sur le jeu.
- Dans le cas où il n'y a que 4 joueurs par terrain le jeu se déroule comme suit :
 - La partie sera de 11 points avec 2 points d'écart.

Règle de vie du pickleball récréatif FADOQ :

***RESPECT,
COURTOISIE ET
BONNE HUMEUR***

Jeux et règlements pour le pickleball Saguenay-Lac-Saint-Jean-Ungava



Devenez membre de la fédération
www.pickleballquebec.com

Extrait de jeux et règlements pour Pickleball de FADOQ-Région Mauricie
Référence : site web de la Fédération de Pickleball du Québec, sept. 2016

PRINCIPES DU JEU DE PICKLEBALL

Le service s'effectue en un mouvement allant du bas vers le haut, la balle ne doit pas toucher le sol avant la frappe du serveur et doit être frappée en dessous du niveau de la taille du serveur.

Le service s'effectue derrière la ligne de fond. La balle doit se diriger en diagonale (de zone paire à zone paire ou de zone impaire à zone impaire) vers le côté opposé. Le serveur doit s'assurer que le receveur est prêt avant d'effectuer le service. Pour ce faire, le serveur doit dire à haute voix le pointage avant de servir, en commençant par le pointage du serveur, puis du receveur.

Un point s'obtient lorsqu'un joueur (en simple ou une équipe) est au service et se compte lorsque l'adversaire ne réussit pas à retourner la balle dans les zones du côté serveur. Le serveur continue aussi longtemps qu'il obtient un point et il doit alterner entre les zones paires et impaires à chaque point obtenu.

Le gagnant est le joueur ou l'équipe atteignant 11 points en premier, par une marge de 2 points. S'il y a égalité, le jeu se continue jusqu'à ce qu'il y ait une différence de 2 points.

PARTICULARITÉS DU PICKLEBALL

2

Règle du double bond : lors du service, la balle doit effectuer un bon de chaque côté du filet (dans la zone paire ou impaire du receveur et dans une des zones du côté serveur) ; ce n'est qu'ensuite qu'on peut frapper la balle à la volée.

Zone d'action contrôlée (ZAC) : la balle ne peut être frappée à la volée lorsque le joueur qui frappe est dans la ZAC ou qu'il est en contact avec la ligne de ZAC

ZONE D'ACTION CONTRÔLÉE

La ZAC est délimitée par le filet, les lignes de côté et la ligne de ZAC. La ligne de ZAC et les lignes de côté jusqu'à 2,13 m (7 pieds) du filet font partie de cette zone. Il y a faute lorsqu'un joueur ou ce qu'il porte touche à la ZAC lorsqu'il frappe une balle à la volée.

Il y a faute lorsque le joueur ne peut s'arrêter dans son élan suite à la frappe et que lui ou ce qu'il porte touche à la ZAC. Il y a faute même si le joueur touche à la ZAC après que la balle a été déclarée morte.

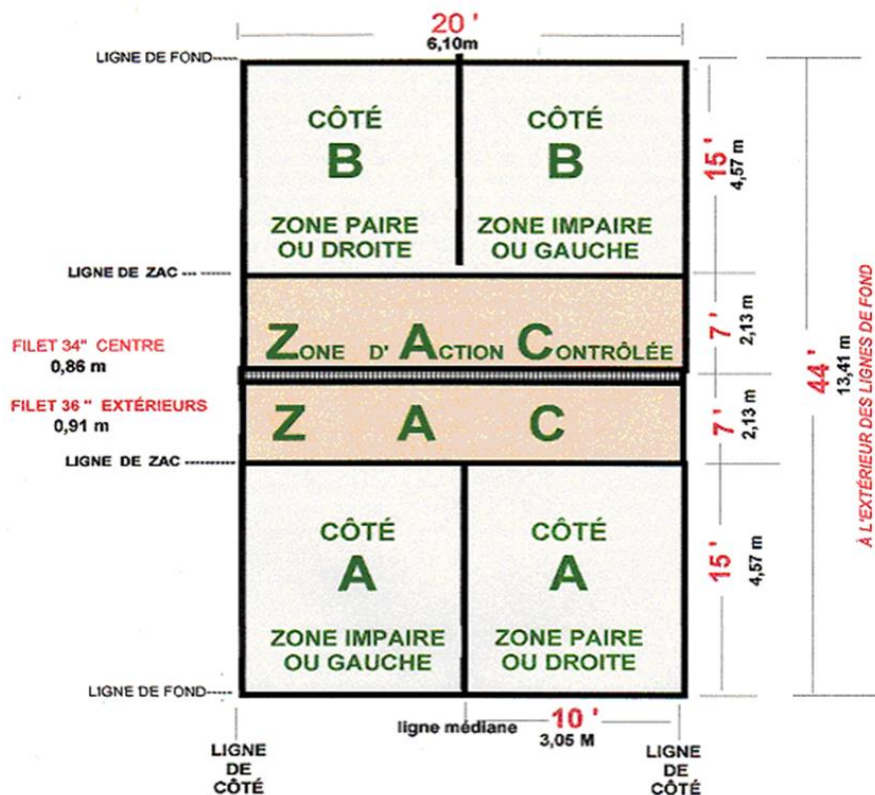
Toute frappe à la volée doit s'effectuer alors que le joueur n'est pas dans la ZAC. Si un joueur est dans la ZAC et qu'il saute, frappe la balle et atterrit hors ZAC, il s'agit d'une faute. Les pieds du joueur doivent être hors ZAC avant la frappe.

Un joueur peut être dans la ZAC en tout temps, sauf s'il y a faute, s'il y frappe la balle à la volée. Un joueur peut être dans la ZAC et frapper une balle pourvu qu'elle ait fait un bond avant la frappe.

TERRAIN

TERRAIN DE PICKLEBALL

DIMENSIONS OFFICIELLES + LIGNES + ZONES



RÈGLEMENTS RELATIFS AUX LIGNES

Au service, la balle ne doit pas toucher la ligne de ZAC, mais elle peut toucher toute autre ligne dans la zone de réception (ligne médiane, ligne de fond et ligne de côté). Lors de la suite des échanges, après la frappe du receveur, la balle peut toucher à quelque ligne que ce soit de l'autre côté du filet et être considérée bonne.

La balle doit toucher physiquement une ligne pour être considérée comme bonne. Une balle qui tombe tout près de la ligne, mais à l'extérieur et dont la rondeur est au-dessus de la ligne, mais sans la toucher est considérée "OUT".

Code d'éthique pour l'appel de lignes : Les arbitres et les juges de ligne doivent rendre des décisions impartiales en considérant l'intérêt de tous les joueurs. En l'absence d'officiels, lorsque les joueurs assument la responsabilité de signaler les fautes de lignes, un code d'éthique s'applique :

- 1) L'appel de lignes est fait par le joueur ou l'équipe recevant la balle.
- 2) Le bénéfice du doute est alloué au joueur ou à l'équipe adverse.
- 3) On ne doit pas consulter les spectateurs pour la signalisation des lignes.
- 4) La personne annonçant le «out» doit rechercher l'exactitude dans son affirmation.
- 5) On ne doit jamais mettre en doute la véracité d'un appel ; les joueurs du côté adverse peuvent émettre leur opinion seulement si l'équipe recevant la balle leur demande. Celle-ci doit leur demander si un joueur de l'équipe adverse était en meilleure position pour voir la balle. Dans ce cas, l'opinion de l'équipe adverse est retenue.
- 6) Les joueurs doivent faire preuve de discernement lorsqu'ils sont mal positionnés pour signaler une ligne placée dans la zone opposée, il est difficile de signaler correctement.
- 7) Un «LET» ou un «OUT» doit être signalé immédiatement, c'est-à-dire avant que l'adversaire ait frappé le retour subséquent ou que la balle ait été retournée vers l'extérieur.
- 8) Lorsqu'il y a doute, on doit considérer la balle en jeu.
- 9) On ne doit pas déplacer un «LET» et recommencer le jeu lorsqu'il est impossible de déterminer si la balle était «IN» ou «OUT». Le bénéfice du doute doit être alloué à l'équipe adverse. En double lorsqu'un équipier signale que la balle est «OUT» et que l'autre équipier la déclare «IN», la décision finale est en faveur de l'équipe adverse, à savoir que la balle est «IN».
- 10) La signalisation doit s'effectuer le plus rapidement possible, même s'il semble très évident que la balle est «OUT».
- 11) En double, alors que la balle est dans leur direction, si un des équipiers dit «OUT», «LAISSE TOMBER» ou d'autres mots, ceci est considéré comme une communication intra équipe. Si un joueur signale «OUT» après que la balle ait touché le sol, il s'agit d'un véritable appel de ligne et le jeu cesse.