

PICKLEBALL

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Chaque équipe comprend deux (2) joueurs, dont un capitaine.
- Le Pickleball est un jeu de raquette simple, joué avec une balle spécialement perforée. Il faut envoyer la balle par-dessus le filet, de type tennis sur un terrain de la taille d'un terrain de badminton.

2. MATÉRIEL

- Le filet peut être constitué de n'importe quel matériau entre-maillé. Le maillage du filet doit être suffisamment petit pour éviter qu'une balle ne puisse le traverser. La longueur du filet doit être d'au moins 20 pieds (6,1 m.) s'étendant d'une ligne de côté à l'autre. Sa hauteur (largeur) doit être d'au moins 2 ½ pieds (0,8 m). Le filet doit être suspendu au centre du terrain, à 36 pouces (0,914 m) de haut sur les côtés et de 34 pouces (0,86 m) de haut au centre du terrain. La partie supérieure du filet doit être légèrement recouverte avec une bordure de 2 pouces (5,1 cm) blanche sur un cordon ou un câble qui soutient le filet.
- Les poteaux doivent être placés à l'extérieur du terrain. Le placement recommandé est de 12 pouces (30,48 cm) de la ligne de côté.
- La balle standard doit être faite d'une matière plastique moulée et durable avec une surface lisse et sans texture. La balle doit être 2,874 pouces (73 mm) à 2,972 pouces (75,5 mm) de diamètre. La balle doit peser entre 0,78 et 0,935 once (22 et 26,5 grammes). La balle doit avoir un minimum de 26 jusqu'à un maximum de 40 trous circulaires.
- La raquette ;
 - peut être fabriquée de tout matériau jugé sécuritaire et qui n'est pas interdit dans les règlements.
 - doit être relativement rigide et d'un matériel non compressible.
- La surface de frappe de la raquette ne doit pas contenir de trous, entailles, de texturation rugueuse, bande ou des objets qui permettent à un joueur de donner un effet supplémentaire ou une amélioration sur la trajectoire de la balle. **La surface de la raquette ne doit pas être réfléchissante, car elle pourrait nuire à la vision de l'adversaire.** La longueur et la largeur totale y compris tout capuchons, protecteur de bord ou autre ne doit pas dépasser 24 pouces (60,96 cm) au total. La longueur de la raquette ne peut pas dépasser 17 pouces (43,18 cm). Il n'y a aucune restriction sur l'épaisseur de la raquette. Il n'y a aucune restriction de poids.

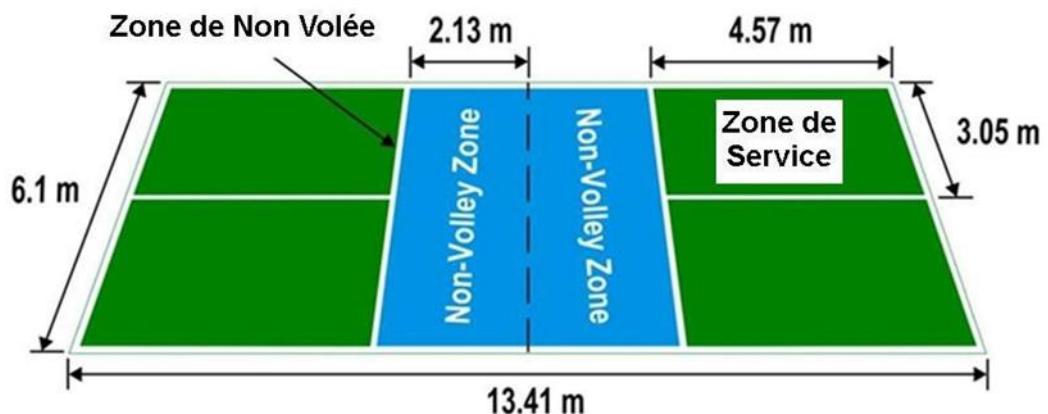
3. PLATEAU

- Le terrain est un rectangle de 20 pieds (6,10 m) de large et de 44 pieds (13,41 m) de long.
- Les mesures du terrain sont prises à l'extérieur des lignes. Les lignes doivent être de 2 pouces (5,1 cm) de largeur.

4. DÉROULEMENT

- Le service peut être exécuté avec rebond ou à la volée.
 - Service avec rebond** est exécuté en frappant la balle après qu'elle ait rebondi sur la surface de jeu. Il peut être fait avec un coup droit ou un revers.
 - Service à la volée (à la cuillère)** est exécuté en frappant la balle sans qu'elle rebondisse sur la surface de jeu. Il peut être fait avec un coup droit ou un revers.

Dimensions d'un terrain de Pickleball



- La balle est servie de bas en haut sans rebondir du côté du serveur et en diagonale vers l'adversaire. Le service doit être fait avec un mouvement du bas vers le haut de sorte que le contact avec la balle soit fait au-dessous du niveau de la taille (la taille est définie comme le niveau du nombril).
- Avant d'effectuer le service, les deux pieds doivent demeurer derrière la ligne de fond.
- Au moment précis de toucher la balle pour servir, le joueur doit :
 - Maintenir un pied au sol à l'intérieur de la zone de service et derrière la ligne de fond;
 - S'assurer que ses pieds ne touchent pas au terrain, à la ligne de fond ou à la surface de jeu à l'extérieur de l'aire de service.
- La zone de service est délimitée par l'espace situé derrière la ligne de fond et entre les lignes imaginaires étendues de la ligne centrale et de la ligne de côté.
- Lors du service, la balle doit toucher par terre en diagonale avant que l'adversaire ne puisse la frapper et la même règle s'applique sur le retour du service, la balle doit toucher par terre (peu importe où sur le terrain) avant d'être frappée à nouveau, par la suite, on peut jouer à la volée (c'est ce qu'on appelle la règle des 2 bonds).
- Une limite de temps de 15 minutes par partie.

5. POINTAGE

- Le serveur continue à servir en alternant de zone de service et ce, jusqu'à ce qu'il y ait faute de la part du côté serveur.

- Les points sont marqués uniquement par l'équipe au service lorsque l'adversaire commet une faute, par exemple si :
 - L'adversaire ne retourne pas la balle ;
 - Frappe la balle hors des limites ;
 - Un joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe de l'autre côté du filet ;
 - Etc.

Formule tournoi

- **Rondes préliminaires** : 11 points.
 - En cas d'égalité à 10–10, le match continue jusqu'à ce qu'une équipe mène par 2 points, ou atteint un maximum de 15 points.
- **Demi-finales** : 15 points.
 - En cas d'égalité à 14–14, le match continue jusqu'à ce qu'une équipe mène par 2 points, ou atteint un maximum de 19 points.
- **Finales** : 21 points.
 - En cas d'égalité à 20–20, le match continue jusqu'à ce qu'une équipe mène par 2 points, ou atteint un maximum de 25 points.
- **Temps d'arrêt** : chaque équipe bénéficie de deux temps d'arrêt par partie, d'une durée d'une minute chacun.
- Un changement de côté est prévu à la mi-partie, avec un temps d'arrêt d'une minute.

Départage d'égalité au classement final

Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes.

Lorsqu'il y a une égalité au classement **entre deux équipes**, elles seront départagées en fonction des critères suivants :

1. Le plus grand nombre de victoires.
2. Si les deux équipes se sont affrontées, l'équipe victorieuse de la partie disputée sera déclarée gagnante.
3. Le meilleur différentiel.
4. Le plus grand nombre de points pour.
5. Par tirage au sort.

Lorsqu'il y a une égalité au classement **entre trois équipes et plus**, elles seront départagées en fonction des critères suivants, tant et aussi longtemps que la première position d'entre elles n'a pas été déterminée :

1. Le plus grand nombre de victoires.
2. Le meilleur différentiel.
3. Le plus grand nombre de points pour.
4. Tirage au sort

Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape 1 pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

6. FAUTES ET PÉNALITÉS

- **La balle de service ou de retour de service ne rebondit pas au sol avant d'être frappée.**
- Frapper la balle dans le filet sur le service ou au retour.
- Frapper la balle hors des limites.
- Frapper la balle après qu'elle a rebondi deux fois sur le même côté du terrain.
- Lorsque les vêtements d'un joueur, ou une partie d'un joueur ou si la raquette touche le filet ou le poteau lorsque la balle est en jeu.
- La balle en jeu frappe un joueur ou quoi que ce soit que le joueur porte ou transporte. Il existe une exception à cette règle : si la balle frappe la main qui tient la raquette, en dessous du poignet, la balle demeure en jeu.
 - Si la balle frappe un joueur se trouvant en dehors des limites avant qu'une faute ait eu lieu, ce joueur perd l'échange.
 - Si le joueur est en train de changer de main ou a les deux mains sur la raquette, ou tente un coup à deux mains alors n'importe laquelle des deux mains qui tient la raquette peut être frappée en dessous du poignet, alors la balle est considérée en jeu.
- Une balle en jeu qui frappe un objet permanent et rebondit sur le terrain
 - Si la balle en jeu heurte un objet permanent après qu'elle ait rebondi sur le terrain, le joueur qui a frappé la balle gagne l'échange. Si la balle en jeu heurte un objet permanent avant qu'elle ait rebondi sur le terrain, c'est une faute.
 - Si la balle touche le filet et traverse, il n'y a pas de faute, sauf si cela contrevient aux règles de service.
- Un joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe de l'autre côté du filet.

7. PARTICULARITÉS FADOQ

- Jeu en double seulement (pas en simple)
- 3 catégories : homme, femme et mixte.
- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou l'exclusion du tournoi.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels

RETARD DE L'ÉQUIPE

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point et une victoire de « 11 » points sera accordée à l'équipe présente.