

TOURNOI RÉCRÉATIF DE PICKLEBALL 50 +

1^{ère} édition

à Victoriaville, au Collège Clarérain

14 et 15 novembre 2026

Pour toute question avant ou pendant l'événement :

- Émilie Lévesque : 819-752-7876 poste 22
- Site Web : <https://www.fadoq.ca/centre-du-quebec/activites/activites-physiques-et-sportives/tournoi-recreatif-de-pickleball-50>
- Réseaux sociaux : https://www.facebook.com/fadoqcentreduquebec/?locale=fr_CA
et <https://www.facebook.com/ClubPickleballdeVictoriaville/>

Nous vous souhaitons un excellent tournoi ainsi qu'une expérience amusante et sociale !



1. Un beau partenariat pour ce tournoi

La FADOQ Centre-du-Québec et le Club de pickleball de Victoriaville sont devenus partenaires pour vous présenter **un tout nouveau Tournoi de pickleball** qui regroupera des adeptes de notre grande région du Centre-du-Québec et d'ailleurs. Soulignons également la participation de la **Ville de Victoriaville** qui rendra accessibles les deux gymnases utilisés pour le tournoi, et cela, gratuitement. C'est pour cette raison et grâce aux bénévoles du tournoi que le coût d'inscription est de 30 \$.

2. Les objectifs de notre tournoi

- Âge : 50 ans et plus, mais pas obligatoire d'être membre FADOQ
- Trois catégories d'âge : **50-59 / 60-69 / 70 +**
Les participants doivent avoir l'âge de leur catégorie au moment du tournoi.
- Quatre catégories de niveau : Quoiqu'il y ait des classes **3.0 et 3.5, les débutants (2.0 et 2.5)** sont invités à venir s'amuser. : « Vivez une première expérience de tournoi ! »
- **Double Homme** : le samedi 14 novembre, entre 9h et 16h.
- **Double Femme** : le dimanche 15 novembre, entre 9h et 16h.

- Coût d'inscription accessible à tous et toutes : **30 \$ / personne.**
- Donner une occasion de vivre une compétition **amicale et sociale.**
- Notre tournoi est de type récréatif. Trois parties minimum assurées.

3. Les inscriptions (informations importantes)

- Le (la) capitaine de l'équipe fait l'inscription pour les deux joueurs/joueuses.
- L'inscription est obligatoire et les places sont limitées : premier arrivés, premiers inscrits.
- L'inscription devient officielle seulement à la réception du paiement et non remboursable.
- Dans quelle classe vous inscrire? Selon le joueur le plus haut classé.
- Niveau de jeu. Comment vous classer : 2.0. 2.5. 3.0 ou 3.5?

OBLIGATOIRE : lire la partie AUTO-ÉVALUATION à la fin de ce Guide du participant.

4. La formule du tournoi et le résumé des Règlements

* À noter que les règlements complets seront envoyés par courriel aux capitaines et disponibles pour consultation à la table d'inscription lors du tournoi.

- 1- Les joueurs doivent **arriver 30 minutes avant l'heure** de début des matchs.
- 2- Pointage des rencontres préliminaires : Le premier côté marquant 11 points et menant par au moins 2 points de différence obtient la victoire. S'il n'y a pas 2 points de différence entre les 2 équipes, la partie se continue jusqu'à un maximum de 15.
- 3- À la fin de la partie, les deux capitaines doivent venir enregistrer leur pointage à la table d'inscription.
- 4- L'ordre des gagnants est déterminé en premier avec le nombre de victoires. En cas d'égalité, le différentiel de pointage sera pris en considération.
- 5- Les joueurs doivent être prêts à jouer en tout temps. Si une équipe a plus de 10 minutes de retard, elle se verra disqualifiée, à moins d'une raison jugée majeure par le comité organisateur du tournoi.
- 6- Demi-Finales : Formule 2 de 3, si le temps le permet ou partie de 15 points. Elles seront « croisées »; exemple : équipe 1 du groupe A contre équipe 2 du groupe B.
- 7- **Finales : Formule 2 de 3. * avec arbitres**
- 8- Les joueurs sont assurés de jouer au minimum 3 parties.
- 9- Il doit y avoir un minimum de 3 équipes inscrites par catégorie.

Prenez note que les règles actuelles de Pickleball Canada s'appliqueront.

Autres informations importantes

- 10- Les souliers d'intérieur sont obligatoires. Note : pas les mêmes qu'à votre arrivée.
- 11- Les lunettes de sécurité sont fortement recommandées.
- 12- Seules les balles fournies par le comité organisateur seront utilisées pour le tournoi.
- 13- Des médailles pour les trois premières positions seront remises pour chaque catégorie.
- 14- Tout manque de respect auprès des organisateurs ou envers les autres joueurs ne sera pas toléré sous peine d'exclusion du tournoi.
- 15- Chaque participant s'engage à respecter les règles du jeu et à adopter un bon esprit sportif.

5. L'horaire du tournoi

L'horaire détaillé est disponible sur le site Web de la FADOQ : <https://www.fadoq.ca/centre-du-quebec/activites/activites-physiques-et-sportives/tournoi-recreatif-de-pickleball-50>

6. En cas de blessures

- Vous devez aviser immédiatement une personne du comité organisateur.
- Des trousse de premiers soins seront disponibles et, possiblement, une équipe de premiers soins sera disponible sur le site.
- **IMPORTANT** : Notez d'abord que les participants jouent sous leur entière responsabilité.

7. Une décharge de responsabilité

Les participants reconnaissent que la participation au tournoi de pickleball comporte des risques inhérents de blessures physiques, pouvant aller de blessures mineures à des blessures plus graves. En s'inscrivant et en participant à ce tournoi des 14-15 novembre 2026, ils renoncent expressément à toute réclamation, poursuite ou responsabilité à l'encontre du comité organisateur, de ses administrateurs, employés, bénévoles, partenaires et commanditaires pour tout dommage, blessure ou perte pouvant survenir avant, pendant ou après l'événement, sauf en cas de faute lourde ou intentionnelle.

8. Prises de photos et de vidéos

En s'inscrivant à notre tournoi des 14-15 novembre 2026, les participants autorisent le comité organisateur à utiliser des photos et vidéos prises lors de cet événement, que ce soit à des fins promotionnelles et médiatiques, et cela sans compensation.

9. Merci à nos indispensables bénévoles !

- Pour vous accueillir chaleureusement.
- Pour vous informer.
- Pour régler de petits problèmes.

10. Les fameuses fiches d'auto-évaluation

LECTURE OBLIGATOIRE

Dans les prochaines pages, vous retrouverez les principales informations pour vous aider à déterminer dans quel niveau vous inscrire :

- 2.0
- 2.5
- 3.0
- 3.5

NIVEAU - 2.0

Le joueur possède une expérience de jeu et applique plus souvent les notions de base.

Règles

- Connaît les règles de base et le pointage.

Service

- Réussit ses services 6 fois sur 10.
- Place ses services en profondeur 4 fois sur 10.
- Sait où se positionner en tant que serveur, partenaire du serveur.

Retour de service

- Réussit ses retours de service 6 fois sur 10.
- Utilise des retours de service en profondeur 4 fois sur 10.
- Sait où se positionner en tant que receveur, partenaire du receveur.

Jeu à la ZNV (zone de non-volée)

- Se déplace vers la ZNV plus aisément après un retour de service (si approprié) 6 fois sur 10.
- S'approche plus régulièrement à la ZNV pour frapper des balles à la volée.
- Peut maintenir un échange d'amortis courts (dink) au filet (plus de 3 échanges).
- Peut maintenir un échange de courte durée lors des frappes à la volée au filet.

Frappes

- Tente et réussit des échanges en utilisant le coup droit et occasionnellement le revers.
- Réussit de plus en plus à contrôler la direction de ses coups droits.
- Peut garder la balle en jeu pour des échanges plus longs.
- Commence à varier sa puissance et profondeur de ses coups au cours d'un échange.
- Commence à utiliser (parfois) des coups au-dessus de la tête (smash).
- Peut parfois utiliser le lob en se servant du coup droit.
- La coordination œil-main est en développement.

Mobilité

- Possède une bonne mobilité.
- Commence à se positionner en double sur le terrain en fonction de la trajectoire de la balle.

Stratégie

- N'a pas encore intégré des stratégies de jeu.

NIVEAU 2.5

**Le joueur soutient des échanges de plus longue durée.
(Possède la plupart ou la totalité des habiletés du niveau précédent)**

Règles et autres

- Connaît les règles principales ainsi que le pointage et est capable de déceler les erreurs de pointage ou les erreurs au service.
- Adopte une position défensive dynamique en tenant la raquette en avant.

Service

- Place ses services en profondeur du terrain 6 fois sur 10.
- Démontre la capacité de varier le placement de la balle lors de son service.

Retour de service

- Utilise des retours de service en profondeur 6 fois sur 10.
- Démontre la capacité de varier le retour de service (hauteur, direction, profondeur) afin de se laisser le temps d'approcher à la ZNV.

Jeu à la ZNV (zone de non-volée)

- S'approche rapidement vers la ZNV (si approprié); ne demeure pas en fond de terrain.
- Initie et maintient un échange soutenu d'amortis courts (dink) au filet.
- Maintient un court échange à la volée au filet avec un certain contrôle.
- Commence à se déplacer en synchro avec son partenaire selon la situation (selon la trajectoire de la balle).

Frappes

- Commence à contrôler la force et la direction de la balle de son coup droit.
- Commence à contrôler la force et la direction de la balle de son revers.
- Commence à varier ses coups au cours d'un échange.
- Tente des coups amortis en balle tombante pour s'approcher du filet (ZNV) – (3e, 5e, 7e coup, etc.).
- Commence à utiliser des coups plus doux vs des coups plus puissants à son avantage.
- Essaye de s'adapter à différentes vitesses de balle de manière cohérente.
- Frappe avec contrôle des coups au-dessus de la tête (smash).
- Commence à utiliser le coup droit lobé avec un certain succès.
- Développe une bonne coordination œil-main.

Mobilité

- Possède une bonne mobilité.
- Bonne coordination avec son partenaire : communication et couverture du terrain.

Stratégie

- N'a pas encore intégré des stratégies de jeu.

NIVEAU 3.0

Le joueur a un meilleur contrôle directionnel des balles reçues de vitesse moyenne à plus rapide (possède la plupart ou la totalité des habiletés du niveau précédent).

Règles et autres

- Connaît toutes les règles principales, y compris la façon de recalculer le pointage et de repérer le bon serveur.
- Établit les règles de jeu avec son partenaire avant la partie (priorité, déplacements, etc.).

Service

- Contrôle et place ses services en profondeur, sur le revers ou près de la ligne médiane.
- Capable de varier ses services (hauteur, profondeur).

Retour de service

- Contrôle ses retours de service en profondeur, sur le revers ou près de la ligne médiane.
- Capable de varier les retours de service (hauteur, profondeur).
- Jeu à la ZNV (zone de non-volée)
- Déplacement rapide vers la ZNV (si approprié); ne demeure pas en fond de terrain.
- Initie et maintient un échange soutenu d'amortis courts (dink) au filet. Objectif d'un coup gagnant.
- Maintient un court échange à la volée au filet avec un certain contrôle et placement de la balle.
- Démontre de l'adresse dans le jeu au filet (ZNV) avec plus de régularité.

Frappes

- Plus de régularité sur les coups droits avec rebond (placement).
- Plus de régularité sur les revers avec rebond (placement).
- Plus de régularité sur les coups à la volée.
- Frappe la balle avec un certain contrôle sur les coups au-dessus de la tête (placement en jeu).
- Possède une précision moyenne dans le placement des lobs.
- Tente occasionnellement le coup amorti en fond de terrain pour s'approcher de la ZNV (3e coup).
- Apprend l'utilisation des coups plus doux vs des coups plus puissants à son avantage.
- Tente de s'adapter à différentes vitesses de balles de manière cohérente.
- Bon contrôle sur la force de frappe et sur la direction donnée à la balle.
- Utilise (parfois) un lob du coup droit comme moyen offensif à la ZNV.
- Possède une bonne coordination œil-main.

Mobilité

- Possède une bonne mobilité et rapidité.
- Efficace lors du déplacement sur la récupération du lob.

Stratégie

- Commence à utiliser des stratégies de communication avec son partenaire de façon plus efficace.
- Commence à créer des espaces libres (ouvertures) afin de placer ses coups dans ces zones.
- Démontre de la patience durant les échanges et attend le moment opportun pour passer à l'offensive

NIVEAU 3.5

Service

- Contrôle et place 80% de ses services.
- Capable de varier ses services (hauteur, profondeur, en puissance).

Retour de service

- *Contrôle ses retours de service en profondeur dans 80% des cas.*
- Capable de varier les retours de service (hauteur, profondeur, en puissance).

Jeu à la ZNV (zone de non-volée)

- Déplacement rapide vers la ZNV (si approprié); ne demeure pas en fond de terrain.
- *Initie et maintient régulièrement un échange soutenu d'**amortis courts** (dink) au filet en attente d'une opportunité de passer à l'offensive. Objectif d'un coup gagnant.*
- Capacité de maintenir un échange à la volée au filet avec un certain contrôle et placement de la balle.
- *Démontre de l'adresse dans le jeu au filet (ZNV) avec régularité.*
- Capacité de maîtriser avec efficacité le jeu à la ZNV.
- Capacité de bloquer et de retourner les volées puissantes (amorti défensif).

Frappes

- *Plus fiable sur les **coups droits** avec rebond (placement, direction, profondeur et vitesse).*
- *Plus fiable sur les **revers** avec rebond (placement, direction, profondeur et vitesse).*
- *Plus fiable sur les **volées** (placement, direction, profondeur et vitesse).*
- *Plus fiable sur les **coups au-dessus de la tête** (placement, direction, profondeur et puissance).*
- Capable de passer d'une stratégie de coups en puissance à des coups en amortis et inversement.
- *Réussit de façon plus régulière le coup amorti en fond de terrain pour s'approcher de la ZNV (**3e coup**).*
- *Renvoie plus souvent des balles basses au-dessus du filet.*
- Utilise de plus en plus de coups variés dans les échanges.
- Capable de s'adapter à différentes vitesses de balles de manière cohérente.
- Exerce un bon contrôle en général sur la force de frappe et sur la direction donnée à la balle.
- Tente d'utiliser le coup brossé (coup droit ou revers).
- *Possède une bonne coordination œil-main.*

Mobilité

- *Possède une bonne mobilité et rapidité.*
- *Efficace lors du déplacement sur la récupération du **lob**.*

Stratégie

- *Capacité d'adapter son plan de match en fonction des forces et des faiblesses de l'adversaire et de sa position sur le terrain.*
- Communique régulièrement avec son partenaire pour faire connaître ses intentions.
- *Peut contrôler le jeu à la ligne de ZNV pour garder l'adversaire en fond de terrain.*
- Capacité de créer des ouvertures dans les échanges afin d'attaquer les zones libres.
- *Capacité d'utiliser stratégiquement le lob comme option offensive de jeu à la ZNV.*