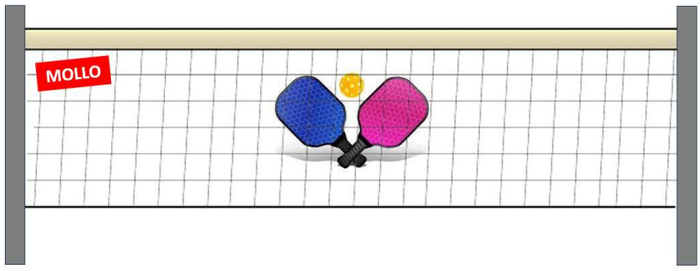

Le Mollo Pickleball

Charte, version 2.1 | 30 mars 2025

Pour obtenir la version la plus récente de ces règles, visitez « MolloPickleball.com »

Proposée par François Dépault
fdepault@gmail.com (819-574-6404)

1. *RÈGLES DE JEU POUR MAXIMISER LES SOURIRES ET MINIMISER LES INSATISFACTIONS*

Objectifs

Jouer au pickleball est un bon moyen de demeurer actif et de socialiser. Mais tous les joueurs et joueuses ne visent pas le même objectif. Au **pickleball régulier** (compétitif), on cherche la victoire et l'amélioration de la compétence individuelle. Ainsi, un joueur « compétitif » tentera de marquer dès que possible dans le match. En contrepartie, au **Mollo Pickleball**, on cherche à prolonger les échanges ce qui maximise le niveau de satisfaction globale (pour tous et non seulement pour les gagnants). Ainsi, un joueur de « mollo » tentera de marquer plus tard afin d'échanger plus longtemps autour du filet.

Le **Mollo Pickleball** convient à tous[i], autant les joueurs débutants que les joueurs expérimentés (qui respectent les règles), ceux qui sont limités par une blessure ou un handicap ou encore ceux qui préfèrent simplement les échanges prolongés au jeu compétitif.

Le **Mollo Pickleball** se joue à l'extérieur (parcs) en été à l'intérieur (gymnases) en hiver. Lorsque des groupes différents jouent dans un même espace, il est préférable d'identifier le filet **MOLLO** afin d'indiquer clairement que le **Mollo Pickleball** est une forme différente de pickleball et qu'il faut d'abord en connaître les règles avant d'y jouer.

Le **Mollo Pickleball** comporte quelques règles particulières énoncées ci-après et destinées à soutenir les objectifs mentionnés plus haut. Pour le reste, les règles officielles du pickleball s'appliquent :

1. **Soyez courtois et positifs :** Souhaitez un bon match à vos adversaires au début, encouragez et soulignez les bons coups de tous les joueurs et félicitez les gagnants à la fin.
2. **Matches de 9 points :** Les matches de **Mollo Pickleball** durent habituellement plus longtemps que les matches de pickleball régulier (parce qu'on veut prolonger les échanges). Afin de favoriser un meilleur roulement, les matches se terminent lorsqu'une équipe atteint **9 points** (avec un seul point d'avance).
3. **Progression dynamique des échanges :**
   a. **Étape 1 – L'annonce des points :** Le serveur doit obligatoirement annoncer clairement les points[ii] juste avant de faire son service. À défaut, le receveur lèvera la main (pour arrêter le jeu) et on reprendra le service;
   b. **Étape 2 – Le service « donné » :** Marquer un point dès le service est contraire à l'esprit du **Mollo Pickleball** (on veut prolonger les échanges). On ne marque donc pas de point ni sur un service ni sur un retour de service[iii]. C'est pourquoi, le service doit être « donné » (facile à retourner). Les service et le retour de service doivent aboutir en jeu pour que le jeu puisse continuer. Sinon, on reprend le service (maximum 3 tentatives[iv] excluant les arrêts de jeu pour balle perdue);
   c. **Étape 3 – La séquence d'amortis courts (dinks)** : Dès le 3e coup, on cherche à se rapprocher de la zone d'action contrôlée (ZAC ou kitchen) et à collaborer dans une séquence d'amortis courts aussi longue que possible;
   d. **Étape 4 – L'accélération modérée :** Après une longue séquence d'amortis courts, il est acceptable que la balle accélère et que le jeu devienne plus « dynamique »[v].
4. **Les limites physiques :** N'exploitez pas les limites physiques (blessure, handicap, habileté limitée ou autre) d'un joueur dans le seul but de gagner un match. Ajustez plutôt votre jeu au sien.
5. **Les plus faibles et plus forts :** Évitez de viser uniquement le joueur le plus faible de l'équipe adverse (dans le but de gagner). Répartissez vos coups entre les deux joueurs. Évitez les coups qui sont impossibles à retourner (on veut prolonger les échanges). Laissez plutôt vos adversaires faire une erreur.
6. **Les explosions de joie :** Évitez de « célébrer » quand un adversaire fait une erreur ou quand vous faites un bon coup.
7. **La puissance, c'est non :** Les smashes et les tirs très puissants sont proscrits car ils peuvent intimider, atteindre ou même blesser un joueur adverse.
8. **Les lobs volontaires[vi], c'est non :** Évitez d'effectuer volontairement des lobs car ils peuvent être difficiles à retourner et entraîner des blessures. Évitez de tenter de retourner un lob si vous n'en avez pas l'habitude.
9. **Les effets de rotation (spins) volontaires, c'est non :** Ne cherchez pas à déjouer vos adversaires en utilisant des effets de rotation excessifs.
10. **« Balle! »** : Si votre balle se retrouve sur un terrain voisin, demeurez sur votre terrain et avisez rapidement les joueurs de l'autre terrain (en criant et répétant « Balle! ») afin qu'ils cessent immédiatement de jouer. Marcher sur une balle perdue peut blesser sérieusement un joueur en mouvement.
11. **L'appel de ligne :** L'appel de ligne (*balle in* ou *balle out*) doit être fait par l'équipe qui a reçu la balle. Si les équipes ne s'entendent pas au sujet d'un appel de ligne, on devrait reprendre l'échange (pour préserver la bonne humeur de tous).
12. **L'enseignement :** Si une règle semble mal comprise, prenez le temps de bien l'expliquer aux autres joueurs.
13. **La sécurité :** Ne prenez pas de risques inutiles. Munissez-vous d'une bouteille d'eau (surtout s'il fait très chaud), de souliers de sport appropriés et portez des lunettes. Un coup de chaleur, une chute ou une balle au visage peut arriver, même au **Mollo Pickleball**!

2. *MODALITÉS DE FONCTIONNEMENT SUR LE TERRAIN*

Au **Mollo Pickleball**, on favorise l'harmonie, la collaboration et le respect des autres. Cela se traduit notamment par les « bonnes habitudes » suivantes :

1. **Ne monopolisons pas un espace de jeu :** En été, il arrive souvent que les parcs municipaux ne permettent pas aux citoyens de réserver un terrain de pickleball. C'est alors le principe du « premier arrivé, premier servi » qui prévaut. C'est d'ailleurs pourquoi une plage horaire moins populaire (17h30 à 19h) a été choisie au parc St-Alphonse. Et puisque nous voulons jouer en harmonie avec les autres citoyens, nous laisserons toujours au moins un terrain libre. Ainsi, par exemple, si un parc offre 5 terrains de pickleball, nous en utiliserons au maximum 4. En hiver, en gymnase, ce sujet sera à discuter avec les responsables du gymnase.
2. **Ne monopolisons par un horaire de jeu :** En été, dans les parcs municipaux, nous nous limitons à jouer 90 minutes (par exemple, de 17h30 à 19h) afin de laisser l'opportunité aux autres de planifier leurs périodes de jeu. De plus, si des joueurs attendent que nos terrains se libèrent (par exemple, à 19h), nous désinstallerons rapidement nos filets afin de ne pas les retarder indûment.
3. **Limitons le nombre de membres dans notre groupe :** Avec la popularité grandissante du **Mollo Pickleball**, nous ne pouvons plus accueillir tous ceux qui se présentent sur place lors de nos rendez-vous. En été, sur la base de l'utilisation de 4 terrains (16 joueurs en action), nous acceptons un maximum de 20 joueurs présents (donc jusqu'à 4 personnes en attente de jouer). Conséquemment, notre groupe comptera au maximum 24 membres (pour l'été) car il y a souvent des absents. À l'automne et à l'hiver, le nombre de membres est ajusté en fonction du nombre de terrains disponibles en gymnase (par exemple, l'automne 2024, le nombre de joueurs maximum était de 15 : 12 en action et 3 en attente).
4. **Arrivons tôt et quittons vers la fin :** Dans la mesure du possible, arrivez 15 minutes à l'avance pour vous réchauffer et vous étirer (pour éviter les blessures). De plus, cela facilite la répartition des joueurs entre les rondes et dans les équipes. Ne quittez pas trop vite afin d'aider à démonter les filets.
5. **Apportons notre aide :** Si quelqu'un apporte son propre filet, remerciez-le de temps à autres. Si vous n'apportez pas de filet, aidez ceux qui le font lors de l'installation et de la désinstallation. Récupérez les balles et autres articles qui risquent d'être oubliés. Remettez-les aux propriétaires (ou conservez-les jusqu'à notre prochain rendez-vous).
6. **Indiquons lorsque un match est terminé :** Puisque les matches ne se terminent pas tous au même moment, nous arrêtons une ronde dès que 2 matches sont terminés (peu importe le nombre de terrains occupés). Un indicateur de « match terminé » doit être mis en évidence par l'équipe qui termine sont match la première. Cette 1ère équipe pourra continuer à joueur en attendant qu'une deuxième équipe ait terminé son match.

3. *GESTION DU GROUPE ET AUTRES ASPECTS ADMINISTRATIFS*

1. **Membre de notre groupe :** Basé sur l'expérience que nous avons vécue depuis février 2024, nos rendez-vous de **Mollo Pickleball** sont plus faciles à gérer avec des joueurs réguliers. Ainsi, pour devenir et demeurer membre de notre groupe, la priorité sera accordée :
    a. aux personnes qui auront pris connaissance de la présente « charte », qui auront confirmé qu'elles sont en accord avec son contenu et qui en respecteront volontiers les règles et modalités.
    b. aux joueurs qui participent régulièrement aux rendez-vous proposés (disons, au moins 1 fois sur 2);
    c. aux membres qui confirment habituellement leur présence (ou absence) lorsqu'un nouveau rendez-vous est annoncé (généralement, par l'app Messenger).
2. **Communications :** Un groupe Messenger appelé **Mollo Pickleball** a été créé pour communiquer les nouvelles d'intérêt (annonces, annulations, absences, activités, etc.). C'est le principal moyen de communication pour le groupe. Chaque membre a la responsabilité de consulter les communications du groupe **Mollo Pickleball**, directement via Messenger ou indirectement via un autre membre qui utilise Messenger.
3. **Nouvelles personnes intéressées à joindre notre groupe :** Un jour ou l'autre, vous rencontrerez de nouvelles personnes qui voudront essayer le **Mollo Pickleball** ou devenir membres de notre groupe. Le plus simple est de leur demander de communiquer avec moi (François). Mes coordonnées sont indiquées au début du présent document.

NOTES EXPLICATIVES

---

[i] Pour qu'un groupe de **Mollo Pickleball** fonctionne bien, chaque joueur doit avoir un niveau d'habileté minimal comparable aux autres membres du groupe. Par exemple, un joueur doit être en mesure de retourner en jeu une « balle facile » au moins 8 fois sur 10. Rater son coup à l'occasion est tout à fait normal. Par contre, un joueur qui rate la balle trop souvent aura un impact négatif sur l'ensemble du groupe. Par ailleurs, les joueurs plus expérimentés sont invités à ralentir leur jeu et à aider les autres à progresser.

[ii] Bien que le **Mollo Pickleball** soit moins compétitif, l'annonce du pointage est important car cela fait partie de la structure du match. L'annonce permet de s'assurer que tous les joueurs sont sur la même longueur d'onde quant au pointage.

[iii] Afin de décourager le serveur de faire un service difficile (à retourner), il faut que le receveur soit en mesure de placer la balle du retour en jeu. Si le receveur tente de retourner un service difficile (ex : pour améliorer ses compétences) et qu'il rate son coup, il ne faut pas qu'il y ait de conséquence négative. C'est pourquoi la règle stipule que la balle de service et celle du retour de service doivent aboutir en jeu pour que le jeu puisse se poursuivre.

[iv] Après 3 tentatives infructueuses, il est préférable de poursuivre avec un 4^{e} service « donné » mais « régulier » (avec lequel on pourrait marquer un point) afin de ne pas retarder le jeu indûment.

[v] Lorsque le jeu devient « plus dynamique », on doit toujours demeurer dans l'esprit du **Mollo Pickleball** qui est, par nature, moins compétitif. Par exemple, on doit ajuster son jeu de façon à éviter qu'une équipe se fasse « écraser » par une autre.

[vi] Il arrive qu'on fasse un lob de façon involontaire, par exemple, après avoir été déstabilisé par une balle difficile. Les lobs involontaires sont permis.