



AFFILIÉ À LA FQP

(Fédération québécoise de pickleball)

GUIDE DU JOUEUR

2024

Table des matières

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 1. | INTRODUCTION | 3 |
| 2. | RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION ET RÈGLES DE BASE | 4 |
| 3. | AUTO-ÉVALUATION | 8 |
| 4. | CODE D'ÉTHIQUE | 9 |
| 5. | RISQUES ET RESPONSABILITÉS ET ASSURANCES | 10 |
| 6. | SITE INTERNET ET ADRESSE COURRIEL | 11 |

1. INTRODUCTION

Le Club Pickleball Boucherville (CPB) est affilié à la Fédération Québécoise de Pickleball (FQP). Dès que vous devenez membre du CPB, si vous n'êtes pas déjà enregistré par un autre club, nous vous inscrivons au registre de Pickleball Canada (en anglais Pickleball Canada Organization ou PCO) et de la FQP.

Le Club est géré par un conseil d'administration de 5 membres élus par l'assemblée annuelle des membres qui a lieu chaque année.

Notre mission consiste à promouvoir le plaisir de jouer au pickleball, et à favoriser le développement et la progression des habiletés de jeu chez les joueurs de tous les niveaux.

Nous voulons offrir aux membres du Club de saines opportunités de formation, de jeu récréatif et de compétition dans un contexte amical, social et respectueux.

Notre devise est la suivante :

Un sport, des amis, une passion !

Deux éléments sont très importants dans notre Club :

- 1) Le plaisir de jouer
 - Le pickleball doit demeurer un jeu. Je peux jouer de façon récréative ou compétitive mais je dois m'amuser peu importe l'issue du match.
 - Je considère la victoire ou la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- 2) La sécurité
 - Je porte l'équipement de protection suggéré pour ce sport, soient les chaussures de sport adéquates et des lunettes pour la protection des yeux.

2. RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION ET RÈGLES DE BASE

Afin d'assurer l'uniformité des règles et des règlements partout où le pickleball est joué, les pays membres se sont engagés à respecter les règles énoncées dans le [Règlement officiel – édition internationale](#).

Voici un sommaire des règles de base (extrait du site web de la FQP).

Règles du double bond

Lors du service, la balle doit effectuer un bon de chaque côté du filet; ce n'est que par la suite que l'on peut frapper la balle à la volée. Lors du service, l'équipe adverse doit laisser la balle faire un bon avant de frapper le retour. L'équipe qui effectue le service doit demeurer à l'arrière du terrain afin d'être en mesure de laisser le retour bondir avant de frapper la balle. L'équipe qui a servi ne peut pas faire le service, s'approcher du filet et frapper la balle sans qu'elle ne fasse un bond sur le retour. Les nouveaux joueurs oublient souvent ce règlement du « double bond » et s'avancent sur le terrain trop rapidement pour frapper un retour de service qui n'a pas rebondi. Les instructeurs se doivent de faire un rappel aux joueurs de l'équipe qui fait le service de demeurer à l'arrière du terrain jusqu'à ce que le retour du service ait rebondi sur leur côté du terrain. Après le deuxième rebond, les équipes peuvent frapper la balle sur un rebond ou à la volée.

Zone de non volée (ZNV) ou encore ZAC (Zone d'action contrôlée)

La zone de non volée communément appelée "la cuisine" est le rectangle de 7' X 20' sur chaque côté du filet.

Il est interdit de jouer une balle à la volée dans la zone de non volée. Cette règle empêche les joueurs d'exécuter des "smashes" à partir de cette zone. Le joueur doit être derrière la ligne de la ZNV pour frapper la balle à la volée. C'est également une faute si, quand il prend une balle à la volée, le joueur se trouve dans la zone de non volée, y compris sur la ligne de non volée. Ce règlement réduit le nombre de "smash" tout en réduisant le risque de blesser le joueur adverse.

C'est également une faute si, après avoir pris la balle à la volée, un joueur est porté par l'élan et pénètre dans la zone de non volée ou s'il touche un quelconque élément de la zone de non volée avec ce qu'il porte ou tient en main. Et ceci, même si la balle de

volée est déclarée morte avant que cela arrive. Un joueur peut légalement être à tout moment dans la zone de non volée tant qu'il ne frappe pas une balle à la volée.

Aucun article de vêtement, bijou, raquette ne peut tomber dans la ZNV; ceci est considéré une "faute". Une faute est commise lorsqu'une casquette ou une raquette tombent dans la ZNV.

Il est vraiment important de faire un rappel de ce règlement aux nouveaux joueurs. En évitant le "smash" au filet, le jeu est d'autant plus sécuritaire et des échanges plus longs en résultent.

Le pointage

Une partie de pickleball est généralement de 11 points. Un écart de 2 points est nécessaire pour gagner une partie. Les parties de tournois peuvent être de 15 ou 21 points. Contrairement au tennis et au badminton, seule l'équipe qui sert peut faire des points. L'équipe qui reçoit le service pourra faire des points seulement lorsqu'elle aura regagné le service.

L'équipe qui sert fait un point lorsque l'équipe qui reçoit commet une faute. Le pointage peut être difficile pour les nouveaux joueurs. L'étiquette veut qu'au pickleball, le serveur et seulement le serveur annonce le pointage. Le joueur qui est dans l'aire de service du côté droit du terrain (côté pair) débute toujours l'échange. Ce serveur est désigné comme le premier serveur pour cet échange seulement. La prochaine fois que l'équipe regagnera le service, le joueur qui sera dans l'aire de service droit sera désigné le premier serveur.

Le pointage annoncé par le serveur se fait dans l'ordre suivant:

- Le pointage de l'équipe qui sert
- Le pointage de l'équipe adverse
- Le numéro de service de l'équipe du serveur

Par exemple, si le serveur annonce 3, 4, 1 cela veut dire que:

- L'équipe qui sert à 3 points
- L'équipe qui reçoit à 4 points
- L'équipe servante effectue son 1er service (ou c'est le 1er serveur)

L'équipe qui sert change d'aire de service lorsqu'elle fait un point. L'équipe qui reçoit maintient sa position. À noter que le serveur perd son service après une faute. Le serveur n'a qu'une chance de réussir son service.

Le service

Le choix du premier service peut s'effectuer par un tirage au sort tel que le tir d'une pièce de monnaie ou par toute autre méthode jugée acceptable. Si le gagnant du tirage au sort choisit de servir ou de recevoir, alors le perdant choisit le côté du terrain; si le gagnant choisit le côté, le perdant choisit de servir ou de recevoir.

Le premier service d'une partie se fait toujours de la zone paire (zone droite). Par la suite, le serveur alterne entre les zones (pair et impair) tant et aussi longtemps qu'il gagne les échanges. La partie se termine lorsqu'une équipe a 11 points. Le serveur doit diriger la balle en diagonale de l'autre côté du filet ; il n'y a pas de règle sur la position du partenaire du serveur ni des receveurs.

Lorsque le pointage de l'équipe est un chiffre pair, le serveur du début de la partie sera dans la zone paire; lorsque le pointage de l'équipe est d'un chiffre impair, le serveur du début de la partie sera dans la zone impaire.

Chaque équipe a droit à deux services au cours d'un match, à l'exception du tout début du match. En d'autres termes, l'équipe qui sert n'a droit qu'à un seul service au début du match. Lorsque le service a été perdu par l'équipe de départ, les deux joueurs de l'équipe adverse serviront jusqu'à ce qu'ils commettent deux fautes, après quoi le service reviendra à l'autre équipe.

Les joueurs de l'équipe servante alternent de zone (paire à impair) à chaque point gagné. Si une faute est commise au cours du premier service, le deuxième service passe au deuxième joueur de l'équipe servante et cette équipe demeurent derrière leurs zones. Ce deuxième serveur alternera de zone avec son coéquipier pour faire son service tant et aussi longtemps que l'équipe accumulera des points.

Il s'agit d'une faute si le serveur effectue le service de la mauvaise zone ou si le service est effectué par le mauvais équipier. Le service est remis au deuxième serveur si une telle faute est commise par le premier serveur de l'équipe; si cette faute est commise par le deuxième serveur, le service retourne à l'équipe adverse.

Un point gagné qui a été fait de la mauvaise position par le mauvais serveur peut être annulé si l'erreur est relevée avant l'acquisition d'un autre point ou jusqu'à ce que l'autre équipe ait effectué un service.

La personne qui reçoit le service se place de l'autre côté du filet dans la zone en diagonale avec le serveur. En double, c'est de la zone paire que le premier receveur prendra le premier service.

Le service se fait en frappant la balle sous la taille. La raquette doit être en position plus basse que le poignet et le serveur doit être en arrière de la ligne de fond pour effectuer son service. Les pieds du serveur doivent être à l'extérieur du terrain (ne touchant pas la ligne de fond) au moment où la balle touche la raquette. La balle doit être servie en diagonale du côté opposé et doit tomber dans l'aire de service. La balle ne peut atterrir dans la ZNV ou même toucher la ligne de la ZNV lors du service. Un service qui frappe le filet et atterrit dans la zone de service est légal et le jeu doit se poursuivre. Avant de faire son service, le serveur doit s'assurer que tous les joueurs sont prêts. Prenez quelques instants pour vous assurer que votre partenaire est prêt ainsi que vos adversaires.

Si vous recevez le service et que vous ou votre partenaire n'êtes pas prêt, levez votre main ou votre raquette pour le laisser savoir. Si, malgré votre geste, le serveur vous envoie la balle, ne la prenez pas et demandez pour un "let", étant donné que vous n'étiez pas prêt. Frapper la balle signale que vous étiez prêt.

L'appel de lignes

En l'absence d'officiels, lorsque les joueurs assument la responsabilité de signaler les fautes de lignes, un code d'éthique s'applique:

- L'appel des lignes est fait par le joueur ou l'équipe recevant la balle
- Le bénéfice du doute est alloué au joueur ou à l'équipe adverse
- On ne doit pas consulter les spectateurs pour la signalisation des lignes
- La personne annonçant le "OUT" doit rechercher l'exactitude de son affirmation.

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.

Les joueurs doivent faire part de discernement lorsqu'ils sont mal positionnés pour signaler une ligne; placé dans la zone opposée, il est souvent difficile de signaler correctement.

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. Lorsqu'il y a un doute, on doit considérer la balle en jeu.

On ne doit pas déclarer un "OUT" et recommencer le jeu lorsqu'il est impossible de déterminer si la balle est "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 dit "IN", la décision finale sera en faveur de l'équipe adverse.

Les appels de lignes doivent être signalés sans délai avec la main ou à voix haute, qu'ils soient évidents ou pas.

Si la balle est dans les airs et qu'un joueur crie « Out », « OUI », « IN », ou tous autres mots pour indiquer à son partenaire la position de la balle, c'est une communication dans l'équipe. Le jeu se poursuit si la balle tombe à l'intérieur et le jeu est arrêté si l'appel est fait après que la balle touche la surface de jeu, car cela doit être considéré comme un appel de ligne.

En double, alors que la balle est dans leur direction, si un des équipiers dit "LAISSE TOMBER" ou d'autres mots, ceci est considéré comme de la communication (signalisation) dans l'équipe. Si un joueur signale après que la balle ait touché le sol, il s'agit d'un véritable appel de ligne et le jeu cesse.

3. AUTO-ÉVALUATION

Le CPB utilise un système de classement très répandu. Les niveaux de jeu vont de 1.0 à 5.0, 1.0 étant un débutant qui n'a jamais joué et 5 étant un joueur expert. Dans l'organisation différentes plage de jeu, des sessions sont offerts par niveau de joueurs et certaines sessions sont ouvertes à tous les niveaux.

Le classement des joueurs est un défi important pour le Club. Nous visons le plus d'homogénéité entre les joueurs de même niveau et pour ce faire, nous utilisons différentes méthodes dont notamment une évaluation formelle.

Nous vous invitons à cliquer sur le lien suivant pour mieux comprendre le processus d'évaluation des compétences.

<https://pickleballcanada.org/fr/classements/auto-evaluation-des-niveaux-de-competence/>

4. CODE D'ÉTHIQUE

Participer à un sport, c'est respecter son éthique sportive:

Esprit sportif

- Je démontre un esprit d'équipe par une collaboration franche avec mes coéquipiers et j'apprécie les efforts de tous.
- Je partage mes connaissances avec les autres participants.
- Je suis ponctuel.
- Je connais et observe les règles du jeu.
- Je joue avec l'équipement conforme et en prends soin.
- J'agis en tout temps avec courtoisie et maintient un comportement pacifique.
- J'accepte les décisions de l'arbitre ou du responsable.

Le respect

- Je respecte l'heure de début et de fin des sessions.
- Je participe au montage et démontage des équipements.
- Je respecte mon groupe et informe le responsable de mon absence afin que le responsable puisse gérer le remplacement au besoin.
- J'accepte de suivre les consignes du responsable.
- Je respecte tous les intervenants : arbitres, entraîneurs, spectateurs et coéquipiers de tous les niveaux.
- Je conserve un langage respectueux.
- Je ne porte ou colporte des accusations mensongères à l'endroit de l'organisme ou de mes coéquipiers.
- Je ne critique aucunement de façon intempestive et répétée l'organisme ou ses répondants.
- Je respecte l'environnement (vestiaire, locaux de jeu, parc, etc...)

Un désistement de dernière minute cause beaucoup de désagréments. Il empêche un joueur sur la liste d'attente de pouvoir se joindre et force le responsable de la plage horaire à revoir son plan de match pour le déroulement de la session. La règle de base à respecter est la suivante :

- Si votre partie est en avant 9 heures
 - Veuillez-vous désister la veille de votre partie
- Si votre partie est après 9 heures
 - Veuillez-vous désister au moins 3 heures à l'avance

Les responsables de plage horaire notent les désistements de dernière minute et le conseil d'administration pourra appliquer des sanctions aux joueurs qui ne respectent pas la règle de base.

Si vous ne pouvez vraiment pas respecter la règle de base, informez votre responsable de plage horaire via le groupe de discussions qu'il aura créé dans la messagerie au début de la saison ou encore par téléphone.

La dignité

- Je conserve en tout temps mon sang-froid et la maîtrise de mes gestes face aux autres participants.
- J'évite tout geste, paroles, ou attitude à connotation raciste, sexiste, sexuelle ou discriminatoire.
- Je fournis un effort constant et engagé.
- J'accepte la victoire de l'équipe adverse lors d'une défaite et reste modeste lors d'une victoire.

5. RISQUES, RESPONSABILITÉS ET ASSURANCES

Toute pratique de sport implique un certain risque d'accident. Comme sportif, vous acceptez de courir des risques qui sont inhérents aux activités que vous choisissez de pratiquer. Il arrive aussi que d'autres personnes soient responsables en cas d'accident. Le site Éducaloi décrit bien les risques et responsabilités associés à la pratique d'un sport.

<https://educaloi.qc.ca/capsules/accidents-sportifs-qui-est-responsable/>

A. Couverture d'assurance

Un membre en règle de la FQP est automatiquement inscrit comme membre de Pickleball Canada (PCO) et bénéficie d'une **assurance-accident**.

B. Procédure en cas d'accident

Lorsque vous participez à l'une de nos sessions sportives, ni la Ville, ni le Club ou ses administrateurs ne peuvent être tenus responsables des accidents ou incidents pouvant survenir à moins qu'il y ait faute ou négligence.

Toutefois, à la suite d'un accident, les procédures suivantes doivent être suivies:

- Informer immédiatement votre responsable afin que celui-ci complète le registre des accidents (date, heure, ce qui est arrivé, le nom des joueurs sur le terrain, etc.).
- Dans le cas où une consultation médicale est requise, le responsable remettra au joueur le formulaire Demande d'indemnité de l'assureur de la fédération. Le joueur devra le faire compléter par son médecin traitant au besoin.

6. SITE INTERNET ET ADRESSE COURRIEL

Le Club Pickleball Boucherville développe actuellement un site internet et vous serez informés lorsque celui-ci sera lancé.

Le Club peut aussi être rejoint à l'adresse courriel suivante:

info@clubpickleballboucherville.ca

Nous vous invitons à consulter les sites internet suivants si vous voulez en savoir plus sur la FQP, la PCO et si vous êtes intéressés par des tournois.

[Fédération québécoise de Pickleball: accueil](#)

<https://pickleballcanada.org/fr/accueil/>

<https://pickleballbrackets.com/pts.aspx>

