

PICKLEBALL

1-RINCIPE 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 faite en tout matériel jugé sécuritaire et qui n'est pas interdit dans les règlements. La raquette doit être faite relativement rigide, d'un matériel non compressible. La surface de frappe de la raquette ne doit pas contenir de trous, entailles, de texturation rugueuse, bande, caractéristiques réfléchissantes, ou des objets qui permettent à un joueur de donner un effet supplémentaire ou une amélioration sur la trajectoire de la balle. La longueur et la largeur totale y compris tous capuchons, protecteur de bord et autre ne doivent 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.
 - o Service avec rebond est exécuté en frappant la balle après qu'elle a rebondi sur la surface de jeu. Il peut être fait avec un coup droit ou un revers.
 - o Service à la volée (à la cuillère). Le service à la cuillère est exécuté en frappant la balle sans qu'elle fasse de rebond. Il peut être fait avec un coup droit ou un revers.
- 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 de servir, ses 2 pieds doivent être derrière la ligne de fond. Au moment où la balle est frappée, au moins un pied doit être au sol à l'intérieur de la zone de service derrière la ligne de fond et les pieds du serveur ne peuvent pas toucher la surface du jeu (la ligne de fond faisant partie de la surface de jeu) avant que la balle n'ait fait contact avec la raquette. 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).

5- POINTAGE

- Les points sont marqués par le côté qui sert, uniquement, et se produisent lorsque l'adversaire commet une faute (ne renvoie pas la balle, frappe la balle hors des limites, etc.). Le serveur continue à servir, en alternant de zone à chaque service, jusqu'à ce qu'il y ait faute de la part du côté serveur.
- Le premier côté marquant 11 points et menant par au moins 2 points de différence obtient la victoire. En cas d'égalité
- En cas d'égalité à 10 points, le jeu continue jusqu'à ce que l'une des 2 équipes gagne par 2 points de différence.

6- FAUTES ET PÉNALITÉS

- 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. o Si la balle frappe un joueur se trouvant en dehors des limites avant qu'une faute ait eu lieu, ce joueur perd l'échange. o 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
o Si la balle en jeu heurte un objet permanent après qu'elle a 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 rebondisse sur le terrain, c'est une faute.
o 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)
- 2 catégories: 50+ et 65+ (dans chacune de ces catégories : homme, femme, mixte) et classification

RETARD DE L'ÉQUIPE

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.