



**Jeux francophones de l'Alberta**  
**24 au 26 mai 2024 | Lac La Biche**

## **DEVIS TECHNIQUE**

**Discipline :**

Pickleball

**Catégorie :**

Junior : 10<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année



# DEVIS TECHNIQUE – PICKLE-BALL 2X2

## 1. SITE DE COMPÉTITION

Le basketball aura lieu sur les terrains extérieur du Bold Center.

## 2. NOMBRE D'ATHLÈTES

2.1 Chaque délégation pourra inscrire un **maximum d'une (1) équipe en junior**.

2.2 Pour participer, les équipes doivent être composées d'un **minimum de deux (2) athlètes** et d'un **maximum de quatre (4)**, composées idéalement **deux (2) filles et de deux (2) garçons**. Chaque équipe doit avoir au minimum une (1) fille en tout temps sur le terrain.

	Junior
Mixte	2 à 4 athlètes

## 3. ACCOMPAGNEMENT

3.1. Chaque délégation a le droit à un (1) entraîneur.

3.2. La délégation ne peut pas assigner d'autres accompagnateurs.

## 4. FONCTIONNEMENT DE LA COMPÉTITION

4.1. La formule de jeu sera établie en fonction du nombre d'inscriptions à la discipline.

4.2. Les parties seront en roulement continu; les parties **ne suivront pas un horaire fixe**, mais se suivront plutôt les unes après les autres. Les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affût du déroulement des parties et se présenter à leur partie au bon moment (les athlètes/équipes seront appelés avant chaque partie). Toutes les parties doivent commencer aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.

4.2.1. L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'athlète/équipe.

4.3. Les équipes se disputent des parties de 11 points (2 de 3 manches), en tournoi à la ronde.

---

### 1. Tournoi de sept (7) équipes ou plus

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B) et participent à un tournoi simple.

#### Rondes des quarts de finale

2e place du groupe A VS 3e place groupe B (partie 1)

3e place du groupe A VS 2e place du groupe B (partie 2)

#### Demi-finales

Le gagnant de la partie 1 VS la 1ere place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1ere place du groupe A (partie 4)

#### Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 3 VS gagnant de la partie 4

Bronze et 4e place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

Suivant le nombre d'équipes inscrites, le chef de plateau déterminera l'horaire de rencontres éliminatoires pour les équipes non classées pour les éliminatoires (7<sup>e</sup> place vs 8<sup>e</sup> place).

## **2. Tournoi de cinq (5) ou six (6) équipes**

Un tournoi à la ronde simple de quatre (4) matchs est organisé. *Dans le cas où il y aurait six (6) équipes, un tirage au sort déterminera les équipes qui ne s'affrontent pas au tournoi à la ronde (1<sup>re</sup> place vs 2<sup>e</sup> place, 3<sup>e</sup> place vs 5<sup>e</sup> place et 4<sup>e</sup> place vs 6<sup>e</sup> place).*

### **Rondes de médailles**

Dans le cas de cinq (5) équipes : l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine 4<sup>e</sup> (match éliminatoire).

Dans le cas de six (6) équipes : les équipes 5 et 6 s'affrontent le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

1<sup>re</sup> place vs le gagnant de la partie, 4<sup>e</sup> place vs 5<sup>e</sup> place (ou 4<sup>e</sup> place s'il y a six (6) équipes d'inscrites)

2<sup>e</sup> place vs 3<sup>e</sup> place

Les gagnants des demi-finales s'affrontent pour l'or.

Les perdants des demi-finales s'affrontent pour le bronze.

## **3. Tournoi de quatre (4) équipes ou moins**

Un tournoi à ronde simple est organisé. Dans le cas que seulement trois (3) équipes participent à la compétition, les chefs de mission peuvent prendre la décision de faire un tournoi à ronde double pour offrir plus de temps de jeu aux équipes.

### **Demi-finales**

La 1<sup>re</sup> place VS la 4<sup>e</sup> place (partie 1)

La 2<sup>e</sup> place VS la 3<sup>e</sup> place (partie 2)

### **Rondes de médailles**

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

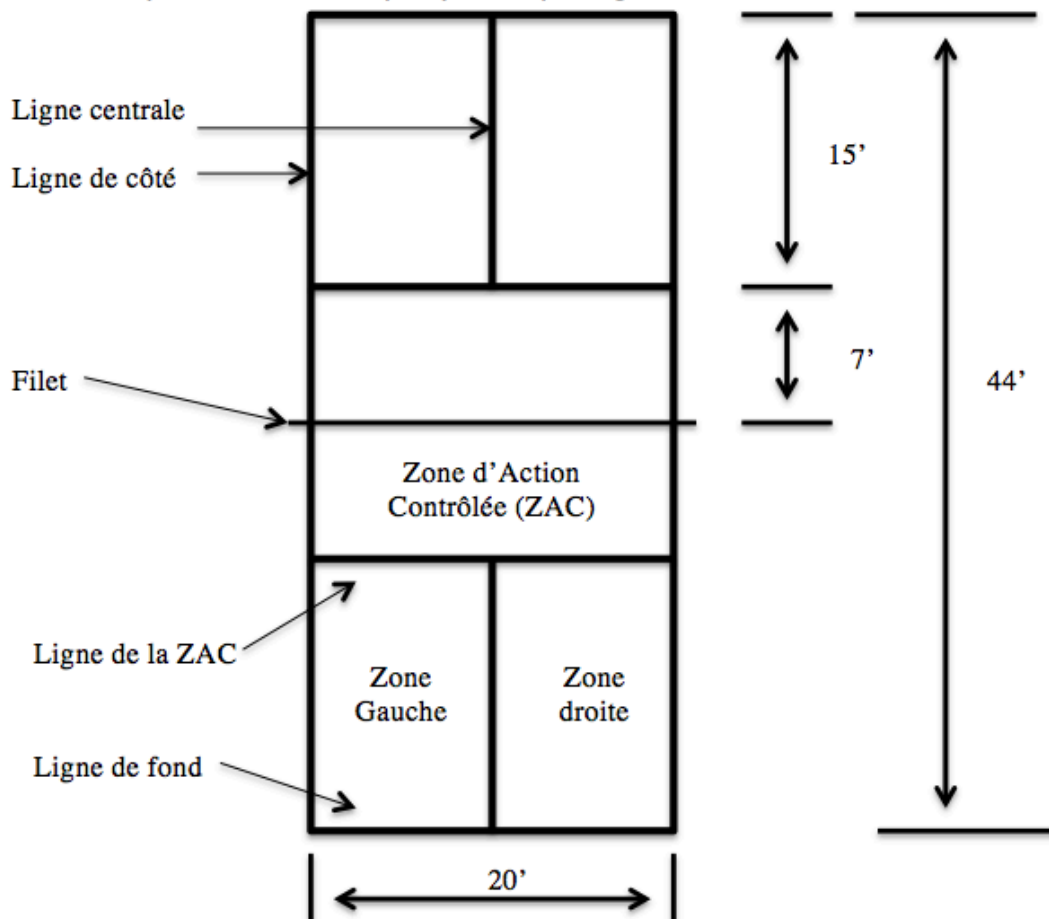
---

## **5. SYSTÈME DE POINTAGE**

- 5.1. Seulement l'équipe qui effectue le service peut marquer des points.
- 5.2. Un point est marqué lorsqu'un service légal n'est pas retourné par l'adversaire ou lorsque ce dernier commet une faute.
- 5.3. La partie est remportée lorsqu'un joueur ou une équipe marque 11 points, avec au moins 2 points d'écart par rapport à l'adversaire. S'il y a une égalité à 10 points, le jeu continue jusqu'à ce qu'un des deux joueurs (ou équipe) marque deux points d'écart.

## 6. FONCTIONNEMENT DES PARTIES

- 6.1. Un tirage au sort s'effectue avant le début de la partie. Le gagnant du tirage exercera son choix sur les possibilités suivantes : commencer avec la balle ou de quel côté il jouera.
- 6.2. Les parties se jouent sur un terrain de forme rectangulaire, avec une largeur de 20 pieds et une longueur de 44 pieds (dimension d'un terrain de badminton). Les mesures sont prises à l'extérieur des lignes, qui elles doivent être d'une largeur de 2 pouces. Un espace de 30 pieds par 60 pieds peut aussi être acceptable, selon les disponibilités des gymnases lors des JFA. Voir l'image ci-bas.



- 6.3. Les lignes de la zone d'action contrôlée (ZAC) sont situées à 7 pieds du filet et sont parallèles à celui-ci.
- 6.4. Le filet doit être suspendu de façon à avoir une hauteur de 36 pouces sur les extrémités et 34 pouces au centre. Les poteaux doivent être à l'extérieur des lignes de côté. Le filet peut être fait de n'importe quel matériau entre-maillé, pourvu que les mailles soient plus petites que la grosseur de la balle.

## 7. RÈGLEMENTS LIÉS AUX SERVICES

- 7.1. Position du serveur: Le serveur doit avoir les deux pieds derrière la ligne de fond avant d'effectuer le service. Au moment où la balle est frappée, le serveur doit avoir au moins un pied au sol, à l'intérieur de la zone de service (derrière la ligne de fond, entre le prolongement imaginaire de la ligne de côté et de la ligne centrale). Ce n'est qu'après que la balle ait fait contact avec la raquette que le serveur peut mettre les pieds sur la surface de jeu (cela inclut la ligne de fond).
- 7.2. Le service doit être fait dans un mouvement en arc allant du bas vers le haut. La tête de la raquette doit être sous la hauteur du poignet lorsque la balle est frappée. La balle doit être frappée sous la taille.
- 7.3. Lors du service, la balle frappée ne doit pas toucher le sol avant d'atteindre la zone de réception de l'équipe adverse.
- 7.4. La balle doit passer au-dessus du filet (sans le toucher) et tomber dans la zone de réception du service de l'équipe adverse (en diagonal). La zone de réception inclut les lignes qui l'entourent, excepté la ligne de la ZAC.
- 7.5. Le receveur est le joueur à l'opposé du serveur, en diagonal. Il n'y a aucune restriction quant à sa position.
- 7.6. Le service peut être fait seulement une fois que le receveur a mentionné qu'il est prêt et que le pointage a été communiqué.
- 7.7. Règle du double bond: Lors du service et du retour de service, la balle doit absolument faire un bond sur le sol avant d'être frappée à nouveau. Après ces deux coups initiaux, le jeu peut inclure des frappes directes (sans rebond). On appelle ce type de coup *la volée*.
- 7.8. Séquence de service en double:
  - 7.8.1. En début de partie, le serveur commence le service à droite, puis alterne entre gauche et droite tant qu'il a son droit de servir.
  - 7.8.2. Le serveur de DÉPART servira à droite lorsque le pointage de l'équipe est pair. Le serveur de DÉPART servira à gauche lorsque le pointage de l'équipe est impair. Il alterne ensuite de position tant que son équipe gagne des points.
  - 7.8.3. Au début de la partie, l'équipe qui effectue le service ne peut effectuer qu'une seule faute avant que le droit de servir ne soit transféré à l'équipe adverse. Ensuite, une faute par joueur est accordée avant que l'équipe ne perde son droit de service, en lien avec une faute commise.
  - 7.8.4. Le receveur est la personne de l'équipe adverse, en diagonal du serveur. Sa position correspond à son pointage par rapport à sa position de départ.

- 7.8.5. Le receveur est le seul qui peut frapper la balle pour retourner le service.
- 7.8.6. Les joueurs de l'équipe receveuse n'alternent pas de position lorsque des points sont marqués par l'équipe adverse. Toutefois, les joueurs peuvent se déplacer une fois le service retourné, pour le temps de l'échange.

## 8. RÈGLES SPÉCIFIQUES

### 8.1. LES ÉCHANGES

- 8.1.1. Une balle est considérée en jeu, peu importe la ligne qu'elle touche. \*Excepté lors du service.
- 8.1.2. C'est le centre de la balle qui détermine si la balle est à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain (point de contact au sol).
- 8.1.3. Les joueurs doivent s'auto-arbitrer quant aux lignes de leur côté du terrain (sauf la ligne de la ZAC et la ligne de fond s'il y a un arbitre).
- 8.1.4. Tous les appels de «LET» (balle qui touche le filet et qui tombe dans la zone réglementaire : le jeu continu) ou de «OUT» doivent être communiqués instantanément, sinon la balle est considérée valide et encore en jeu.
- 8.1.5. Un joueur peut utiliser une main ou deux mains pour tenir sa raquette. Il peut à tout moment changer sa prise, c'est-à-dire utiliser sa main droite comme la main gauche alternativement et à son gré.

### 8.2. LA ZONE D'ACTION CONTRÔLÉE

- 8.2.1. La ZAC est la zone de 7 pieds de chaque côté du filet.
- 8.2.2. La balle ne peut être frappée à la volée (sans rebond) dans cette zone.
- 8.2.3. Un joueur se trouvant dans cette zone peut frapper la balle seulement si celle-ci a d'abord fait un bond **dans cette zone**.

### 8.3. LES FAUTES

- 8.3.1. Frapper la balle dans le filet.
- 8.3.2. Frapper la balle de façon à ce qu'elle touche le filet, mais traverse tout de même **ne constitue pas une faute**, sauf lors du service ou du retour de service.
- 8.3.3. Frapper la balle hors des limites du terrain.
- 8.3.4. Frapper la balle après qu'elle ait fait deux rebonds ou plus du même côté du terrain.
- 8.3.5. Violation d'une des règles de service. (voir section service)

- 8.3.6. Violation d'une des règles de la ZAC.
- 8.3.7. Toucher au filet ou au poteau lorsque la balle est en jeu.
- 8.3.8. Transporter la balle ou effectuer un double coup de **façon volontaire**.
- 8.3.9. Une balle en jeu qui frappe un objet permanent et qui rebondit ensuite sur le terrain.

## 9. BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, les critères de bris suivants seront appliqués, dans l'ordre :

- 9.1. Advenant qu'une équipe impliquée ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale, le classement le moins élevé sera attribué à cette équipe.
- 9.2. L'équipe ayant gagné à la priorité sur l'autre équipe.
- 9.3. Les points pour – les points contre dans les parties entre les équipes impliquées.

## 10. ÉQUIPEMENT

- 10.1. Les raquettes de pickleball (raquettes pleines) sont fournies par la FSFA.
- 10.2. Les balles de pickleball officielles utilisées lors des compétitions (en plastique lisse, trouées) seront fournies par la FSFA. Un nombre limité de balles d'entraînement sera aussi fourni.
- 10.3. Le port du Jersey officiel des Jeux est obligatoire durant les parties.
- 10.4. Le port de lunettes de sécurité est **fortement recommandé**.
- 10.5. Le reste des matériaux nécessaires à la compétition (filets, poteaux, chronomètres, sifflets, etc.) seront fournis par la FSFA.