



Règles du jeu "Récréatif intérieur"


▪ **Règles spécifique pour le jeu en mode "Récréatif" à la Garrison de St-Jean (À RÉVISER POUR L'HIVER 2023-2024)**

- En début d'année 2023, de nouvelles règles ont été établies pour le jeu "Récréatif". Le tout dans le simple but de rendre le jeu récréatif le plus agréable possible et surtout, afin d'éviter les pertes de temps, donc de maximiser le temps de jeu à tous.
 - *Concernant le positionnement des terrains et de la zone d'attente (Banc d'attente), veuillez consulter l'image en bas de page svp.*

Mis à part les règles habituelles du Pickleball, voici donc quelques règles qui ont été ajoutées par l'APHR.

- **1^{ière} règle:** Lorsque les joueurs se présentent en début de session, ceux-ci peuvent se jumeler avec les autres joueurs déjà arrivés afin de remplir les terrains disponibles.
- Si à l'arrivée des joueurs, l'ensemble des terrains dédiés au jeu récréatif sont occupés, les joueurs doivent déposer leur raquette selon les positions libres de la planche d'attente (de couleur rouge) qui se trouve dans la zone d'attente près du banc d'attente.
- **Le positionnement des raquettes sur la planche:** En partant du côté inscrit "Gagnants", soit la position à l'extrémité droite de la planche, la première position indique le premier joueur en attente pour aller jouer suite à la fin d'un match sur 1 des 6 terrains disponibles pour le récréatif. L'ordre pour déterminer les prochains joueurs à aller jouer se fait donc de droite à gauche. Lorsque des positions se libèrent, les raquettes suivantes doivent alors être déplacées vers la droite, soit dans les positions libres.
- **2^{ième} règle: ***Déplacements suite à la fin d'un match*****
"AUCUN GLISSEMENT DE TERRAIN N'EST NÉCESSAIRE".

Grâce à l'espace suffisant entre les rideaux et les lignes de terrains à la Garrison de St-Jean, aucun arrêt de match n'est nécessaire lors des

déplacements. Il est cependant de la responsabilité de chaque joueur de se  déplacer avec discipline le plus près des rideaux possible afin justement de ne pas nuire au jeu en cours.

- **3ième règle: ***Fin d'un match***** Pour chaque match, l'équipe perdante doit se retirer vers la zone d'attente pour laisser place aux 2 prochains joueurs de la zone d'attente à qui c'est rendu au tour de jouer.
- **4ième règle: ***Changement des joueurs à la fin d'un match***** Pour un nombre déterminé de terrains disponibles pour le jeu récréatif, tant qu'il y a l'équivalent de 2 joueurs en attente par terrain, les changements doivent se faire à 2 joueurs seulement, soit les perdants. À partir du moment où il y a l'équivalent de plus que 2 joueurs par terrain en attente, les changements doivent alors se faire à 4 joueurs.
- **Ex #1: -S'il y a 6 terrains de disponibles:**

Jusqu'à 12 joueurs en attente, les changements devront se faire à 2 joueurs seulement, soit les joueurs perdants. Lorsque le nombre de joueurs en attente dépasse le ratio de 2 joueurs en attente par terrain, soit dans l'exemple ici-même, 13 joueurs et plus, alors à la fin d'un match, l'ensemble des 4 joueurs devront changer.

Ex # 2: Pour 5 terrains,

jusqu'à 10 joueurs en attente = changements à 2 et plus de 10 = changements à 4 joueurs).

Lorsqu'il y a changement à 2 joueurs seulement, les joueurs gagnants demeurent sur le jeu tant et aussi longtemps qu'ils sont gagnants ou à moins d'un retrait volontaire de leurs parts. Cependant, les 2 joueurs gagnants doivent se séparer pour jouer le prochain match un contre l'autre en se jumelant avec les 2 nouveaux joueurs provenant de la zone d'attente.

- **5ième règle: ***Jumelage des joueurs au début ou à la fin d'un match***** Le jumelage peut se faire volontairement ou par tirage au

----- Le jumelage peut se faire volontairement ou par tirage au sort. Ex: à la fin d'un match, un des 2 joueurs gagnant cache la balle dans son dos dans une de ses 2 mains et demande à un des joueurs arrivants de choisir quelle main il veut voir, soit la gauche ou la droite. S'il choisit la main sans la balle, il sera alors jumelé avec l'autre joueur gagnant et s'il choisit la main avec la balle, il jouera alors avec le joueur qui cachait la balle.

- **6ième règle: LA PLUS IMPORTANTE -----> AMUSEZ-VOUS!!!**

Fin des règles.