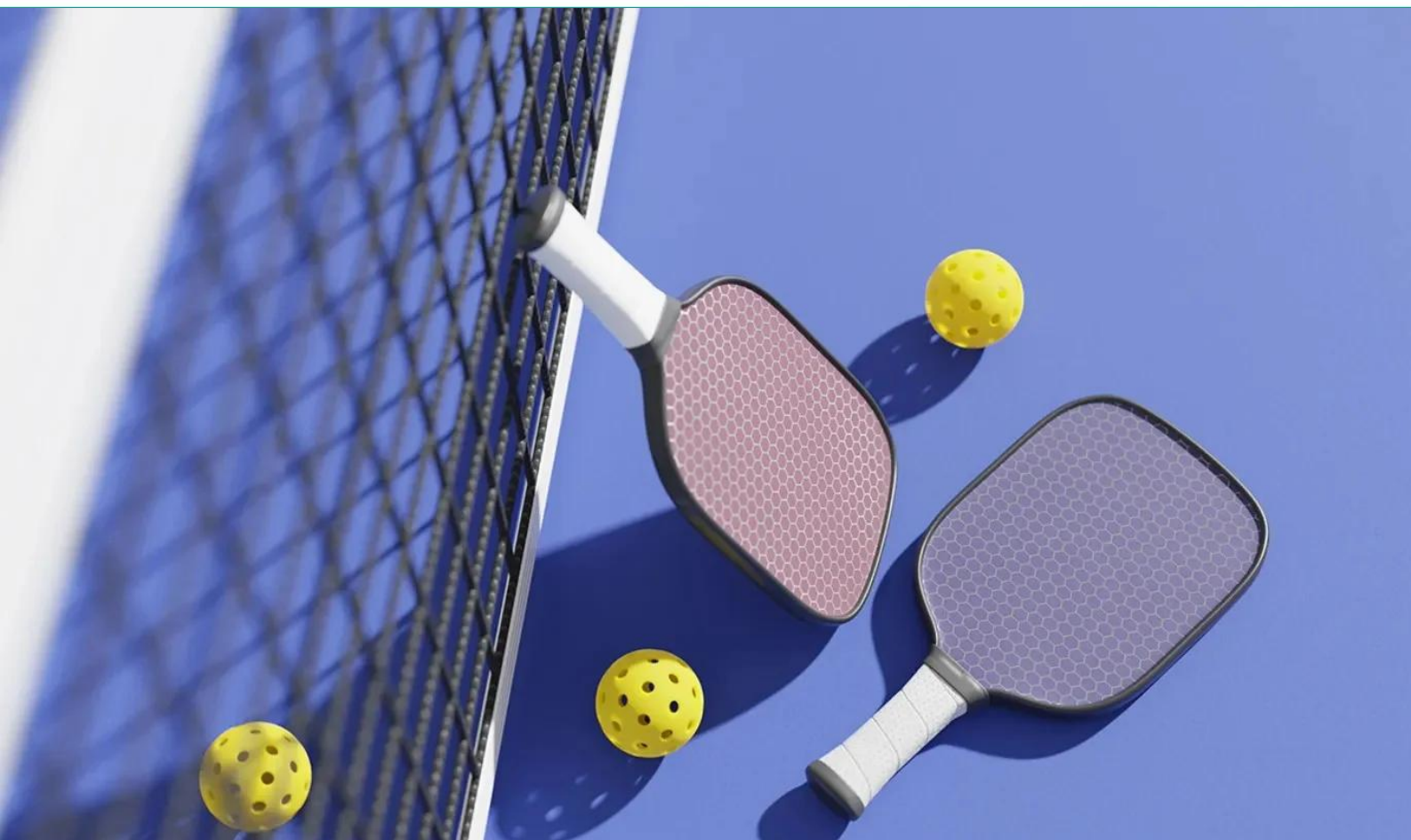




**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

Championnats Multisports Adaptés



RÈGLEMENT PICKLEBALL Saison 2026-2027



TABLES DES MATIERES

Table des matières

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS	0
TABLES DES MATIERES.....	1
1. Présentation du championnat.....	2
2. Déroulement d'une journée	3
2.1. Les missions des éducateurs.....	3
a) A l'arrivée du club.....	3
b) Pendant la journée	3
c) A la fin de la journée.....	3
2.2. Les missions des sportifs.....	4
3. Le règlement.....	4
3.1. Les scores	4
a) Les points	4
b) Le classement	4
3.2. Les aptitudes par catégorie	4
a) Catégorie A.....	4
b) Catégorie B.....	5
c) Catégorie C.....	5
3.3. Le règlement technico sportif adapté	5
a) Services.....	5
b) Sets.....	5
c) Le terrain	5
3.4. Rappels à tous.....	6

1. Présentation du championnat

Le championnat adapté de pickleball est destiné au public adulte en situation de handicap intellectuel qui participe sous l'accompagnement et la responsabilité d'un éducateur ou d'une personne encadrante.

Ce championnat se déroule en journée, en semaine. 3 à 6 journées de championnat sont organisées de septembre à juin. Lors de la première journée, les divisions peuvent être réajustées selon les nécessités identifiées par le coordinateur/animateur sportif de la LHF. Les éducateurs prennent le soin en amont de définir la catégorie de chacun selon le niveau réel de chacun des sportifs (voir règlement – Les aptitudes par catégorie).

Les participants sont répartis dans les catégories et les divisions de celles-ci. Le nombre de division dépend du nombre de sportifs.

- La première catégorie est destinée aux joueurs les plus autonomes, aux joueurs qui comprennent le jeu et s'adaptent à celui-ci. Leurs mouvements sont fluides et contrôlés.
- La dernière catégorie est destinée aux personnes ayant le plus de difficultés tant au niveau de la compréhension que de la motricité.
- Il y a maximum 12 joueurs et minimum 6 joueurs par division. Il y a maximum 10 joueurs par terrain disponible.

Dans le cadre d'une organisation à 3 journées, chaque sportif rencontre tous les joueurs de sa division 1 ou 2 fois ; 3 ou 4 matchs par journée sont joués par tous :

- Journée 1 :
 - o Une journée de jeu d'évaluation est proposée. Des changements de division peuvent être opérées, (si nécessaire) à la suite de cette journée. L'éducateur et le responsable LHF de ce championnat en discutent ensemble.
 - o Au terme de cette journée, les résultats ne sont pas comptabilisés pour le championnat.
- Journée 2 :
 - o Championnat : 3 ou 4 matchs sont joués par tous.
- Journée 3 :
 - o Championnat : 3 ou 4 matchs sont joués par tous.
 - o Remise des prix du championnat

Dans le cadre d'une organisation à 6 journées : chaque sportif rencontre tous les joueurs de sa division au moins 2 fois ; 3 ou 4 matchs sont joués par tous (selon le même principe que l'organisation à 3 journées – voir ci-dessus) :

- Journée 1 :
 - o Matchs tests (changements éventuels de division).
- Journée 2 – 3 – 4 – 5 :
 - o 3 ou 4 matchs sont joués par tous.

- Journée 6 :
 - o 2 matchs sont joués par tous lors des « play-offs » :
 - 3 poules de 3 sont formées (1-2-3/4-5-6/7-8-9) ou adapté selon le nombre de joueurs.
 - Chaque joueur se rencontre au sein de la poule.
 - o Remise des prix du championnat.
- Chaque journée débute à 9h45 et se termine à 15h30.
- Les sportifs peuvent arriver à partir de 9h30.

2. Déroulement d'une journée

2.1. Les missions des éducateurs

a) A l'arrivée du club

- L'éducateur met tout en œuvre pour arriver à l'heure. Le cas échéant, il prévient ! Sans nouvelle, les matchs sont lancés selon la planification établie. Toute absence est notifiée d'un forfait ! (cfr règlement général CMA).
- L'éducateur installe son groupe au choix dans la salle (gradins – bancs – chaises).
- L'éducateur annonce la présence de son club à la table de secrétariat – arbitrage.
- L'éducateur indique en vert les présents et en rose les absents sur la feuille de présence (ou autres couleurs prévues par l'organisateur).

b) Pendant la journée

- L'éducateur gère/encadre au mieux la dynamique de son groupe institutionnel ; il est responsable du comportement de ses joueurs.
- L'éducateur se rend à la table de secrétariat – arbitrage pour sélectionner les matchs qu'il va arbitrer, il surligne en vert les matchs et note les résultats à la fin de ceux-ci.
- L'éducateur arbitre le match de manière neutre et fair-play, en respectant le règlement.

c) A la fin de la journée

- Les éducateurs aident pour le rangement.
- La LHF rappelle qu'en cas de dégâts occasionnés aux installations sportives, les frais associés aux dégâts seront à la charge du participant responsable des dégâts. L'assurance de la LHF n'intervient pas dans de telles circonstances.
- Les éducateurs vérifient que leurs sportifs ont bien toutes leurs affaires.

➔ Les éducateurs sont tenus de veiller à rendre les locaux dans un état correct et soigné, d'être attentifs à la propreté des tables de repas, des vestiaires et des toilettes.

2.2. Les missions des sportifs

- Les sportifs portent une tenue et des chaussures adaptées à la pratique du sport. Ceci pour autant que, selon la(es) déficience(s) existante(s), une autre tenue ou d'autres chaussures ne soient indiquées.
- **Tous les clubs doivent être identifiables par une tenue homogène. Les sportifs sont reconnaissables via un badge nominatif (précisant la catégorie/ la division/ le club/ l'équipe).**
- Les sportifs ne portent pas d'objets (bagues, bracelets, montres) susceptibles de causer des blessures lors du jeu.
- Les sportifs peuvent être munis de leur raquette personnelle.
- Les sportifs sont présents dans un esprit sportif de camaraderie et de fair-play.
- Le sportif ne peut pas venir noter son score lui-même.

3. Le règlement

3.1. Les scores

a) Les points

- Pour un match **gagné**, le joueur remporte **3 points**.
- Pour un match **perdu**, le joueur remporte **1 point**.
- Pour un match **perdu par forfait**, le joueur aura **0 point**.
- Un joueur doit être **présent à au moins 2/3 du nombre total de journées**. En cas d'absence excédant ce seuil, il sera déclaré forfait pour le reste du championnat.

b) Le classement

Le classement se réalise par division, en fonction du nombre de points à la fin du championnat. Il est actualisé après chaque journée.

Une remise des prix est organisée la dernière journée du championnat, avec une récompense pour tous.

La LHF se charge d'organiser cette remise des prix (et de prévoir les récompenses associées).

3.2. Les aptitudes par catégorie

a) Catégorie A

Être capable de suivre le règlement officiel ; Avoir une approche tactique ; être capable d'adapter son jeu en fonction du jeu de l'adversaire.

b) Catégorie B

Être capable de suivre le règlement officiel où quelques règles sont adaptées.
Se débrouiller dans un échange plus ou moins long ; savoir se déplacer pour jouer.

c) Catégorie C

Être capable de réaliser un échange ; pas de technique précise – jeu hasardeux ; difficultés de contrôle moteur.

3.3. Le règlement technico sportif adapté

➔ Sauf communication contraire ci-dessous, le championnat adapté de pickleball se réfère au règlement officiel en vigueur : [CLIQUEZ ICI](#).

a) Services

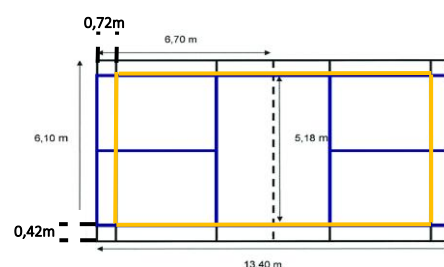
- Catégorie **A** :
 - Le joueur sert derrière la ligne de fond (en diagonale)
 - Tous les points comptent.
 - Le joueur qui gagne le point gagne le service.
 - Au pickleball, avant de pouvoir jouer une balle de volée, le joueur doit attendre 2 frappes dans le jeu : le service, celui de remise de service et le coup suivant.
 - La balle doit être servie en diagonale et tomber dans la zone de service.
- Catégorie **B et C** :
 - Tolérance de service dans le terrain
 - Tous les points comptent
 - Autorisé de jouer à la volée après le retour de service
 - Le **service change tous les 2 points**, indépendamment du joueur ayant marqué les points.
 - La balle doit être servie en diagonale et tomber dans la zone de service.

b) Sets

- Catégorie **A et B** : 2 sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart.
- Catégorie **C** : 1 set gagnant de 15 points avec 2 points d'écart.

c) Le terrain

- Le terrain utilisé est celui du badminton sans les couloirs du fond et latéraux (correspond au terrain jaune sur l'image).



3.4. Rappels à tous

- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- L'arbitre annonce le point dès que le balle cesse d'être en jeu et qu'un point a été acquis. L'arbitre l'annonce à la fin de chaque point en énonçant d'abord le nombre de points du serveur et, ensuite, le nombre de points du relanceur.
- Le joueur qui a commencé dans un camp, commence dans l'autre camp dans le set qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.
- Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public. Sont sanctionnés :
 - o Les dégâts volontaires à l'équipement ;
 - o Un langage ou un comportement inconvenant ;
 - o Tous dégâts volontaires à l'équipement sont à la charge du club auquel adhère le contrevenant.
 - o Sanctions :
 - L'arbitre sanctionne ses excès selon la situation. Les sanctions vont d'un avertissement – la perte du point – du set – du match.
- **En cas de remplacement d'un joueur, il est préférable de faire appel à un joueur d'un niveau équivalent.** Si cela n'est pas possible et qu'un ou plusieurs joueurs d'un niveau supérieur sont alignés, l'éducateur devra mettre en place des règles spécifiques afin de limiter leur influence sur le jeu. À défaut d'une telle intervention, l'arbitre pourra exclure le joueur concerné du match.
- Le coach peut encourager ou donner des directives à ses joueurs pendant le jeu tant que cela reste dans un esprit sportif et fairplay.