

# Luxembourg Pickleball League.

Version 18 mai 2026. Approuvé par la Commission Pickleball

*La compétition est en phase d'expérimentation. Elle sera éventuellement adaptée au fil des expériences. Une session « test » commencera en septembre 2026. Une autre en janvier 2027.*

*Après ces 2 essais, le format définitif sera soumis à l'AG de la FLT en 2027 pour une première version officielle début 2028*

Le « Luxembourg Pickleball League » (LPL) est un format de compétition interclubs pour le pickleball au Luxembourg.

Chaque club ou association affilié à Pickleball Luxembourg by FLT, localisé au Luxembourg peut inscrire une ou plusieurs équipes à cette compétition (le nombre d'équipes alignées par club sera peut-être limité). Chaque équipe est composée de 4 à 8 joueurs. Pour chaque rencontre, 4 joueurs seront sélectionnés + 1 backup présent sur place (en l'absence de backup, l'équipe sera déclarée forfait en cas de blessure. Parmi ces 4 joueurs, il faudra au moins 1 homme et au moins 1 femme. (Le mot joueur dans ce document fait référence tant aux hommes qu'aux femmes)

Seuls les joueurs disposant d'une licence de compétition (A) valide pour l'année en cours sont admis. (Des exceptions pourront être admises par la Commission pendant les 2 versions de test)

Les catégories se baseront sur le rating DUPR moyen (rating de double) des joueurs qui composent l'ensemble de l'équipe.

Le rating d'un joueur ne peut être supérieur de 0,5 à la limite supérieure de la catégorie

Les ratings pris en considération doivent avoir un score de fiabilité d'au moins 60. Lorsque ce n'est pas le cas, le responsable compétition du club attribuera un score de la manière la plus fiable possible à son joueur. (Comparatif avec des joueurs classés et connus).

Le responsable compétition veillera à ce que la moyenne DUPR des 4 joueurs alignés pour une journée ne soit pas au dessus de la limite de la catégorie. (Des contrôles pourront être effectués).

Le DUPR pris en compte est celui à la date limite d'inscription aux interclubs. Une liste de ces classements sera établie en début de compétition et remise à chaque club.

Les catégories sont :

Intermédiaires 2.5 à 3.4999 (à confirmer)

Avancés 3.5 et plus (à confirmer)

Un joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe de même catégorie.

Les joueurs U14 sont admis dans cette compétition. (Joueurs ayant au moins 13 ans dans l'année de la compétition). Les clubs devront s'assurer de l'accord d'un parent ou tuteur légal pour participer à cette compétition.

Les résultats d'interclubs seront encodés dans Picklebook (dès que la plateforme le permet) et serviront au calcul des classements luxembourgeois. Les résultats seront aussi remontés dans DUPR. Il est à noter que le résultat du Luxbreaker ne sera pas pris en compte pour le calcul des ratings et des classements.

## PRINCIPE GENERAL

Les équipes s'affrontent pendant plusieurs journées de rencontre en utilisant des règles spécifiques décrites ci-dessous.

Les équipes s'affrontent lors de Matches qui se jouent au meilleur des 5 jeux.

Les 5 jeux sont tous joués, même si une équipe mène 4-0

Les équipes s'affrontent d'abord en 'poules', puis les meilleures équipes s'affrontent dans un format à élimination directe. Le nombre d'équipes dans une poule sera précisé suivant le nombre d'équipes inscrites à la compétition.

Pour ajouter un peu de convivialité, chaque équipe se choisira un nom qui répondra à ces caractéristiques :

- Court (3 mots max dont 1 qui donne le nom de la commune ou du club) exemple : Howald crazy dinkers, Junglinster picklers, ...
- Fun
- Ni discriminant, ni irrespectueux

Les équipes sont encouragées (mais pas obligées) à afficher une unité dans leur tenue vestimentaire. Le nom d'un ou plusieurs sponsors sont autorisés sur les tshirts (chaque logo ou marque fera maximum 10 cm sur 10 cm) : 1 seul sur la poche avant, 4 maximum dans le dos

Lors de chaque journée chaque équipe joue 1 seul match. (qui dure environ 2 heures).

Les dates et lieux seront annoncés en début de saison. Une certaine flexibilité sera encouragée, tenant compte des difficultés de trouver des terrains et de devoir combiner avec, par exemple, les interclubs de tennis. Les journées se dérouleront à un rythme d'une rencontre par semaine. Certaines semaines pourront voir la compétition suspendue (w-e de l'open international par exemple)

Les clubs devront proposer un terrain par rencontre. Ce terrain devra respecter les reculs et espacements de minimum 1m45 sur les côtés et 1m80 derrière la ligne de service.

Dans le cas de jeu sur un terrain de badminton, la Kitchen line (ligne de non volée) devra être marquée avec une bande autocollante. En cas de jeu sur d'autres terrains (tennis,...) des lignes devront être collées, tracées ou peintes pour l'ensemble des lignes de jeu. (Si une partie est commune avec des lignes de tennis, il ne faut pas rajouter de bande à cet endroit). La rencontre peut se jouer en intérieur ou en extérieur. Si c'est en extérieur, une solution de rechange doit être prévue en cas d'intempérie par exemple.

Le club qui organise devra fournir les terrains, les filets, et les balles.

Les balles utilisées pour la compétition seront les Head penn indoor ou outdoor suivant le type de surface. Un seul type de balle sera utilisé sur la même journée/ même type de surface

Les journées se déroulent en principe selon l'horaire suivant :

- 30 minutes avant la rencontre : accueil des joueurs
- 10 minutes avant la rencontre : déclaration des équipes (alignement des joueurs 1 à 4), tirage au sort, choix // Servir/Recevoir/Côté.

## LISTE de JOUEURS

Lors de l'inscription à la compétition, les équipes annoncent leur liste de max 8 joueurs. Chaque équipe aura désigné un capitaine qui sera en charge des communications entre le responsable des compétitions dans le club et les joueurs. Seul le responsable des compétitions sera le contact avec la FLT.

Lors de chaque journée les équipes donnent 10 min avant le match le nom des 4 joueurs alignés. En cas de blessure (et absence d'un backup) ou autre empêchement en cours de match, l'équipe est déclarée forfait (les jeux et les points gagnés restent acquis pour le comptage du classement, mais l'équipe adverse gagne avec 5 points et tout jeu non joué est gagné par 15-0 sauf le luxbreaker 21-0.

Précision: lors d'une blessure en cours de match, le joueur peut décider de continuer seul le jeu, sachant qu'il perdra l'échange/le point à chaque fois que le bon serveur/receveur ne sera pas à la bonne place. Ce n'est qu'après le jeu en cours que le backup peut être intégré à l'équipe.

Exemple : A et B en sont à 2 jeux à zéro (15-13 et 15-7 pour A et 6-3 pour A dans le 3<sup>ème</sup> jeu. A abandonne. Le résultat enregistré sera 3-2 pour B (15-13 15-7 6-15 0-15 0-15)

Une équipe qui ne se présente pas sur le terrain et qui ne s'est pas excusée par email au moins 24 heures avant la compétition auprès du directeur de la compétition est forfait par 5-0 (15-0 pour chaque jeu). Elle devra prendre en charge les éventuels frais de location de terrains.

Dans la mesure du possible les finales seront arbitrées.

## TIRAGE AU SORT

Au début de chaque match, il y aura un tirage au sort. L'équipe qui gagne le tirage pourra choisir l'option de servir/recevoir ou celle de choisir un côté

- Elle peut choisir de sélectionner le côté du terrain pour commencer tous les jeux de ce match ou elle peut choisir de servir/recevoir.
- Si elle choisit de servir/recevoir, l'autre équipe peut choisir le côté.
- Si elle choisit le côté, l'autre équipe peut choisir de servir ou de recevoir.

Le planning du championnat définit à chaque fois l'équipe locale et l'équipe visiteuse (indépendamment de l'endroit où se joue le match, puisqu'on n'a pas la garantie de pouvoir jouer à chaque fois sur les terrains de l'équipe locale)

Pour les déclarations des enchaînements de joueurs pour le dernier jeu l'équipe locale sera la première à annoncer son nombre de joueurs, leur nom et leur ordre de jeu, puis ce sera au tour de l'équipe visiteuse de le faire.

## ÉCHAUFFEMENT

Les joueurs doivent s'efforcer, dans la mesure du possible, de faire leur échauffement sur un terrain annexe et d'être prêts à jouer au moment de leur prochain jeu.

## MATCHES

Chaque match se compose de quatre jeux à 15 points (victoire par 1 point d'avance) avec scoring traditionnel. Changement de côté à 8 points.

Les joueurs commençant sur le côté droit doivent porter un bracelet ou signe distinctif au poignet.

Les quatre jeux seront joués dans l'ordre suivant :

- Joueur 1 + Joueur 2 (dans chaque équipe)
- Joueur 3 + Joueur 4
- Joueur 1 + Joueur 3
- Joueur 2 + Joueur 4

Un 5ème jeu (appelé le Luxbreaker ) sera joué dans tous les cas.

Un match est gagné par l'équipe qui gagne le plus de jeux.

Ceci s'applique à la fois aux poules et au tableau final.

## TEMPS MORT

À chaque jeu, il y a la possibilité de 1 temps mort de 1 minute pour chaque équipe

## LES SERVICES « LET »

Les services LET atterrissant dans la bonne zone ne sont PAS rejoués.

## AUTRES RÈGLES DE LA COMPÉTITION

Toutes les règles de la compétition LPL sont régies par les règles les plus récentes de USA-Pickleball (dont une version française et anglaise est disponibles sur le site « Pickleball.flu.lu »), à l'exception des règles décrites dans ce document, résumées ci-dessous :

1. Processus de tirage au sort et choix à faire par les équipes en début de match
2. Coaching autorisé pendant la rencontre (sauf si échange en cours)
3. LUXbreaker

## LUXBreaker

Le dernier jeu (5ème) sera joué selon un format spécifique

Ce Tie break est un jeu qui se joue en simple à 21 (victoire par 2 points d'avance) avec « rally scoring » (point gagné à chaque échange sans tenir compte de qui était au service).

Une équipe doit aligner au moins 1 homme et 1 femme pour ce LUXBreaker. Chaque équipier décide et annonce avant le début du jeu, combien de joueurs participent à ce jeu ainsi que les noms de ces joueurs.

Tous les 4 points (indépendamment de qui les remporte), les joueurs changent (joueur 1 contre joueur 2, etc en tenant compte uniquement des joueurs annoncés).

Pendant le Tiebreak, chaque équipe se verra allouer 1 temps mort. Les équipes changeront de côté lorsqu'une équipe atteint le score de 11.

Les changements de joueurs doivent se faire sans perte de temps afin de conserver le rythme de la partie.

## COACHING/APPELS DE LIGNE

Le coaching par des membres de l'équipe qui ne jouent pas est autorisé/encouragé à tout moment lorsque la balle n'est pas en jeu, s'il n'interfère pas avec le jeu continu ou ne perturbe pas injustement l'équipe adverse. Les appels de ligne ne peuvent être faits que par les joueurs sur le terrain. (Les spectateurs ne peuvent pas influencer ces appels). L'équipe au service doit annoncer le score quand tous les joueurs sont prêts à recevoir le service. Elle doit le faire de façon claire (langue à choisir entre les équipes en début de match).

## POULES

Lors de journées de « poules », les matches permettront à chaque équipe de jouer contre chacune des équipes de son groupe.

L'organisation des poules dépendra du nombre d'équipes inscrites.

Si une catégorie compte moins de 4 équipes, celles-ci seront regroupées avec une autre catégorie. Les équipes accumuleront 1 point pour chaque jeu gagné. (Donc maximum 5 points par match)

## TABLEAU FINAL

Après avoir joué tous les matches de poules, les équipes (2, 3 ou 4 suivant la taille des poules) ayant le plus de point dans chaque groupe seront sélectionnées pour le tour final

En cas d'égalité de points, les critères suivants seront pris en compte jusqu'à ce que l'on puisse départager les équipes :

- l'équipe ayant un différentiel de points le plus important (total des points gagnés – points perdus dans l'ensemble des jeux).
- Le vainqueur de l'affrontement entre les 2 équipes concernées.

Les matches du tableau final se déroulent selon les mêmes principes que ceux des poules.

## FAIR PLAY

Nous sommes là pour nous amuser. Le Fair Play doit être le premier principe appliqué pendant cette compétition. Par exemple :

- Souplesse pour les dates, les lieux de jeu
- Le doute sur un call (balle OUT) doit toujours être favorable à l'adversaire.
- Une balle où l'on ne voit pas d'espace entre la balle et la ligne est considérée comme IN
- Même si une règle ne le prévoit pas, proposer de rejouer un point en cas de litige.
- Saluer les beaux coups de l'équipe d'en face

## Annexe :

### Checklist compétition:

- 30 minutes avant le match, arrivée des joueurs
- 10 minutes avant le match, présentation de la feuille de match avec les 4 joueurs (+ éventuel back-up)
- Contrôle: les 4 (+ backup) noms doivent être dans la liste des inscrits fournie à tout les clubs en début de saison et la moyenne DUPR des 4 joueurs alignés doit être dans la fourchette autorisée.
- Contrôle : Au moins 1 homme au moins 1 femme
- Tirage au sort
- L'équipe qui gagne le tirage choisit 1/ le côté pour chaque début de jeu ou 2/ de servir ou recevoir pour chaque début de jeu
- L'autre équipe reçoit d'office le choix 1 ou 2 suivant ce que l'autre a préféré.
- Vérifier avant chaque jeu le port du bracelet ou signe distinctif
- Jeu: J1 et J2 de chaque équipe
- Jeu: J3 et J4 de chaque équipe
- Jeu: J1 et J3 de chaque équipe
- Jeu: J2 et J4 de chaque équipe
- Sélection Luxbreaker
- Equipe locale annonce le nombre de joueurs alignés et le nom et l'ordre de ses joueurs Equipe visiteuse annonce le nombre de joueurs alignés et le nom et l'ordre de ses joueurs
- Contrôle : il faut au moins 1 homme et au moins 1 femme.
- A la fin de la rencontre : Le capitaine envoie les scores au responsable compétition de son club (modalités à préciser)
- Au plus tard 12 heures après la fin du match: Le responsable compétition encode les résultats