

Fonctionnement du club de squash du PEPS

Considérations générales

Les consignes qui suivent décrivent le fonctionnement du club de squash de l'université Laval (CSUL). Les séances du club ont lieu sur les terrains de squash au 2e sous-sol du pavillon d'éducation physique et des sports (PEPS). L'inscription au club se fait au début des sessions d'automne et d'hiver auprès du service des activités sportives (SAS).

Le but recherché est de permettre à ceux et celles qui veulent améliorer leur technique d'affronter différents joueurs à chaque semaine de la session. Les participants apprennent ainsi à diversifier leurs options de coups et de stratégies. Les résultats des parties prévues à l'horaire de chaque séance sont enregistrés afin de tenir un classement. Le classement permet de planifier des parties entre joueurs de calibre rapproché. Les participants sont invités à prendre connaissance des plus récentes règles officielles et complètes du squash directement sur le site de la [World Squash Federation](#) (WSF) où une version française est disponible.

Notez que le stationnement intérieur du PEPS est vérifié entre 19h et 22h du Lundi au Jeudi. Vous pouvez peut-être vous procurer à la réception une vignette à prix modique selon votre statut avec l'université. Le plus proche stationnement gratuit en soirée sur le campus est situé au niveau 00 du pavillon Desjardins.

Sécurité des joueurs

Aux séances du club, les joueurs n'apportent sur le terrain que les accessoires qu'ils portent (dont obligatoirement leurs lunettes protectrices), une raquette par joueur et une balle. Le reste (serviette, sac de sport, bouteille d'eau, étui, raquette de rechange, balles supplémentaires, ...) doit être laissé à l'extérieur du terrain.

La prudence est de mise, surtout quand on joue avec de nouveaux partenaires dont on ne connaît pas d'avance le style. Mieux vaut demander « let SVP » que de se mettre en danger ou mettre son adversaire en danger lors des déplacements, avec la balle ou notre raquette.

Si un pépin survient, la clinique de physiothérapie (local 00254 près de l'entrée des terrains de squash) est ouverte jusqu'à 20h00. Ils ont de la glace, des pansements et du personnel qualifié pour soigner les blessures courantes. Si la clinique est fermée, alors il faut aller au comptoir de service (local 1320 près des vestiaires) où il y a du matériel de secours.

Prêt et achat d'équipement

Le [comptoir de service et de prêt d'équipement du PEPS](#) (local 1320 à côté des vestiaires) loue des vêtements, des lunettes, des balles et des raquettes.

D'autre part la boutique Sports Experts à l'entrée du PEPS est facilement accessible si vous cherchez de l'équipement neuf: raquettes, souliers, grips, lunettes, balles, bandeaux, vêtements et autres accessoires. Les heures d'ouverture sont de 10h à 20h du Lundi au Mercredi, jusqu'à 21h Jeudi et Vendredi, jusqu'à 17h Samedi puis de 12h à 16h Dimanche (fermé le Dimanche durant la session d'été).

Cette boutique offre aussi des rabais pour les membres du PEPS et la possibilité d'essayer certaine marchandise avant achat. Le recordage est aussi possible à la boutique Sports Experts du PEPS grâce à une entente de service avec l'atelier spécialisé Le Cordeur.

Assiduité et remplaçants

L'assiduité de chaque joueur est garante de la qualité des séances du club. Pour ne pas pénaliser ceux qui se présentent, le joueur qui ne pourra venir à une séance se trouve à l'avance un remplaçant qui jouera à sa place ses parties prévues à l'horaire.

Les remplaçants peuvent provenir d'un autre groupe du club, ou bien ce peut être tout joueur extérieur au club qui accède au PEPS. Les joueurs qui prévoient être absents peuvent mettre à profit la liste courante de contact courriel du club pour se trouver un remplaçant.

Liste de contact

L'adresse courriel CSUL@LISTES.ULAVAL.CA peut être utilisée pour échanger des communications entre les membres inscrits de tous les groupes et les substituts de la session courante. Cela permet de faciliter la recherche de remplaçants, de planifier des parties à l'extérieur des séances du club et de recevoir les avis importants reliés à cette activité.

Déroulement d'une session

Pour chaque groupe, la session du club de squash comprend 3 séances de présaison et 8 séances de saison régulière. Aussi les activités comprennent un tournoi de classement avant la présaison, un tournoi de mi-session durant la semaine de lecture et un tournoi de fin de session lorsque la saison régulière est terminée. Consultez le calendrier du groupe voulu sur la page d'accueil pour connaître les dates de ces rencontres.

Information, classement et présaison

Une rencontre initiale a lieu au début de la session pour introduire les nouveaux joueurs, prendre les plus récentes coordonnées des membres et effectuer le tournoi de classement. Les résultats de ce « tournoi » servent à lancer les trois séances de présaison. Le calibre des opposants durant ces séances risque d'être moins bien ajusté que durant la saison régulière mais permet aux joueurs d'expérimenter différents niveaux de jeu. Au fil des semaines le calibre des opposants sera de mieux en mieux ajusté, à condition que ceux qui doivent s'absenter prennent le soin de se faire remplacer.

Composition des groupes

Afin de maximiser l'utilisation des terrains de squash du PEPS et permettre que chaque joueur se mesure équitablement aux plus proches concurrents de son groupe au cours de chaque rencontre, les groupes du club sont composés idéalement d'un multiple de 4 joueurs. Des configurations différentes sont aussi possibles, mais on prendra comme exemple un groupe de 16 joueurs aux sessions d'automne ou d'hiver pour les consignes de fonctionnement qui suivent.

Déroulement des tournois

Lors des tournois, selon le temps disponible et le nombre de participants, les parties sont jouées au meilleur de $(2X-1)$ jeux ($X=2,3, 4, \dots$). C'est alors le premier joueur à gagner X jeux qui remporte une partie. On fait pivoter une raquette au début de chaque partie pour déterminer qui commence à servir le premier jeu et le gagnant du jeu précédent commence à servir au jeu suivant.

Le tournoi de classement sert à dresser un alignement initial approximatif pour chaque groupe avant de lancer la présaison. Comme la force relative des joueurs du groupe n'est en principe pas encore connue à ce point, chaque joueur est invité à effectuer un échantillonnage aléatoire de quatre parties avec les autres joueurs de son groupe.

Les tournois de mi-session et de fin de session n'ont pas d'influence sur le classement, et permettent aux joueurs de tous les groupes de la session de s'affronter pour l'honneur. On utilise le pointage au classement à jour de chaque joueur pour déterminer sa position dans la grille de départ. La formule « monte-descends » se veut conviviale en se déroulant en une seule rencontre, en minimisant les temps d'arrêt entre chaque partie et en permettant aux participants de jouer durant tout le tournoi. Aussi elle se veut impartiale en offrant un cheminement qui, idéalement, permet aux joueurs de défendre un rang final correspondant à leur classement à jour.

Déroulement des séances

Afin que ce ne soit pas toujours les mêmes joueurs qui finissent tard ou qui commencent tôt, on alternera d'une séance à l'autre l'ordre des vagues du groupe. Le classement initial des joueurs à l'intérieur des pools du groupe se précisera séance après séance durant la présaison et la saison régulière selon la formule suivante.

À chaque séance les participants jouent 3 parties de 3 jeux dont l'horaire est fonction de leur classement à l'intérieur de leur groupe. Pour chaque jeu prévu à l'horaire un participant se voit attribuer un pointage proportionnel aux points qu'il a marqués selon un [barème précis](#). En cas d'égalité au pointage cumulatif au terme de la séance, on comparera le pointage différentiel cumulatif pour discerner le rang des joueurs au classement.

Le pointage différentiel d'un joueur est la différence entre les points qu'il marque (points pour) et les points que son adversaire marque (points contre) lors d'un jeu complété. Le pointage différentiel n'est donc pas compilé lorsque le joueur est absent, gagne par forfait ou abandonne le jeu. De cette manière, après chaque séance, le total des pointages différentiels de tous les joueurs faisant partie du même groupe est nul.

Le pointage au classement s'accumule après chaque séance de la présaison et de la saison régulière : il représente fidèlement l'historique de progression du joueur dans son groupe depuis le début de la session. D'autre part, le pointage différentiel est remis à zéro après la présaison car les parties qui s'y déroulent ont plus de chance de confronter des adversaires de force inégale.

À chaque séance un responsable est désigné parmi les participants de la première vague de 8 joueurs, et un autre responsable est désigné parmi les participants de la dernière vague de 8 joueurs. Les responsables s'assurent que tous les résultats de leur vague sont clairement enregistrés sur la fiche et supervisent le bon déroulement des matchs. La fiche de pointage est piquée sur le babillard avant chaque séance et devra y être replacée dans le protecteur plastique avec le crayon.

Le classement des joueurs est recompilé suite à chaque séance et dépend de l'issue de chaque jeu. Comme le barème d'un joueur remplacé est moins généreux que celui d'un joueur présent, l'assiduité d'un participant aura beaucoup d'influence sur son classement au long de la session.

Déroulement des parties

Pour que l'horaire global de la séance soit respecté et éviter l'accumulation de décalages entre les vagues de 90 minutes, les joueurs

- arrivent suffisamment à l'avance pour s'étirer et s'échauffer avant leur première partie
- débutent leur première partie aussitôt que possible après avoir chauffé une balle à condition de jeu, par exemple en frappant des croisés, chaque joueur restant de son propre côté du terrain
- s'échangent les balles chaudes entre chaque partie afin de ne pas avoir à recommencer l'opération de chauffage lors des parties suivantes
- adaptent leur rythme de jeu au temps restant pour leur vague en vérifiant périodiquement l'horloge de référence située dans le couloir d'accès aux terrains
- réduisent les pertes de temps entre chaque jeu et chaque partie, par exemple en utilisant une gourde d'eau et en rassemblant leurs accessoires à la porte du terrain où ils jouent

Lors des séances de présaison et de saison régulière, afin d'équilibrer l'accumulation des pointages au classement, il y a toujours 3 jeux consécutifs par partie. On fait pivoter une raquette pour déterminer qui commence à servir le premier jeu. C'est automatiquement l'autre joueur qui commence à servir le deuxième jeu. Celui qui, au total, a marqué le plus de points dans les deux premiers jeux commence à servir le troisième jeu. Dans le cas où après deux jeux les adversaires

ont le même nombre total de points marqués, on refait pivoter une raquette pour déterminer qui commence à servir le troisième jeu.

Déroulement des jeux

Les points sont marqués par le joueur qui remporte l'échange (serveur ou receveur). Le premier joueur à atteindre 15 points remporte le jeu. S'il y a égalité à 14 points, alors le premier joueur qui atteint un différentiel de 2 points avec son adversaire (e.g. 16-14, 17-15, etc...) remporte le jeu. Au début de chaque jeu et à toutes les fois que le service change de main, le serveur peut choisir le côté où il débutera l'échange. Il alterne ensuite de côté après chaque point marqué.

Il n'y a pas de deuxième essai lorsque le service n'est pas valide. Par contre, le serveur peut reprendre son service si, après avoir lancé la balle, il la laisse tomber sans tenter d'y toucher. Le service est valide sauf si

- le serveur ne pose pas au moins une partie d'un pied à l'intérieur du quart de cercle de service sans toucher les lignes qui délimitent cette zone au moment où il frappe la balle
- la balle touche autre chose que la raquette du serveur avant d'être frappée
- la balle est transportée, c'est-à-dire qu'elle n'est pas frappée franchement d'un contact unique avec le tamis ou avec le cadre de la raquette
- la balle n'effectue pas son premier contact avec le mur frontal au-dessus de la ligne de service
- la balle touche le plafond, les zones au-dessus des lignes latérales ou arrière, ou touche aux lignes qui délimitent ces zones
- lorsque le receveur ne l'intercepte pas au vol avant le premier bond, la balle touche au plancher sur les lignes qui délimitent la zone de réception ou à l'extérieur de cette zone

Le retour est valide sauf si

- la balle fait deux bonds avant d'être frappée
- la balle est transportée, c'est-à-dire qu'elle n'est pas frappée franchement d'un contact unique avec le tamis ou avec le cadre de la raquette
- la balle ne touche pas au mur frontal avant de faire son premier bond
- la balle touche la plaque de métal ou la ligne profilée juste au-dessus de cette plaque
- la balle touche le plafond, les zones au-dessus des lignes murales latérales et arrière, ou touche aux lignes qui délimitent ces zones

Règles locales

Les terrains du PEPS sont des terrains de squash en simple de style américain dont le plafond est rabaissé pour dissimuler de la tuyauterie. Ils sont moins larges et moins hauts d'environ 30 pouces (mais aussi longs) que les terrains de simple anglais utilisés lors des rencontres internationales. Les [lignes permanentes et temporaires](#) diffèrent aussi mais les règles telles que décrites plus haut s'appliquent au PEPS.

Comme il n'y a pas d'arbitres aux séances du club, les joueurs signalent avec diligence leurs propres fautes et s'entendent entre eux sur l'issue de chaque échange. Entre autres, ils accèdent aux demandes de let lorsque

- la balle crève durant l'échange
- il y a danger de toucher l'adversaire avec la balle ou la raquette
- le serveur effectue son service avant que le receveur ne soit prêt
- un joueur crée de l'interférence

On invite les joueurs à réviser la version française des règles officielles disponibles sur le site de la [WSF](#), et réviser aussi la feuille « [Rappels et règles locales](#) » aux points 3 et 4. Cette feuille est affichée sur le babillard du couloir d'accès aux terrains et peut être consultée au besoin durant les parties. Un let est un échange qui se termine sans décision : le serveur recommence alors l'échange du même côté. Le degré de tolérance aux interférences dépend de chaque joueur. Il revient au joueur nui de cesser l'échange pour demander « let SVP ». Par contraste avec les parties arbitrées, et cela afin d'encourager le développement d'un jeu propre et le fair-play au club, l'issue d'un appel pour interférence au CSUL fera volontairement abstraction

- du jugement quant à la capacité ou la possibilité d'effectuer un coup gagnant
- de l'évaluation de l'effort que déploie l'un ou l'autre joueur

Les situations d'interférence et les balles interceptées avant d'atteindre le mur frontal résultent donc la plupart du temps, dans le cadre du CSUL, en demandes de let accordées de bonne foi. Notez toutefois qu'un stroke (gain automatique de l'échange) peut être accordé au frappeur s'il effectue un coup régulier mais que son adversaire intercepte la balle, n'ayant pas totalement dégagé l'accès direct au mur frontal.

Contributions

Voici quelques-uns des acteurs qui ont fait de cette activité une réussite :

- Instigateurs « ligue » Janvier 2006: Mathieu Paradis et David Lambert
- Design des outils informatiques initiaux: David Lambert
- Adaptation pour CSUL et site web PEPS: Pierre Yves Fortin
- Amélioration tableaux de tournois: Mathieu Goulet et Pierre Gagnon
- Mise sur pied du tournoi régional: Serge Morneau, David Poliquin
- SAS Coordination: Régis Dumont, Jean-Pierre Collin
- SAS Coordination: Louise Bédard, Nathalie Beaulieu
- SAS Communications: Julie Turgeon, Mariève Gagnon-Lefebvre, Catherine Lévesque, Caroline Leclerc, Jenny Aumais
- Sports Experts PEPS, commanditaire intra-mural: Jacques Mainguy, James Dougherty, Hélène Jolibois, Annie Villeneuve, Marc Corcoran
- Fradette Sports, commanditaire tournoi régional: Paul Fradette

- Le PUB universitaire: Marjorie Audet, Patrice Michel
- Les membres et les remplaçants qui ont fréquenté le club...

Références

- [WORLD SQUASH FEDERATION](#)
- [PEPS: LOCATION DE MATÉRIEL](#)
- [BARÈME POUR CLASSEMENT](#)
- [TYPES DE TERRAINS ET LIGNES](#)
- [RAPPELS ET RÈGLES LOCALES](#)