

# Définitions des ligues de l'ARPO

## Niveaux d'habileté

L'ARPO met en place / offre à ses membres des ligues pour répondre aux besoins des joueurs de tous les niveaux d'habileté.

## Périodes de jeu "libre animé"

Les périodes de jeu libre animé sont conçues pour les joueurs de tous les niveaux. Ces périodes de jeu sont également idéales pour celles et ceux qui débutent.

Il n'y a pas de sélection de joueurs pour ces périodes de jeu. Les joueurs de tous les niveaux peuvent y participer mais doivent au préalable s'inscrire en ligne à partir du site web de l'ARPO, puisque le nombre de places disponibles est limité.

## Ligues débutants et intermédiaires / intermédiaires avancées

Les différentes ligues structurées débutants et intermédiaires / intermédiaires avancées sont conçues pour les joueurs de niveau d'habileté 1.0 à 3.0+. Ces ligues sont pour les joueurs débutants et ceux qui ont progressé dans leur apprentissage et qui recherchent un certain niveau de compétition.

### Méthode de sélection des joueurs

La sélection des joueurs pour les ligues structurées débutants et intermédiaires / intermédiaires avancées se fera en premier lieu sur une base d'ancienneté. Les joueurs qui faisaient partie d'une ligue la saison précédente auront leur place réservée s'ils désirent revenir. En deuxième lieu, la sélection se fera sur la base du niveau d'habileté des joueurs. Les joueurs devront avoir atteint le niveau d'habileté requis pour jouer dans ces ligues (surtout pour les ligues intermédiaires avancées).

## Ligues structurées compétitives

Les différentes ligues structurées compétitives sont conçues pour les joueurs de niveau d'habileté 3.0 à 4.0+. Ces ligues sont pour les joueurs plus expérimentés qui recherchent un niveau de compétition plus élevé, dans certains cas en préparation pour des tournois.

### Méthode de sélection des joueurs

La sélection des joueurs pour les ligues structurées compétitives se fera sur la base du niveau d'habileté des joueurs. Les joueurs devront avoir atteint le niveau d'habileté prescrit pour jouer dans ces ligues. Étant donné que la majorité des membres possèdent un niveau d'habileté personnel (c.-à-d. utilisant la méthode d'auto-évaluation) et non un niveau d'habileté de tournois (calculé officiellement basé sur les résultats et le calibre des adversaires de tournois), les

responsables de ligue seront appelés à confirmer et valider que les joueurs possèdent le niveau d'habileté requis. Cette validation pourra se faire à partir d'observation des joueurs lors de parties (de ligue ou autres). Pour les joueurs pour qui une confirmation du niveau ne peut être validée/confirmée, des périodes d'évaluation seront organisées pour valider le niveau d'habileté de ces joueurs. Une fois que les responsables de ligues auront identifié les joueurs qui sont de niveau pour la ligue, ils seront appelés à sélectionner de façon objective le nombre requis de joueurs qui sont les mieux adaptés pour la ligue.

Les joueurs sont invités à consulter le document d'auto-évaluation afin de déterminer leur propre niveau de jeu. Les joueurs seront ensuite en mesure de déterminer avec plus de précision les ligues dans lesquelles ils devraient s'inscrire.

Il est important pour tous les joueurs d'évoluer dans les ligues de leur niveau d'habileté afin qu'ils puissent tous bénéficier d'une expérience plaisante et enrichissante. L'ARPO offre les ligues suivantes :

<b>Ligue</b>	<b>Niveau d'habiletés recommandé</b>	<b>Description</b>
Période de jeu libre animé de tous âges	1.0 à 5.0	La période de jeu libre animé de tous âges n'est pas une ligue comme telle, mais plutôt des périodes où les joueurs de tous âges (enfants de 10 ans ou plus accompagnés d'un adulte de 18 ans ou plus) et de tous les niveaux d'habileté peuvent jouer des parties non compétitives entre eux. Un ou quelques animateurs (parfois instructeurs certifiés) seront sur place de donner des conseils.
Ligue structurée pour débutants méli-mélo	1.0 à 2.5	Ligue pour les débutants qui aimeraient jouer de façon plus structurée. Ce type de ligue se veut aussi une prochaine étape pour certains joueurs qui ont participé aux périodes de jeu libre, mais qui aimeraient maintenant ajouter un élément un peu plus compétitif à la pratique du pickleball. Le format méli-mélo fait en sorte que les joueurs pourront jouer avec différents partenaires et se mesurer à différents adversaires toutes les semaines.

Ligue	Niveau d'habiletés recommandé	Description
Ligue structurée intermédiaire méli-mélo	2.5 à 3.0	Ligue où le niveau d'habileté de jeu est plus relevé que la ligue structurée pour débutants. Ce type de ligue se veut une prochaine étape pour certains joueurs qui ont participé à une ligue structurée pour débutants et qui sont prêts pour le prochain niveau. Le format méli-mélo fait en sorte que les joueurs pourront jouer avec différents partenaires et se mesurer à différents adversaires toutes les semaines.
Ligue structurée intermédiaire avancée (double féminin / double masculin / double mixte)	3.0 à 3.0+	Ligue où le niveau d'habileté de jeu est plus relevé que la ligue structurée intermédiaire. Ce type de ligue se veut une prochaine étape pour certains joueurs qui ont participé à une ligue structurée intermédiaire et qui sont prêts pour un niveau supérieur. La formule de jeu de cette ligue est de faire des rotations des partenaires et adversaires en évitant les répétitions de matchs tout au long de la saison. Les rotations ne sont pas basées sur les performances des semaines précédentes.
Ligue structurée compétitive / échelle avancée	3.0+ à 3.5+	Ligue de niveau d'habileté plus relevé où les participants se mesurent à différents adversaires toutes les semaines. Le format <i>échelle</i> signifie que les joueurs avec le meilleur rendement de la semaine montent d'échelon la semaine suivante, tandis que les joueurs avec un moins bon rendement descendent d'échelon la semaine suivante.
Ligue structurée compétitive double mixte avancée	3.0+ à 3.5+	Ligue de niveau d'habileté plus relevé où les participants sont regroupés en équipe mixte (femme-homme) pour la durée de la session. Les équipes se mesurent à différents adversaires toutes les semaines.

Ligue	Niveau d'habiletés recommandé	Description
Ligue structurée compétitive avancée	3.0+ à 3.5+	Ligue de niveau d'habileté plus relevé pour les joueurs qui participent à des tournois. Ce type de ligue permet aux joueurs de tournois de se mesurer les uns contre les autres afin d'être bien préparés pour les tournois. Ce type de ligue utilise souvent le format échelle.
Ligue structurée compétitive avancée (double féminin et double masculin).	3.5+	Ligue de niveau d'habileté plus relevé. Double féminin et double masculin. Cette ligue sous forme de pratique et de joutes (rotation entre les joueurs) vise à maximiser le développement d'un joueur dont l'objectif est d'accéder à un niveau de jeu supérieur et d'améliorer sa performance dans des tournois. Aucune statistique ne sera fournie. Cette ligue est toute désignée pour les joueurs désirant participer à des tournois de niveau 3.5 et plus.
Ligue structurée compétitive avancée (double masculin)	3.5+	Ligue de niveau d'habileté plus relevé. Double masculin. Cette ligue sous forme de pratique et parties vise à maximiser le développement d'un joueur dont l'objectif est d'accéder à un niveau de jeu supérieur et d'améliorer sa performance dans des tournois. L'éthique et l'esprit sportifs y sont tout aussi importants que le calibre. Aucune statistique ne sera fournie. Cette ligue est toute désignée pour les joueurs désirant participer à des tournois de niveau 3.5 et plus, ouverts à améliorer leur jeu et désireux de bien représenter la région.
Ligue structurée compétitive élite	3.5+ à 4.0+	Ligue de niveau d'habileté le plus relevé. Les joueurs qui participent dans ce type de ligue possèdent plus d'expérience et ils sont en mesure de performer lors de tournois provinciaux ou autres.

