

ENSEMBLE DE PICKLEBALL

PICKLEBALL SET

RÈGLES DU JEU
77011409

APERÇU

Le pickleball se joue en double (deux joueurs par équipe) ou en simple sur un terrain rectangle de 20' (6,1 m) de large et de 44' (13,4 m) de long.

SERVICE

Le service s'effectue derrière la ligne de fond.

Le bras du serveur doit faire un mouvement d'arc ascendant (du bas vers le haut) au moment de toucher la balle.

Le contact de la raquette avec la balle ne doit pas se faire au-dessus du niveau de la taille.

La tête de la raquette ne doit pas être au-dessus du poignet lorsqu'elle touche la balle.

La balle doit être envoyée en diagonale vers le côté opposé et tomber dans les lignes de la zone adverse.

Une seule tentative de service est permise.

SÉQUENCE DU SERVICE

Les deux joueurs de l'équipe qui a le service ont l'occasion de servir et marquer des points jusqu'à ce qu'il y ait une faute (sauf pour le premier service d'une nouvelle partie).

Le premier service de chaque équipe se fait du côté droit du terrain.

Si un point est compté, le serveur se déplace à gauche pour le service suivant.

Lorsque des points subséquents sont comptés, le serveur continue de servir de chaque côté en alternance jusqu'à ce qu'il y ait une faute.

Lorsque le premier serveur perd le service, son coéquipier fait ensuite le service du bon côté du terrain (sauf pour le premier service d'une nouvelle partie).

Le deuxième serveur continue de servir jusqu'à ce que son équipe commette une faute. Le service va alors à l'équipe adverse.

Lorsque le service va à l'équipe adverse, le premier service se fait du côté droit du terrain et les deux joueurs ont l'opportunité de servir et marquer jusqu'à ce que deux fautes soient commises.

En jeu simple, le serveur sert à droite lorsque son pointage est pair et à gauche lorsque son pointage est impair.

Au début de chaque nouvelle partie, seulement un joueur de l'équipe qui a le service peut servir, puis lorsqu'une faute est commise, le service va à l'équipe adverse.

POINTAGE

Seule l'équipe au service compte des points.

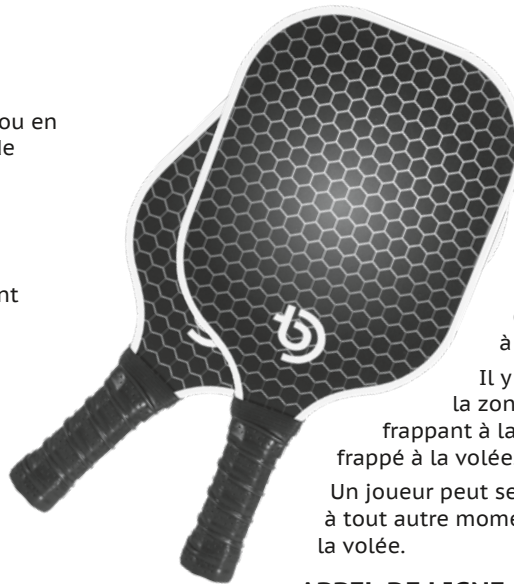
Une partie est généralement de 11 points, avec un écart d'au moins 2 points pour gagner.

Les parties de tournoi peuvent être de 15 ou 21 points, avec un écart d'au moins 2 points pour gagner.

Lorsque le pointage de l'équipe au service est pair (0, 2, 4, 6, 8, 10), le joueur qui fait le premier service de la partie se place du côté droit du terrain pour servir et recevoir. Lorsqu'impair (1, 3, 5, 7, 9), le joueur se place du côté gauche pour servir et recevoir.

RÈGLE DES DEUX REBONDS

Après chaque service, l'équipe qui reçoit le service doit attendre le rebond de la balle avant de la frapper, puis l'équipe au service doit aussi attendre le rebond avant de retourner la balle. Après ces deux coups au rebond obligatoire, les joueurs des deux équipes peuvent frapper la balle à la volée (avant qu'elle rebondisse) ou après un rebond.



ZONE DE NON-VOLÉE

La zone de non-volée s'étend sur 7' (2,13 m) de chaque côté du filet, sur toute la largeur du terrain.

Frapper la balle à la volée est interdit dans la zone de non-volée. Cette règle sert à empêcher les joueurs de frapper à partir de cette zone.

Il y a faute si un joueur met le pied dans la zone ou sur la ligne de non-volée en frappant à la volée ou en atterrissant après avoir frappé à la volée.

Un joueur peut se tenir dans la zone de non-volée à tout autre moment où il ne frappe pas la balle à la volée.

APPEL DE LIGNE

Toute balle est considérée bonne si elle touche le terrain ou n'importe quelle ligne, sauf lors d'un service si elle atterrit sur la ligne de zone de non-volée.

Une balle de service qui atterrit sur la ligne de la zone de non-volée est considérée comme une faute.

FAUTES

Une faute survient quand une action qui enfreint une règle arrête le jeu.

Une faute commise par l'équipe qui reçoit le service donne un point à l'équipe qui sert.

Une faute commise par l'équipe qui sert leur fait perdre le service.

Une faute survient quand :

Un service atterrit en dehors des lignes du côté opposé (receveur).

La balle est frappée dans le filet au service ou lors de tout échange.

La balle est frappée à la volée avant qu'un rebond se soit produit de chaque côté.

La balle est frappée en dehors des limites.

La balle est frappée à la volée à partir de la zone non volée.

La balle fait deux bonds avant d'être frappée par le receveur.

Un joueur, les vêtements d'un joueur, ou une partie de la raquette d'un joueur touchent le filet ou un poteau du filet lorsque la balle est en jeu.

Une règle de service est enfreinte.

Une balle en jeu frappe un joueur ou ce qu'il porte ou transporte.

Une balle en jeu frappe un objet permanent avant de rebondir sur le terrain.

DÉTERMINATION DE L'ÉQUIPE AU SERVICE

Toute méthode de tirage équitable peut être utilisée pour déterminer quel joueur ou quelle équipe choisit son côté de terrain et le premier service.

Exemple : pile ou face.



ENSEMBLE DE PICKLEBALL

PICKLEBALL SET

GAME RULES
77011409

OVERVIEW

Pickleball is played either as doubles (two players per team) or singles on a rectangle court of 20' (6.1 m) in width and 44' (13.4 m) in length.

SERVE

The serve is made behind the baseline.

The server's arm must be moving in an upward arc when the ball is struck.

Paddle contact with the ball must not be made above the waist level.

The head of the paddle must not be above the highest part of the wrist at contact.

The serve is made diagonally crosscourt and must land within the confines of the opposite diagonal court.

Only one serve attempt is allowed per server.

SERVICE SEQUENCE

Both players on the serving doubles team have the opportunity to serve and score points until they commit a fault *(except for the first service sequence of each new game).

The first serve of each side-out is made from the right-hand court.

If a point is scored, the server switches sides and the server initiates the next serve from the left-hand court.

As subsequent points are scored, the server continues switching back and forth until a fault is committed.

When the first server loses the serve the partner then serves from their correct side of the court (except for the first service sequence of the game*).

The second server continues serving until his team commits a fault and loses the serve to the opposing team.

Once the service goes to the opposition, the first serve is from the right-hand court and both players on that team have the opportunity to serve and score points until their team commits two faults.

In singles, the server serves from the right-hand court when his or her score is even and from the left when the score is odd.

At the beginning of each new game only one partner on the serving team has the opportunity to serve before faulting, after which the service passes to the receiving team.

SCORING

Points are scored only by the serving team.

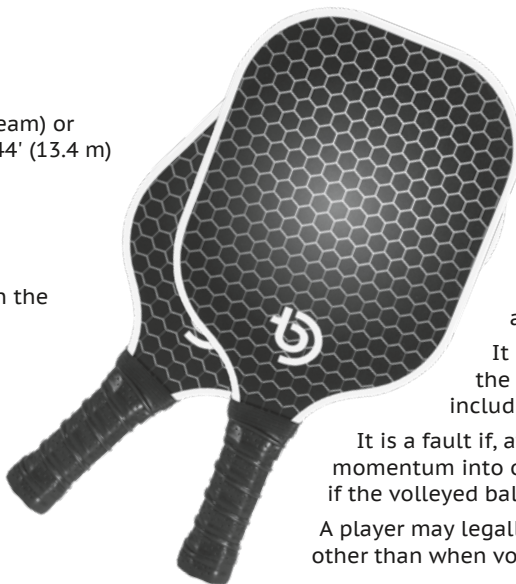
Games are normally played to 11 points, win by at least 2.

Tournament games may be to 15 or 21, win by at least 2.

When the serving team's score is even (0, 2, 4, 6, 8,10) the player who was the first server in the game for that team will be in the right-side court when serving or receiving; when odd (1, 3, 5, 7, 9) that player will be in the left-side court when serving or receiving.

TWO-BOUNCE RULE

When the ball is served, the receiving team must let it bounce before returning, and then the serving team must let it bounce before returning. After the ball has bounced once in each team's court, both teams may either volley the ball (hit the ball before it bounces) or play it off a bounce.



NON-VOLLEY ZONE

The non-volley zone is the court area within 7 feet on both sides of the net over the entire width of the court.

Volleying is prohibited within the non-volley zone. This rule prevents players from executing smashes from a position within the zone.

It is a fault if, when volleying a ball, the player steps on the non-volley zone, including the line.

It is a fault if, after volleying, a player is carried by momentum into or touches the non-volley zone, even if the volleyed ball is declared dead before this happens.

A player may legally be in the non-volley zone anytime other than when volleying a ball.

LINE CALLS

A ball contacting any line, except the non-volley zone line on a serve, is considered "in."

FAULTS

A fault is any action that stops play because of a rule violation.

A fault by the receiving team results in a point for the serving team.

A fault by the serving team results in the server's loss of serve or side out.

A fault occurs when:

A serve does not land within the confines of the receiving court.

The ball is hit into the net on the serve or any return.

The ball is volleyed before a bounce has occurred on each side.

The ball is hit out of bounds.

A ball is volleyed from the non-volley zone.

A ball bounces twice before being struck by the receiver.

A player, player's clothing, or any part of a player's paddle touches the net or the net post when the ball is in play.

There is a violation of a service rule.

A ball in play strikes a player or anything the player is wearing or carrying.

A ball in play strikes any permanent object before bouncing on the court.

DETERMINING SERVING TEAM

Any fair method can be used to determine which player or team has first choice of side, service, or receive. Example: coin flip.

