



Règles de base du Pickleball

Le Pickleball est joué soit en double (deux joueurs par équipe) soit en simple; le double est la forme la plus courante.

L'aire de jeu et les règles utilisées sont les mêmes pour le simple comme pour le double.

Le service

Le service doit être fait par un mouvement du bras de bas en haut.

Le point de contact de la raquette avec la balle doit se situer en dessous du niveau de la taille (le niveau du nombril) du serveur.

Le service est lancé avec au moins un pied derrière la ligne de fond; aucun pied ne peut toucher la ligne de fond ou l'aire de jeu tant que la balle n'est pas frappée.

Le service se fait dans la diagonale du terrain et doit atterrir dans les limites de l'aire diagonale opposée.

Une seule tentative de service est autorisée, sauf dans le cas d'un let (la balle de service touche le filet et tombe dans l'aire de service opposée ; le service let est rejoué).

Séquence de service

Les deux joueurs d'une équipe de double ont la possibilité de servir et de marquer des points jusqu'à ce qu'ils commettent une faute (sauf pour la première séquence de service de chaque nouveau jeu *).

A chaque passage au côté opposé (side-out), le premier service est fait à partir du côté droit du terrain.

Ensuite si un point est marqué par l'équipe du serveur, celui-ci sert le prochain service à partir du côté gauche du terrain.

Tant que son équipe continue à marquer des points, le serveur poursuit ses allers retours jusqu'à ce qu'une faute soit commise. Le premier serveur perd le service.

Lorsque le premier serveur perd le service le partenaire sert alors du côté où il se trouve (sauf pour la première séquence de service de chaque nouveau jeu *).

Le deuxième serveur continue de servir en alternant les côtés jusqu'à ce que son équipe commette une faute. Le service passe à l'équipe adverse (côté opposé – side-out) et c'est le joueur à droite du terrain qui sert en premier. Les deux joueurs de cette équipe ont la possibilité de servir et de marquer des points jusqu'à ce que leur équipe ait commis deux fautes.

En simple, le serveur sert à partir du côté droit lorsque son score est pair et à partir de la gauche lorsque le score est impair.

* Au début de chaque nouveau jeu un seul partenaire de l'équipe qui sert a la possibilité de servir tant que l'équipe ne commet pas de faute, après quoi le service passe à l'équipe adverse (side-out).

Les scores

Les points sont marqués seulement par l'équipe qui sert.

Les jeux sont normalement joués sur 11 points, gagnés avec un écart de 2 points.

Les jeux de tournoi peuvent être sur 15 ou 21, gagnés par 2.

Pour vérifier qu'il n'y a pas d'erreur de score, lorsque le score de l'équipe au service est pair (0, 2, 4, 6, 8, 10), le joueur qui a été le premier serveur dans le jeu devra se trouver à droite du terrain au moment du service ou de la réception d'un service ; si le score est impair (1, 3, 5, 7, 9) le premier serveur devra se trouver à gauche du terrain au moment de servir ou de recevoir un service.

Règle du double rebond

Lorsque la balle est servie, l'équipe de réception doit la laisser rebondir avant de la renvoyer, puis l'équipe au service doit, elle aussi, laisser rebondir cette balle avant de la renvoyer. Il faut donc deux rebonds.

Après que la balle ait rebondi une fois dans le terrain de chaque équipe, les deux équipes peuvent soit volleyer la balle (frapper la balle avant qu'elle ne rebondisse ou volée) ou la jouer après rebond (coup au rebond).

La règle du double rebond élimine l'avantage du retour de volée sur le service et prolonge les échanges (rallyes).

La Zone de Non Volée

La zone de non volée est la zone du terrain de 7 pieds (2,12m) de part et d'autre du filet.

Il est interdit de jouer une balle à la volée dans la zone de non volée. Cette règle empêche les joueurs d'exécuter des smashes à partir de cette zone.

C'est une faute si, quand il prend une balle à la volée, le joueur se trouve dans la zone de non volée, y compris sur la ligne de non volée.

C'est également une faute si, après avoir pris la balle à la volée, un joueur est porté par l'élan et pénètre dans la zone de non volée ou s'il touche avec ce qu'il porte ou tient un quelconque élément de la zone de non volée. Et ceci, même si la balle de volée est déclarée morte avant que cela arrive.

Un joueur peut légalement être à tout moment dans la zone de non volée tant qu'il ne frappe pas une balle à la volée.

La zone de non volée est communément appelée "la cuisine."

Fautes de ligne

Une balle en contact avec une ligne est considérée comme bonne, à l'exception d'une balle de service qui touche la ligne de la zone de non volée ; dans ce cas elle est fautive.

Fautes

Une faute est une action qui arrête le jeu en raison d'une violation des règles.

Une faute commise par l'équipe de réception résulte en un point pour l'équipe de service.

Une faute commise par l'équipe au service résulte en la perte du service ou le passage du service au côté opposé (side out)

Une faute se produit lorsque :

- Au service la balle n'atterrit pas dans les limites de l'aire de réception



Avril 2016

- La balle est frappée dans le filet au service ou sur le retour de service ou sur toute autre frappe ultérieure
- La balle est prise à la volée avant le double rebond
- La balle est frappée hors des limites
- Une balle est reprise de volée de la zone de non volée
- Une balle rebondit deux fois avant d'être frappée par le récepteur (faute du récepteur)
- Un joueur, les vêtements d'un joueur, ou une partie de la raquette d'un joueur touche le filet ou le poteau du filet lorsque la balle est en jeu
- Il y a une violation d'une règle de service
- Une balle en jeu frappe un joueur ou tout vêtement qu'il porte (faute du joueur) à l'exception de sa raquette
- Une balle en jeu frappe un objet permanent avant de rebondir sur le terrain

Détermination de l'équipe au service

Les joueurs utilisent un tirage au sort pour déterminer qui va servir en premier. Le gagnant du tirage au sort aura la possibilité de choisir le côté ou de servir ou de recevoir.