

Règlement du jeu de pickleball

Le pickleball est un sport de raquette ludique qui met en avant un esprit d'équipe et se pratique souvent en double (2 contre 2), mais le jeu en simple se pratique également (1 contre 1).

Règles du jeu en double pour le pickleball à RSVO

Le terrain :

Le terrain mesure 6,10 m de large par 13,41 m de long.

Le terrain est divisé en plusieurs zones, Zone de service G (à gauche) ZdS G, Zone de service D (à droite) ZdS D, pour chaque équipe A et B. Et une ZNV, Zone de non-volée.

L'animateur RSVO adaptera les dimensions du jeu en fonction de la disponibilité de place et des capacités des joueurs. Seul l'animateur prendra cette décision qui sera appliquée.

Le service :

Un service unique doit être effectué sous la hanche, en diagonale, et doit atterrir dans la ZdS (Zone de service) opposée au serveur. Le serveur doit être derrière sa ligne de sa ZdS.

La balle ne doit pas être servie dans la ZNV, au service.

Le receveur doit retourner la balle après un rebond et un seul, à ce retour l'équipe ayant servie retourne à son tour la balle après un rebond et toujours un seul.

Ensuite libre de reprendre la balle après 1 rebond et 1 seul, ou en reprise de volée.

Principe de la double chance :

Déroutement des joueurs « 1 » et « 2 » au service pendant le jeu.

L'équipe vient de prendre le service à l'équipe adverse.

Le joueur « 1 » sera celui se trouvant du côté de la ZdS à droite.

Le joueur « 2 » est celui se trouvant du côté de la ZdS à gauche.

De ce fait le joueur « 1 » et le joueur « 2 » ne sont pas toujours les mêmes (aléatoire, selon le jeu).

Cette double chance ne s'applique pas au premier échange d'une partie, donc le premier serveur s'annonce joueur « 2 ».

Annnonce avant de servir :

Avant de servir, le joueur au service doit annoncer le score de son équipe, puis le score de l'équipe adverse, et ensuite s'il est le premier à servir joueur « 1 » ou s'il joue la seconde chance joueur « 2 ».

Sauf au tout premier échange où il n'y a pas de double chance et est directement joueur « 2 ».

Comptage des points :

Les points se gagnent 1 par 1. Seul l'équipe du joueur ayant effectuée le service prend 1 point si son équipe gagne l'échange, et continue de prendre des points tant qu'elle gagne.

Les matchs se jouent en 1 set de 11 ou 15 points, avec 2 points d'écart (15 à 14 n'est pas gagné, il faut +2 points, donc 16 à 14, et ainsi de suite), l'animateur reste toujours l'arbitre décisif en cas de différent, et toujours dans la convivialité.

Le filet :

Au service si la balle touche le filet mais tombe dans la ZdS diagonale au serveur elle doit être jouée.

Pendant le jeu, une balle touchant le filet et tombe dans le camp adverse est bonne et continue d'être jouée.