



R È G L E M E N T
É D I T I O N C O U R T E

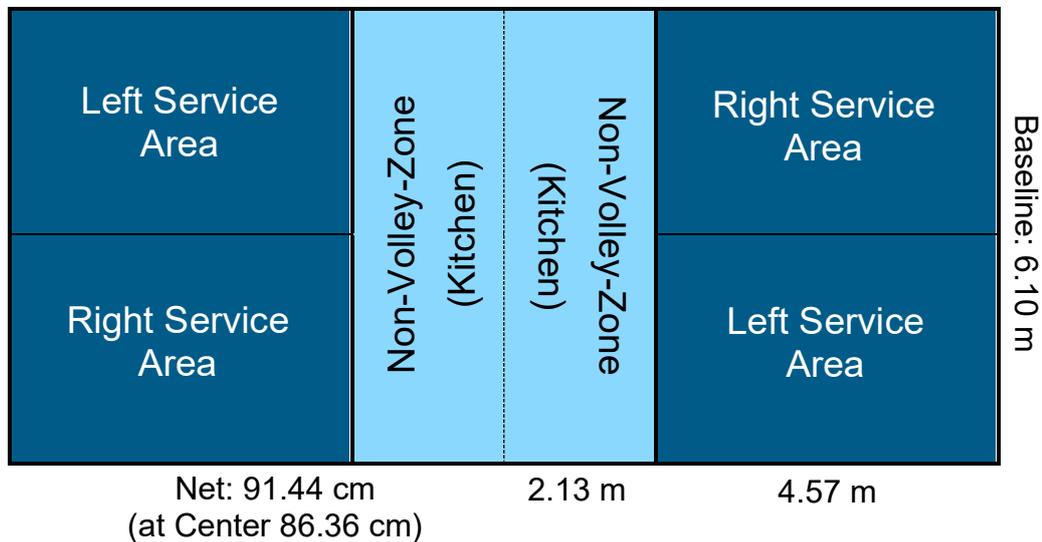
Pickleball Règlement – Édition courte

v1.00 - FR

1 Règles de base

- Le pickleball se joue soit en double (deux joueurs par équipe), soit en simple; le double est le plus courant
- Les dimensions du terrain et les règles sont les mêmes pour les matchs en simple et en double. Les dimensions du terrain correspondent à celles du terrain de badminton en double, à l'exception de la ligne de service/non-volley, qui se trouve 15 cm plus loin du filet. Voir les détails ici.

Sideline: 13.40 m (+/- 1cm)



2 Le service

- Le bras du serveur doit se déplacer en arc de cercle vers le haut lorsque la balle est frappée.
- Le contact de la pagaie avec la balle ne doit pas se faire au-dessus du niveau de la taille.
- La tête de la palette ne doit pas être au-dessus de la partie la plus haute du poignet au moment du contact.
- Un "service tombé" est également autorisé, auquel cas aucun des éléments ci-dessus ne s'applique.
- Au moment où la balle est frappée, les pieds du serveur ne doivent pas toucher le court ou le prolongement imaginaire de la ligne de touche ou de la ligne médiane et au moins un pied doit se trouver derrière la ligne de fond sur la surface de jeu ou sur le sol derrière la ligne de fond.
- Le service est effectué en diagonale à travers le court et doit atterrir dans les limites de la diagonale opposée du court.
- Une seule tentative de service est autorisée par serveur.

3 Séquence de service

- Les deux joueurs de l'équipe de double au service 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).
- Le premier service de chaque côté est effectué depuis le court droit/pair.
- Si un point est marqué, le serveur change de côté et commence le service suivant depuis le court gauche/impair.
- Au fur et à mesure que des points sont marqués, le serveur continue à changer de côté jusqu'à ce qu'une faute soit commise et que le premier serveur perde le service.
- Lorsque le premier serveur perd le service, son partenaire sert alors du bon côté du court (sauf pour la première séquence de service du jeu*).
- Le deuxième serveur continue à servir jusqu'à ce que son équipe commette une faute et perde le service au profit de l'équipe adverse.
- Une fois que le service est passé à l'équipe adverse (à l'extérieur), le premier service est effectué depuis le côté droit du court et les deux joueurs de cette équipe ont la possibilité de servir et de marquer des points jusqu'à ce que leur équipe commette deux fautes.
- En simple, le serveur sert depuis le court droit/pair lorsque son score est pair et depuis le court gauche/impair lorsque son score est impair.

*Au début de chaque nouveau jeu, un seul partenaire de l'équipe qui sert a la possibilité de servir avant de commettre une faute, après quoi le service passe à l'équipe qui reçoit.

4 Notation

- Les points sont marqués uniquement par l'équipe qui sert.
- Les parties sont normalement jouées en 11 points, avec une victoire de 1 ou 2 points (point d'or à 15).
- Les matchs de tournoi peuvent être joués jusqu'à 15 ou 21 points, souvent avec une victoire par 2 points et un point en or à 19 ou 25 points.
- Les matchs de tournoi se jouent souvent en 2 ou 3 sets. Le côté du terrain est changé au début de chaque set. Si le match se déroule en 2 sets gagnants et 11 points, le côté est changé au point 6 à 1:1 dans le 3ème set.
- Lorsque le score de l'équipe au service est pair (0, 2, 4, 6, 8, 10), le joueur qui a été le premier serveur du match pour cette équipe sera dans le court droit/pair lorsqu'il servira ou recevra ; lorsqu'il est impair (1, 3, 5, 7, 9), ce joueur sera dans le court gauche/impair lorsqu'il servira ou recevra.

5 Règle des deux rebonds

- Lorsque la balle est servie, l'équipe qui la reçoit doit la laisser rebondir avant de la renvoyer, puis l'équipe qui sert doit la laisser rebondir avant de la renvoyer, ce qui donne deux rebonds.
- Une fois que la balle a rebondi une fois dans le terrain de chaque équipe, les deux équipes peuvent soit faire une volée (frapper la balle avant qu'elle ne rebondisse), soit la jouer sur un rebond (coup de pied au sol).
- La règle des deux rebonds élimine l'avantage du service et de la volée et prolonge les échanges.

6 Appeler le score

C'est souvent la partie la plus déroutante du jeu, mais elle n'est pas difficile et vous la maîtriserez assez rapidement après quelques parties.

Les lignes directrices pour l'indication du (des) score(s)

1. Le serveur appelle l'état du jeu.
2. Lors de l'appel des points, le score du serveur est appelé en premier.

6.1 Matchs de double

Le score est annoncé (par exemple 6:4), suivi du chiffre 1 ou 2, qui indique si c'est le serveur 1 ou le serveur 2 qui joue le service.

6.2 Exemple

6:4-1 signifie que l'équipe qui sert a gagné "6" points et l'équipe qui reçoit "4" points. Le "1" signifie que le premier serveur sert. Si l'équipe perd le point (l'équipe commet une erreur), le score devient 6:4-2. Le "2" indique que le deuxième serveur sert et qu'en cas de nouvelle erreur de sa part, le service passe à l'autre équipe (side-out) - le score est alors de 4:6-1.

6.3 Début du jeu

Au début d'un match de double, un seul membre de l'équipe a la possibilité de servir. Ainsi, lorsque le serveur annonce le premier score, il commence par : 0:0 et 2. Ce chiffre 2, qui est appelé, signifie que la balle va directement à l'adversaire après avoir perdu le service.

7 Ligne

- Une balle entrant en contact avec n'importe quelle partie de n'importe quelle ligne, à l'exception de la ligne de la zone de non-volley lors d'un service, est considérée comme "in".
- Un service qui touche la ligne de la zone de non-volley est court et constitue une faute.

8 Zone non-volley

- La zone de non-volley est la zone du terrain située dans un rayon de 7 pieds de part et d'autre du filet.
- Il est interdit de volleyer dans la zone de non-volley. Cette règle empêche les joueurs d'exécuter des smashes à partir d'une position à l'intérieur de la zone.
- Il y a faute si, lors d'une volée, le joueur marche sur la zone de non-volley, y compris la ligne et/ou si l'élan du joueur fait que lui ou ce qu'il porte ou transporte touche la zone de non-volley, y compris les lignes associées.
- Il y a faute si, après une volée, un joueur est entraîné par son élan dans la zone de non-volley ou la touche, même si la balle volée est déclarée morte avant que cela ne se produise.
- Un joueur peut légalement se trouver dans la zone de non-volley à tout moment autre que lorsqu'il joue une balle de volée.
- La zone de non-volley est communément appelée "la cuisine".

9 Faute

- Une faute est une action qui arrête le jeu en raison d'une violation des règles.
- Une faute de l'équipe qui reçoit entraîne un point pour l'équipe qui sert.
- Une faute de l'équipe au service entraîne la perte du service ou le retrait du côté du serveur.

9.1 Exemples

1. la balle vole dans la zone NVZ lors du service (y compris la ligne), ou touche le sol à l'extérieur du court. Les lignes de touche sont considérées comme faisant partie du court.
2. le ballon se prend dans le filet ! Cependant, si la balle touche le filet lors du service et atterrit dans le bon court, ce n'est PAS une faute !
3. le ballon est ramassé directement au service de l'adversaire avant qu'il n'ait touché le sol. (règle du double rebond)
4. touche un joueur ou un objet solide avant de rebondir sur le court.
5. effleure le joueur, ses vêtements ou sa raquette pendant le jeu.
6. est jouée directement en retour de la NVZ.
7. ou si le joueur, ses vêtements ou sa raquette entrent en contact avec la NVZ pendant une volée.

10 Détermination de l'équipe de service

- Toute méthode équitable peut être utilisée pour déterminer quel joueur ou quelle équipe a le premier choix de côté, de service ou de réception. (Exemple : pile ou face)

11 Stratégie de jeu

Contrairement au tennis, le pickleball se joue près de la zone de non-volley.

11.1 Dink

Le "dinking" est une stratégie de double efficace et importante. Le joueur se tient aussi près que possible de la ligne de cuisine et essaie de jouer la balle juste au-dessus du filet et dans la zone de non-volley de l'adversaire ou devant les pieds de l'adversaire.

11.2 L'objectif du Dink est de

en jouant de nombreux échanges courts pour tenter votre adversaire de faire des erreurs en essayant de marquer avec un coup vif. Si votre adversaire fait un dink, il est préférable de répondre par un dink jusqu'à ce que la balle soit un peu trop loin au-dessus du filet et que vous puissiez utiliser l'opportunité d'une balle rapide pour mettre la pression sur votre adversaire.

Éléments de compétence à prendre en compte pour le dink.

Les éléments suivants doivent être pris en compte pour que l'opération soit réussie:

1. rester face au filet
2. garder les pieds aussi près que possible de la zone de non-volley
3. frapper la balle penchée vers l'avant, devant soi
4. effectuer des mouvements fluides
5. lors du dinking, essayez de jouer la balle dans la zone de non-volley de votre adversaire, même en traversant le court.
6. en jouant à la volée et en dinkant, vous réduisez le temps de réaction de vos adversaires à votre balle.



Vous trouverez toujours la version la plus récente de ce document ici:

<https://pickleballverband.ch>

Clause de non-responsabilité

En cas de traduction imprécise de la version anglaise originale, la version anglaise compte. En ce qui concerne les détails, la Swiss Pickleball Association se réfère toujours à la dernière version officielle de l'USA Pickleball Rulebook.

Historique des changements

Version	Date	Changer
v1.00	May 16, 2024	Version française initiale, basée sur la v1.00 des Short Rules anglaises de l'Association Suisse de Pickleball.