

RÈGLES DU JEU – PICKLEBALL

Palladium de Champéry

Objectif

Envoyer la balle dans le camp adverse de manière à ce qu'elle ne puisse pas être renvoyée correctement.
Le premier joueur ou la première équipe à atteindre **11 points**, avec 2 points d'écart, remporte le set

Nombre de joueurs

2 joueurs (simple) ou 4 joueurs (double)

Matériel

Raquette rigide (type palette), balle perforée en plastique
Terrain semblable à celui du badminton et filet à 91 cm au centre

Déroulement du jeu

Service

Le service se fait **en diagonale** (comme au tennis) et doit atterrir **dans le carré opposé**
Il est frappé **sous la taille**, bras en mouvement **vers le haut** en arc de cercle
La tête de la raquette doit rester **sous le poignet** au moment du contact
Le serveur doit être derrière **la ligne de fond**, sans toucher **la ligne** ni sortir du prolongement latéral
Un seul essai de service est autorisé (sauf en cas de let)

Séquence de Service

En double :

Chaque équipe dispose de **deux serveurs** avant de perdre le service, sauf en début de match

Le service commence toujours du côté droit lorsque le score est pair

Le service **change de côté** après chaque point marqué

En cas de faute du premier serveur, son partenaire prend le relais

Lorsque les deux serveurs ont fait faute, le service passe à l'équipe adverse (side-out)

Au début du match, seule la première équipe au service dispose **d'un seul serveur** avant le premier side-out

En simple :

Score pair : service à droite

Score impair : service à gauche

Échanges

Après le service, la balle doit d'abord rebondir **une fois dans le camp du receveur**, puis **une fois dans le camp du serveur** avant toute reprise

Ensuite, les joueurs peuvent soit volleyer (frapper sans rebond), soit laisser la balle rebondir

Interdiction de volleyer dans **la zone de non-volée ("Cuisine")**

Points

Seule l'équipe au service peut marquer des points.

En cas de faute du serveur, le service passe à l'équipe adverse



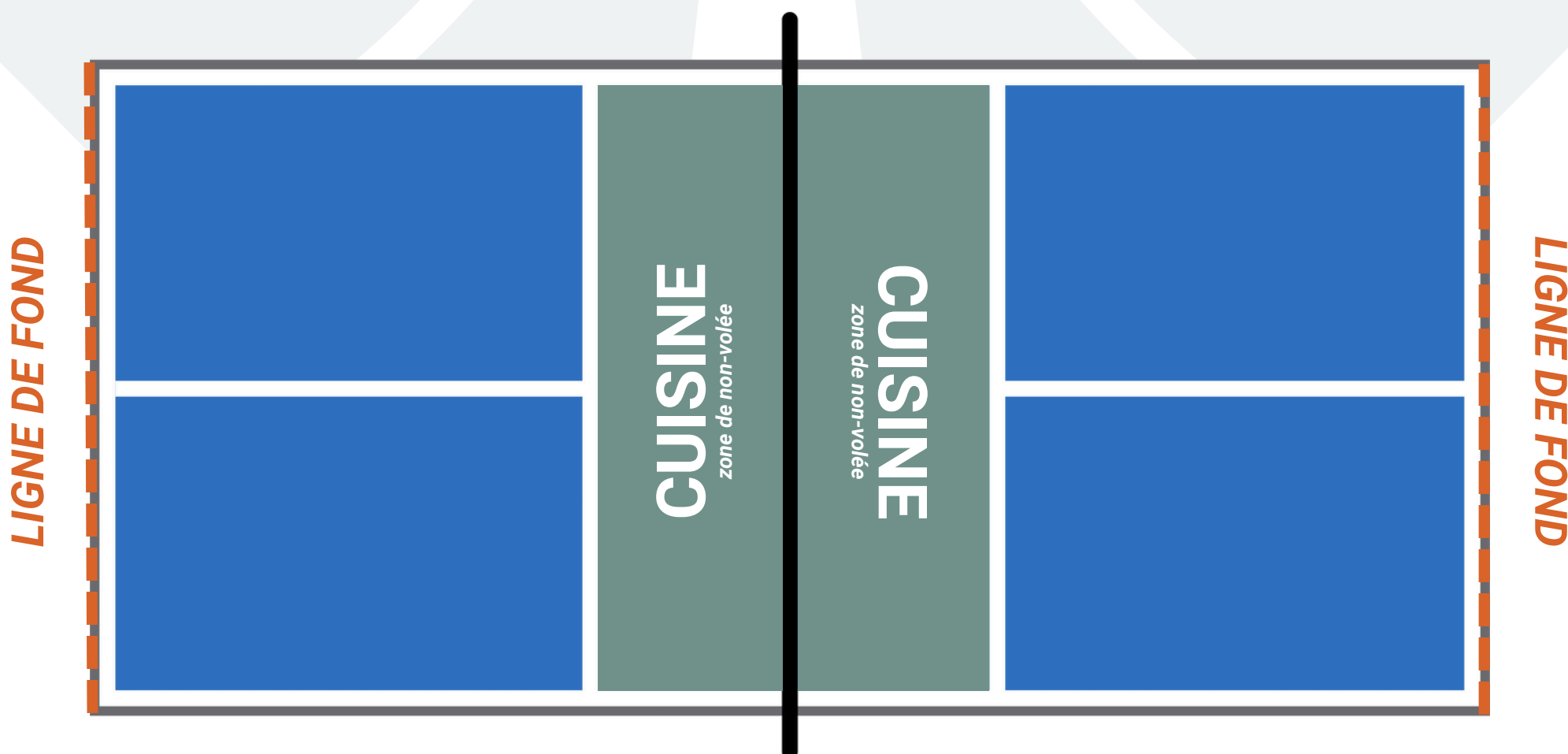
La Zone Non-Volée (La Cuisine)

Il est interdit de frapper la balle en volée lorsque le joueur se trouve dans la zone de non-volée ou sur sa ligne

Un joueur peut entrer dans la zone de non-volée uniquement **après que la balle a rebondi**

Si, après une volée, **l'élan du joueur ou de son équipement** (pied, raquette, vêtement) touche la zone de non-volée ou sa ligne, cela constitue une faute

Il est autorisé de se déplacer librement dans la zone de non-volée, à condition de **ne pas y jouer la balle en volée**.



Fautes

Une faute met fin à l'échange :

- Service hors zone, au-dessus de la taille ou dans **la cuisine**
- Balle qui sort ou ne passe pas le filet
- Volée dans **la cuisine**
- Plus d'un rebond avant de frapper
- Pieds sur **la ligne de fond** au moment du service

- **Si la faute vient de l'équipe au service** → perte du service
- **Si elle vient de l'équipe receveuse** → point pour le serveur

Les règles en vidéo :

