Règles du pickleball – Le service en double

Les règles de base

Important

- Je ne marque les points que sur le service de mon équipe, si le point est perdu on change de serveur
- Deux services par équipe (les 2 joueurs servent) sauf à l'engagement
- Je continue de servir tant que mon équipe marque des points
- Le score se note X – Y – Z avec X score de l'équipe au service, Y score de l'équipe adverse et Z numéro du serveur (1 ou 2)

Les joueurs

- A 0/0, on identifie les joueurs : il y a un joueur à droite = le joueur pair et un joueur à gauche = le joueur impair
- Le 1er service (engagement ou après récupération du service) se fait toujours à droite, peu importe le score et le joueur qui est à cette position :
  - Si le score de l'équipe qui va servir est pair, ce sera le joueur pair du départ qui sera à droite
  - Si le score de l'équipe qui va servir est impair, ce sera le joueur impair du départ qui sera à droite
- Le 1er serveur sert et change de côté pour servir jusqu'à ce qu'il perde le point
- Si le 1er service est perdu, l'équipe a droit a un second service (sauf engagement). Dans ce cas, les joueurs ne changent pas de place et celui qui n'a pas encore fait de service sert à partir du côté où il est placé
- Le 2nd serveur sert et change de côté pour servir jusqu'à ce qu'il perde le point, le service passe alors à l'équipe adverse

Le placement des joueurs

- Le serveur et son partenaire sont toujours derrière la ligne de fond (les pieds en dehors de la ligne)
- Le receveur est derrière la ligne de fond
- Le partenaire du receveur se place où il veut, généralement proche de la cuisine
- Si le match se joue en 1 partie de 11 points, les équipes changent de côté lorsque la première équipe atteint 6 points
- Si le match se joue en 1 partie de 15 points, les équipes changent de côté lorsque la première équipe atteint 8 points
- Si le match se joue en 2 parties gagnantes de 11 points, les équipes changent de côté après chaque partie et si besoin d'une 3è partie pour départager le vainqueur, changement de côté à 6 points

  A noter : si l'équipe A débute le service à la première partie, c'est l'équipe B qui débutera le service à la 2è partie

Un exemple

- A 0/0 : Equipe A = Delta à droite (joueur pair équipe A), Go à gauche (joueur impair équipe A) et Equipe B = Sega à droite (joueur pair équipe B) et Fredo à gauche (joueur impair équipe B)
- Equipe A au service : 6-3-1 (Delta joueur pair à droite, Go joueur impair à gauche, Delta sert à droite, 1er service)
- Equipe A perd le point: 6-3-2 (Delta joueur pair à droite, Go joueur impair à gauche, Go sert à gauche, 2è service)
- Equipe A perd le point ➔ Equipe B au service à droite : 3-6-1 (Fredo joueur impair sert à droite, 1er service)
- Equipe B marque le point ➔ le même serveur change de côté pour servir : 4-6-1 (Fredo sert à gauche, 1er service)
- Equipe B perd le point ➔ c'est au second serveur de l'équipe B de servir, il est à droite ➔ 4-6-2 (Sega joueur pair sert à droite, Fredo joueur impair est à gauche, 2è service)
- Equipe B perd le point ➔ Equipe A au service à droite : 6-4-1 (Delta joueur pair sert à droite, 1er service)
- Et ainsi de suite : X – Y – 1 puis X – Y – 2, on change d'équipe Y – X – 1, Y – X – 2, etc…
- A chaque fois que le service change d'équipe, le joueur situé à droite prendra le numéro 1 peu importe sa place en début de match (= le serveur 1 peut être le joueur pair ou le joueur impair) :
  - Si le score de l'équipe est pair, le joueur 1 est celui qui était à droite au début de la partie (joueur pair à 0-0 : Delta ou Sega)
  - Si le score de l'équipe est impair, le joueur 1 est celui qui était à gauche au début de la partie (joueur impair à 0-0 : Go ou Fredo)

BAPADOZ