

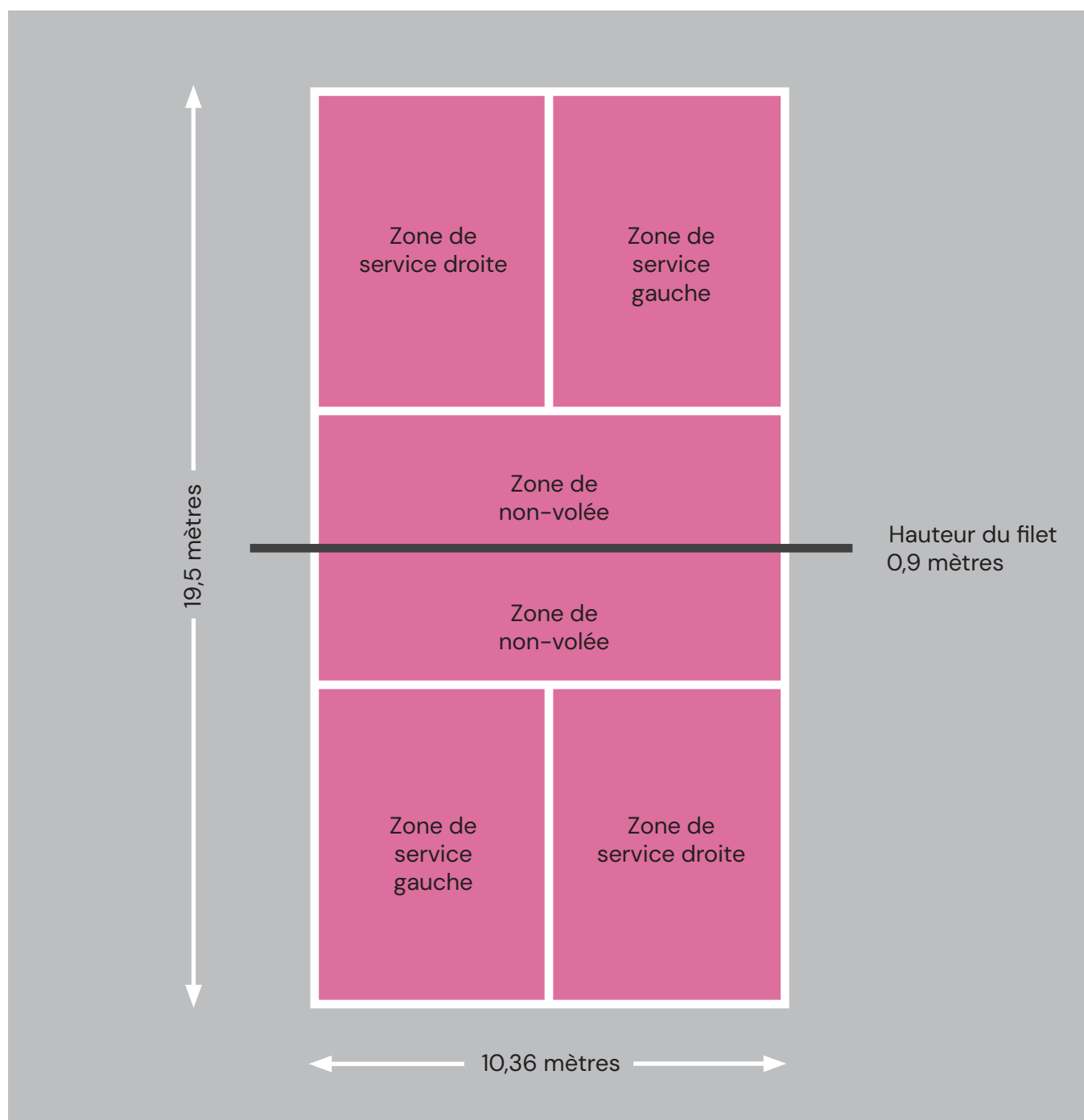
smaggxx

SMAGGXX×PICKLEBALL RÈGLES OFFICIELLES POUR LES COMPÉTITIONS



TERRAIN

- ⑥ Terrain de pickleball (dimensions : 10,36 × 19,5 mètres).
- ⑥ Filet : filet de pickleball (hauteur d'environ 90 cm).
- ⑥ Le terrain est divisé en deux moitiés par le filet. Chaque moitié est subdivisée en une zone de service droite, une zone de service gauche et une zone de non-volée (« kitchen »).
- ⑥ Les lignes font partie du terrain. Une balle qui touche une ligne n'est jamais considérée comme sortie, à l'exception de la ligne de la zone de non-volée lors d'un service.



JOUEURS

- 🌀 « **Doubles** »: deux joueurs de chaque côté (équipe de double). Le double est le mode de jeu recommandé pour SMAGGXX® x Pickleball.
- 🌀 « **Simples** »: un joueur de chaque côté.
- 🌀 Les joueurs et joueuses peuvent être mélangés, aussi bien comme adversaires qu'au sein des équipes de double, indépendamment du sexe et de l'âge. Par conséquent, les termes « joueur », « adversaire » et « équipe de double » utilisés dans le présent règlement désignent des personnes de tous les genres.

ÉQUIPEMENT

- 🌀 Chaque joueur joue avec deux SMAGGXX® Splates® d'origine, soit une Splate® dans chaque main.
- 🌀 Le jeu se pratique avec une balle SMAGGXX® d'origine d'un diamètre d'environ 7 centimètres (soit approximativement la taille d'une balle de tennis). L'utilisation d'une SMAGGXX® Outdoor Ball est recommandée.

PRINCIPES DU JEU

- 🌀 Le SMAGGXX® x Pickleball se joue sur un terrain de pickleball, en utilisant les infrastructures existantes du pickleball, mais conformément aux règles du SMAGGXX®, adaptées à ce format.
- 🌀 L'objectif est de frapper la balle avec l'une des deux Splates®, de la faire passer au-dessus du filet et de l'envoyer dans la moitié de terrain adverse afin d'empêcher l'adversaire de la renvoyer avant qu'elle n'ait touché le sol deux fois.
- 🌀 La balle peut toucher le sol une seule fois avant d'être renvoyée.
- 🌀 La balle peut toujours être jouée avec la Splate® droite ou la Splate® gauche (exception : le service – voir ci-dessous). Un seul contact avec la balle est autorisé par joueur (simple) ou par équipe (double) avant que la balle ne franchisse le filet vers le camp adverse.
- 🌀 Les volées sont interdites dans la zone de non-volée. Il y a faute si, lors d'une volée ou immédiatement après une volée, le joueur pose le pied sur la zone de non-volée ou y pénètre (y compris sur la ligne de la zone de non-volée).

SERVICE

PRINCIPE DE BASE

- Le service est effectué derrière la ligne de fond et derrière le prolongement imaginaire de la ligne centrale, en diagonale au-dessus du filet vers la zone de service opposée. Pendant le geste de service, le pied ne peut toucher ni la ligne de fond ni le prolongement imaginaire de la ligne centrale.
- La balle est maintenue entre les surfaces de frappe des deux Splates®, relâchée puis frappée directement au-dessus du filet avec l'une des deux Splates® dans un mouvement ascendant (sans contact avec la main ni avec une autre partie du corps). Lors du service, la Splate® ne peut pas frapper la balle au-dessus de la hauteur des épaules du joueur.
- Chaque joueur effectue deux services consécutifs. Le premier est toujours exécuté avec la Splate® droite, en diagonale depuis le côté droit de la ligne centrale. Pour le second service, le serveur change de côté et sert avec la Splate® gauche, en diagonale depuis le côté gauche de la ligne centrale.
- Un service qui touche la ligne de la zone de non-volée est court et constitue une faute.
- Chaque joueur dispose de deux tentatives pour chaque service. Si la première tentative est manquée (la balle touche le filet, atterrit en dehors de la zone de service diagonale opposée ou touche la ligne de la zone de non-volée), aucun point n'est attribué. La seconde tentative doit être effectuée depuis le même côté de la ligne centrale et avec la même main que la première. Si cette seconde tentative est également manquée, le point est accordé à l'adversaire.
- Si la balle touche le filet pendant le service puis retombe dans la zone de service diagonale opposée, aucun joueur ne marque de point et le service doit être rejoué (let).

RÈGLE DES DEUX REBONDS

- Après un service, le joueur ou l'équipe qui reçoit doit laisser la balle rebondir avant de la renvoyer. Ensuite, le joueur ou l'équipe au service doit également laisser la balle rebondir avant de la renvoyer (c'est-à-dire deux rebonds et aucune volée).
- Après que la balle a rebondi une fois dans le camp de chaque joueur ou équipe, les volées sont autorisées, sauf depuis la zone de non-volée.

ORDRE DU SERVICE ET CHANGEMENT DE CÔTÉ

- **Principe:** le choix du côté du terrain ainsi que du premier service au début du match est déterminé par tirage au sort (par exemple à pile ou face) entre les adversaires (c'est-à-dire entre les joueurs en simple ou entre les équipes en double). Le vainqueur du tirage au sort peut choisir soit (1) de désigner le premier serveur, soit (2) de choisir le côté du terrain pour le premier set. Si le vainqueur choisit le premier serveur, son adversaire choisit le côté du terrain pour le premier set. S'il choisit le côté du terrain, son adversaire désigne le premier serveur. Les équipes de double prennent cette décision conjointement.

- 🌀 **Simples:** Pendant un set, le service alterne entre les deux joueurs après chaque deux points joués.
- 🌀 **Doubles:** Pendant un set, le service alterne entre les deux équipes de double après chaque deux points joués. L'équipe ayant le droit de servir décide elle-même lequel des deux joueurs effectuera le premier service du set. Par la suite, les deux membres de l'équipe alterneront chaque fois que leur équipe retrouvera le droit de servir.
- 🌀 Après chaque set, le perdant du set aura le droit de servir en premier dans le nouveau set.
- 🌀 Après chaque set, les joueurs changeront de côté.

POINTS MARQUÉS

- 🌀 Un point peut être remporté aussi bien par le serveur que par le receveur.
- 🌀 Un joueur ou une équipe de double remporte un point si :
 - 🌀 la balle touche le sol deux fois dans la moitié de terrain adverse ;
 - 🌀 l'adversaire renvoie la balle sans qu'elle franchisse le filet ;
 - 🌀 l'adversaire renvoie la balle de manière à ce qu'elle atterrisse en dehors de sa propre moitié de terrain ;
 - 🌀 l'adversaire commet deux fautes consécutives au service ;
 - 🌀 l'adversaire enfreint les règles de la volée (zone de non-volée ou règle des deux rebonds) ;
 - 🌀 l'adversaire touche la balle plus d'une fois avec une Splate® avant que la balle n'ait franchi le filet ;
 - 🌀 l'adversaire touche la balle avec la main ou toute autre partie du corps ;
 - 🌀 l'adversaire touche le filet avec une Splate®, la main ou toute autre partie du corps ; ou
 - 🌀 l'adversaire ne tient pas une Splate® dans chaque main pendant le service ou au cours d'un échange.

SCORE

- 🌀 **Format standard:** une compétition (match) se joue au meilleur des neuf sets (cinq sets gagnants). Le premier joueur qui remporte cinq sets gagne le match.
- 🌀 **Format court:** un match se joue au meilleur des cinq sets (trois sets gagnants). Le premier joueur qui remporte trois sets gagne le match.
- 🌀 Chaque set se joue en 10 points. Le premier joueur qui atteint 10 points remporte le set. En cas d'égalité 9–9, le joueur qui remporte le point suivant gagne le set.