

ЗБІРНИК ОСНОВНИХ ПРАВИЛ



Нижче наведено скорочену форму правил, щоб дати загальне уявлення про те, як грати в піклбол. Повна версія офіційних правил доступна на вебсайті USA Pickleball за адресою usapickleball.org. Якщо виникає суперечність між цією короткою формою та офіційними правилами, пріоритет мають офіційні правила.

Основні правила

- У піклбол грають у парному форматі (два гравці в команді) або одиночному; парна гра є найпоширенішою.
- Однаковий розмір ігрового майданчика і правила використовуються як для одиночної, так і для парної гри.

Подача

- Рука гравця, що подає, повинна рухатися по висхідній дузі в момент удару по м'ячу.
- Контакт ракетки з м'ячем не повинен відбуватися вище рівня талії.
- Головка ракетки не повинна знаходитися вище найвищої частини зап'ястка в момент контакту.
- Також дозволена «подача з відпуском» (drop serve), при якій жодне з вищенаведених правил не застосовується.
- У момент удару по м'ячу ноги гравця, що подає, не повинні торкатися майданчика або виходити за межі уявного продовження бокової або центральної лінії, і як мінімум одна нога повинна бути за базовою лінією на ігровій поверхні або на покритті за базовою лінією.
- Подача виконується по діагоналі та повинна приземлитися в межах протилежного діагонального майданчика.
- Кожному гравцеві дозволено лише одну спробу подачі.

Послідовність подачі

- Обидва гравці команди, що подає у парному форматі, мають можливість подавати і заробляти очки, поки не припустяться помилки (за винятком першої послідовності подач на початку кожної нової гри).
- Перша подача кожної команди починається з правого майданчика.
- Якщо зароблено очко, гравець який подавав змінює сторону, і наступна подача виконується з лівого майданчика.
- Поки команда продовжує заробляти очки, гравець, що подає, змінює сторони подачі, поки не припуститься помилки і не втратить право на подачу.
- Коли перший гравець втрачає право на подачу, партнер подає з правильного для себе боку майданчика (за винятком першої серії подач у гри*).
- Другий гравець який подає, продовжує подавати, поки його команда не припуститься помилки, після чого право на подачу переходить до команди суперника.

- Коли подача переходить до суперника (після side out), перша подача здійснюється з правого поля, і обидва гравці цієї команди мають можливість подавати та набирати очки, доки їхня команда не зробить дві помилки.
- У форматі одиночної гри подача виконується з правого майданчика, якщо рахунок подаючого парний, і з лівого майданчика, якщо рахунок непарний.

***На початку кожної нової гри лише один партнер у команді, що подає, має можливість подавати до першої помилки, після чого подача переходить до команди суперника.**

Рахунок

Традиційна система підрахунку очок Side-Out

- Очки нараховуються лише команді, що подає.
- Ігри зазвичай грають до 11 очок, з різницею в 2 очки для перемоги.
- У турнірних іграх рахунок може бути до 15 або 21, з різницею в 2 очки для перемоги.
- Коли рахунок команди, що подає, є парним (0, 2, 4, 6, 8, 10), гравець, який був першим подаючим у цій грі, знаходиться на правому майданчику під час подачі або прийому; коли рахунок непарний (1, 3, 5, 7, 9), цей гравець знаходиться на лівому майданчику під час подачі або прийому.

Підрахунок очок за системою Rally

- Очки нараховуються після кожного розіграшу, незалежно від того, яка команда подає. Цей метод винагороджує успіх після кожного розіграшу.

Правило двох відскоків

- Після подачі м'яч повинен відскочити у команди, що приймає, перш ніж його повернути, а потім команда, що подає, повинна дати м'ячу відскочити перед поверненням, таким чином відбувається два відскоки.
- Після того, як м'яч відскочив один раз на майданчику кожної з команд, обидві команди можуть або виконувати удар зльоту (без відскоку), або виконати удар по м'ячу після відскоку.
- Правило двох відскоків усуває перевагу подачі та гри зльоту і продовжує розіграші.

Нейгрова зона

- Нейгрова зона — це область корту в межах 2,13 м по обидві сторони від сітки.
- Удар зльоту у нейгровій зоні заборонений. Це правило запобігає виконанню гравцями ударів зверху з позиції в цій зоні.
- Помилкою вважається, якщо під час удару зльоту гравець наступає на нейгрову зону, включаючи лінію, або якщо інерція змушує гравця чи будь-

яку частину його одягу або спорядження торкнутися неігрової зони, включаючи пов'язані з нею лінії.

- Помилкою також вважається, якщо після удару зльоту інерція призводить до того, що гравець торкається неігрової зони, навіть якщо перед цим вже нараховане очко або втрачене право на подачу.
- Гравець може перебувати в неігровій зоні у будь-який час, крім моменту виконання удару зльоту.
- Неігрова зона часто називається «кухнею».

Визначення ліній

- М'яч, що торкається будь-якої лінії, за винятком лінії неігрової зони під час подачі, вважається «в межах».
- Подача, яка торкається лінії неігрової зони, вважається короткою і є помилкою.

Помилки

- Помилка — це будь-яка дія, що зупиняє гру через порушення правил.
- Помилка команди, що приймає, призводить до нарахування очка команді, що подає.
- Помилка команди, що подає, призводить до втрати права подачі або зміни подачі.

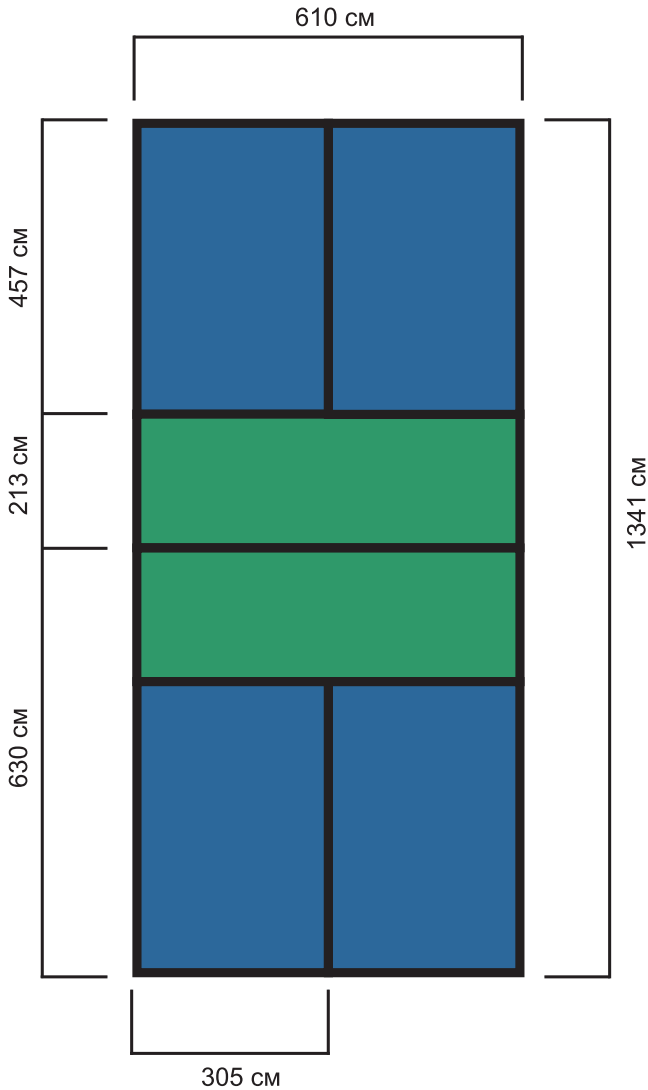
Помилка відбувається, якщо:

- Подача не потрапляє в межі корту команди, що приймає.
- М'яч потрапляє в сітку під час подачі або будь-якого повернення.
- М'яч вдаряється зльоту до того, як відбудеться відскок на кожному боці.
- М'яч виходить за межі поля.
- М'яч вдаряється зльоту з неігрової зони.
- М'яч відскакує двічі, перш ніж гравець його вдарить.
- Гравець, його одяг або будь-яка частина ракетки торкається сітки або стійки під час гри.
- Виникає порушення правила подачі.
- М'яч у грі вдаряється об гравця або будь-яку річ, яку він носить або тримає.
- М'яч у грі вдаряється об будь-який стаціонарний об'єкт перед тим, як відскочити на корті.

Визначення команди, що подає

- Для визначення того, яка команда або гравець першим обирає сторону, право на подачу або прийом, можна використовувати будь-який справедливий метод (наприклад: напишіть 1 або 2 на звороті бланка для рахунку).

Pickleball Court Dimensions



[illegible]