

## Serviceregels

- De service wordt altijd diagonaal gespeeld.
- Degene die serveert doet dit vanaf de rechterkant en slaat diagonaal naar links.
- De opslag vindt plaats achter de serveerlijn. Dit is de achterlijn bij de achterwand.
- De teamgenoot van de serveerder en beide tegenstanders mogen zelf weten waar ze gaan staan.
- De service wordt altijd onderhands uitgevoerd en het racket mag niet boven de heup uitkomen. De bal moet bij de service eerst verplicht stuiten.
- De bal moet een keer stuiten voordat je terug slaat.
- De service moet in het servicevak van de tegenstander terecht komen.
- De service mag het metalen hekwerk niet raken, ook niet als de bal eerst de grond raakt.
- Als de 1ste service in het net of uit wordt geslagen, mag er een tweede service worden geslagen.
- Als de 1ste service de rand van het net raakt en in het servicevak van de tegenstander terecht komt, is deze niet geldig en mag de service worden overgedaan. De serveerder heeft dan dus weer twee pogingen.
- Bij twee servicefouten gaan de punten naar de tegenstander.
- Na elk punt wisselt de serveerder van kant.

## Tijdens het spel

- De rally wordt verloren als de bal in het net wordt geslagen.
- De rally wordt verloren als de bal twee keer de grond raakt voordat er teruggespeeld wordt.
- De rally wordt verloren als het net wordt aangeraakt met het racket of met lichaam.
- De rally wordt verloren als de bal op jouw helft van het veld komt en van de baan stuitert zonder dat je de bal buiten de baan kunt terugslaan.
- De rally wordt verloren als de bal de achterwand of zijkant van de tegenstander raakt zonder eerst op de grond te zijn geweest.
- De rally wordt verloren als jij of jouw medespeler de bal meer dan een keer slaat.

## Puntentelling

- De puntentelling is hetzelfde als bij tennis – 15, 30, 40 (voordeel – nadeel – deuce) en game / set / match.
- Een set is gewonnen wanneer een team 6 games heeft gewonnen, maar er moet altijd een verschil zijn van 2 games. Bijvoorbeeld 6-4 of 7-5.
- Als de stand in games 6 tegen 6 is dan volgt er een tiebreak.
- Een score van 40 – 40 wordt "deuce" genoemd. Degene die het volgende punt maakt, krijgt voordeel. Wordt er dan weer een punt gemaakt door het team met voordeel dan wint dat team de game. Verliest het team met voordeel het punt, dan is de score weer "deuce" en wordt er opnieuw met bovenstaande gestart.

Je speelt het beste uit 3 sets.

## Wat niet mag...

- Het racket naar de bal gooien in de hoop de bal op deze manier terug te spelen.
- De bal aanraken met iets anders dan het racket.
- Het metalen hekwerk gebruiken om de bal tegen te slaan, zoals dat met de muren wel mag.
- De service terugslaan voordat de bal de grond in jouw servicevak heeft geraakt.
- Het dragen van de riem van het padelracket om jouw pols is verplicht. Je mag dus niet spelen zonder dat deze riem om jouw pols zit.
- En ben je wat gefrusteerd omdat het niet lukt. Ga niet gooien met je racket, maar kom gezellig een drankje doen in ons restaurant. Heel veel plezier!

# SPELREGELS PICKLEBALL

## **Serviceregels**

- Alleen de partij die serveert kan punten scoren.
- De service wordt altijd diagonaal gespeeld.
- Degene die serveert doet dit vanaf de rechterkant en slaat diagonaal naar links.
- De opslag vindt plaats achter de serveerlijn. Dit is de achterlijn.
- De service wordt altijd onderhands uitgevoerd en het racket mag niet boven de navel uitkomen.
- De bal mag uit de hand geserveerd worden of je mag de bal een keer laten stuiten.
- De service moet in het servicevak van de tegenstander terecht komen. Indien deze de lijn van de kitchen raakt, dan is de bal uit. Dit is het blauwe vak. Op andere lijnen is de bal gewoon in.
- Bij een netservice wordt er doorgespeeld.
- Wanneer een partij een punt scoort, serveert dezelfde persoon door, maar dan vanaf de andere kant.
- Bij pickleball is er geen 2e service. De eerste moet direct goed zijn.
- Wanneer een speler het punt verliest serveert zijn medespeler vanaf de kant waar hij op dat moment staat. De bal gaat zoals bij tennis en padel dus niet naar de andere partij. Met uitzondering van de allereerste service in een wedstrijd. Dan gaat de bal wel naar de tegenstander.
- Als ook de medespeler zijn service verliest, dan gaat de bal over naar de andere partij, waar de speler die rechts staat begint.
- De ontvangende partij moet de bal een keer laten stuiten voor ze hem retourneren.
- Vervolgens moet ook de serverende partij de bal eerst laten stuiten.
- Pas bij de derde bal mag de bal in één keer over het net, bijvoorbeeld door middel van een volley. Laten stuiten mag ook.
- Na elk punt wisselt de serverder van kant.

## **Tijdens het spel**

- De rally wordt verloren als de bal in het net wordt geslagen.
- De rally wordt verloren als de bal twee keer de grond raakt voordat er teruggespeeld wordt.
- De rally wordt verloren als het net wordt aangeraakt met het racket of met lichaam.
- De rally wordt verloren als jij of jouw medespeler de bal meer dan een keer slaat.
- Je mag de bal ook buiten het veld retourneren.
- Je mag de bal niet vanuit de kitchen (non-volley-zone) volleren. Ook als je na een volley in de kitchen komt of je raakt met jouw voeten de lijn van de kitchen tijdens een volley, dan is dit een fout.
- Je mag altijd in de kitchen komen. Stuitert er een bal in de kitchen? Dan mag je hem ook vanuit de kitchen retourneren.

## **Puntentelling**

- Punten kunnen alleen door de serverende partij worden gescoord.
- Je hebt een punt als de tegenstander er niet in slaagt een bal terug te slaan, de bal uit slaat, de geserveerde bal niet eerst laat stuiten, volleyt vanuit de non-volley-zone of zelf geraakt wordt door de bal.
- De game eindigt als een van de partijen elf punten heeft behaald met twee punten verschil.
- Heb je een game gehaald? Dan wissel je van speelhelft.

Je speelt het beste uit 3 of 5 sets.

## **Speel je één tegen één?**

- Indien je één tegen één speelt gelden bovenstaande regels m.u.v. de service. Verlies je deze, dan gaat de bal direct naar de tegenstander. De tegenstander begint bij de eerste keer ook rechts, vervolgens sla je links op bij oneven en rechts op bij even.