



SUMMARY OF RULES

New players will certainly find it helpful to review the summarized rules shown here. For all players, we also offer an English and French-translated version of the 2025 official rulebook from the United States Pickleball Association (USAPA).

Traditionally, pickleball games are played to 11 points with a 2-point margin. So, the winning team is the first to reach 11 points **or** to win by 2 points (e.g., 14–12, 15–13, etc.).

However, in recent years, USAPA has adopted the **15-point rally scoring** system, where every rally counts as a point. The main reason is that games are shorter, which benefits professional and experienced players and allows for quicker game rotation—so more players can enjoy more matches.

CVEP CLUB plans to implement this scoring system in the upcoming season with teams who are interested in trying it.

We encourage all members to read more about **rally scoring** in the "**Rules**" section of the website.

BASIC RULES

*The rules for **serving** are explained in a separate document under the "Rules" section, but here are some key points.*

Above all, **sportsmanship, camaraderie, and respect** toward your partner and opponents are the most important rules at CVEP Club. Acknowledge good shots from your opponents—do not criticize them.

- At the beginning of the game, teams flip a coin, or chose another method, to decide who will serve and who will receive.
- The **serve always starts from the right side** of the court (even side).
- The team that serves first only gets one serve. Their call will be: **0-0-2**, to indicate they have only one serve.
- If the serving team wins the rally and scores a point, the server moves to the **left side (odd side)** to serve again.
- When the opposing team gets the serve, the score call would be, for example: **0-0-1** (if they have scored no points).
- A team scores a point only when **they are serving**. If they lose the rally, no point is scored and the serve goes to the next player.
- The server must ensure the receiver is ready before serving.
- The server must **call out the score aloud** before serving: first their score, then the opponent's.
- Only **one serve attempt** is allowed. If the ball lands in the correct service area, play continues. If not, it's a fault.
- The server must serve **behind the baseline** and must not step on or over it until after hitting the ball.
- The serve must land in the **diagonally opposite service box**, without touching the net or the service (non volley line) line.
- The **receiver must let the ball bounce** before returning it.

- After the return of serve, the serving team must let the ball bounce. In other words, **two bounces (one per side)** must occur before volleying is allowed.
 - Volleys (hitting the ball before it bounces) are **not allowed in the non-volley zone**, also known as the "**kitchen**". *The rules regarding this zone are detailed in a separate section under "Rules".*
-

LINE CALLS

During matches, line calls can sometimes cause disagreements. Since matches are not refereed, it is everyone's responsibility to be **honest** and **respectful**. The **receiving team makes the line call and has the final say**. Mistakes happen—here are some common scenarios (also detailed under the "Rules" section in **"Line Calls"**):

- Team A is the receiver and calls the ball "**out**", Team B says it was "**in**" → The ball is considered **out**.
- Team A is the receiver and one player on Team A calls it "**out**", but their partner says "**in**" → The ball is considered **in**.
- Team A is the receiver and only one player on Team A saw the ball and is **sure it was "out"** → The ball is **out**.
- Team A is the receiver and only one player saw it but is **unsure** if it was in or out → The ball is **in**.
- If you **can't clearly call** the ball in or out, your opponent gets the benefit of the doubt.

For the complete **2025 Pickleball Rulebook**, please visit the "**Rules**" tab on our website.

RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS

Les nouveaux joueurs trouveront certainement utile de consulter le résumé des règles résumées ci-contre. Pour tous les joueurs, nous vous proposons également une version traduite en anglais-français du règlement officiel de l'Association de Pickleball des États-Unis (USAPA).

Traditionnellement, les parties de pickleball sont de 11 points avec un différentiel de 2 points. Donc, l'équipe qui gagne la partie est celle qui atteint 11 points en 1^{er} ou encore qui gagne par un différentiel de 2 points. Par exemple, 14 à 12, 15 à 13, etc.

Toutefois, depuis quelques années, USAPA a adopté la formule du "rallye scoring" de 15 points alors que tous les points comptent. La raison principale étant que les parties durent moins longtemps. Ce qui est bien pour les joueurs professionnels et experts mais aussi pour permettre une rotation plus rapide des parties et ainsi permettre aux joueurs de jouer plus de parties. CVEP planifie implanter ce système de pointage, lors de la prochaine saison, avec les équipes qui se montreront intéressées.

Nous invitons tous les membres à lire davantage sur le sujet du "rallye scoring" sous le menu "Rules / Règlements".

Les règlements sur le SERVICE font l'objet d'un texte séparé sur la rubrique "Rules". Toutefois :

Voici donc quelques règlements de base.

L'esprit sportif, la camaraderie et le respect de son partenaire et de ses adversaires sont les règlements de base les plus importants de CVEP Club.

Reconnaissez les bons coups de vos adversaires, ne les critiquez pas.

- Au début d'une partie, les équipes tirent au sort pour savoir quelle équipe aura le service et laquelle recevra.
- Le service est TOUJOURS fait du côté droit du terrain (faisant face au filet) qui est le côté pair.
- L'équipe qui a le service la 1^{ère} n'a droit qu'à un service et fera son appel comme suit : 0-0-2 pour indiquer qu'elle n'a qu'un service. Si l'équipe gagne l'échange et gagne le point, le serveur change de côté pour servir du côté gauche (impair).
- Lorsque l'équipe adverse reprend le service, elle fera son appel de points comme suit : 0-1-1 si aucun point n'a été fait par l'autre équipe.
- Une équipe compte un point seulement lorsqu'elle a le service. Si on perd l'échange, il n'y a pas de point et il y a un changement de serveur.
- Le serveur doit s'assurer que le récepteur soit prêt avant d'effectuer le service.
- Le serveur doit annoncer le pointage à voix haute avant de servir, en commençant par le pointage du serveur, puis le receveur.
- Un seul service peut être effectué. Si la balle tombe dans le rectangle opposé, le jeu continue; Si la balle ne tombe pas dans le rectangle opposé, le service est perdu.

- Le service se fait derrière la ligne de fond. Le serveur ne doit pas toucher la ligne de fond avant d'avoir frappé la balle.
- Après que le serveur a frappé, la balle doit aller dans le rectangle opposé du terrain, sans toucher le filet ou la ligne de service.
- La balle doit toucher le sol avant que le receveur ne la frappe.
- Lors du retour de service, la balle doit faire un bond avant qu'un des receveurs ne puisse la frapper. Par la suite, la balle peut être frappée à la volée à l'exception d'à l'intérieur de "zone de non-volée" : ***les règlements sur la "zone de non-volée" font l'objet d'un testé séparé sous la rubrique "Rules"***. En d'autres termes, il doit y avoir deux bonds (un de chaque côté) avant de pouvoir frapper la balle à la volée.
- Durant la partie, **les appels de ligne** peuvent faire l'objet de désaccord. Comme les parties ne sont pas arbitrées, il incombe à tous et chacun d'être honnête et de respecter la règle de base qui est que : l'équipe qui fait l'appel de ligne est l'équipe recevant la balle et elle a le dernier mot. Plusieurs scénarios peuvent survenir et nous résumons les principaux et rappelez-vous que l'erreur est humaine : ***voir la section "Appel de lignes" sous la rubrique "Rules" pour plus de détails:***
 - L'Équipe A reçoit la balle et la balle est appelée "out" par l'équipe A. L'équipe B répond que la balle est "In". La balle demeure "out".
 - L'Équipe A reçoit la balle et la balle est appelée "out" par un de joueurs de l'équipe A et "in" par son partenaire. La balle est donc "in" à l'avantage de l'équipe B.

- L'Équipe A reçoit la balle et un seul joueur de l'équipe A a vu la balle et croit que la balle est "out". La balle est donc "out"
- L'Équipe A reçoit la balle et un seul joueur de l'équipe A a vu la balle et n'est pas certains si elle est "in" ou "out". La balle est donc jugée "in".
- Votre adversaire a toujours le bénéfice du doute si vous ne pouvez appeler clairement si la balle est "in" ou "out".

En ce qui concerne les règles complètes du pickleball 2025, vous pouvez les consulter en cliquant dans l'onglet sous la rubrique "Rules".

CVP Club Board of Directors

Deerfield Beach, Florida

Septembre 02/2025