



PADDLESMASH

COMMENT JOUER

PaddleSmash (pensez au pickleball et au Spikeball) est un jeu extérieur qui se joue mieux à 2 contre 2 dans lequel vous travaillez avec un coéquipier pour cogner, placer et renvoyer la balle sur le terrain.

3 ASTUCES RAPIDES :

1 Donnez-vous quelques minutes afin de vous familiariser au déroulement de la partie.

2 Faites le service à votre coéquipier

3 Les coups consécutifs sont autorisés

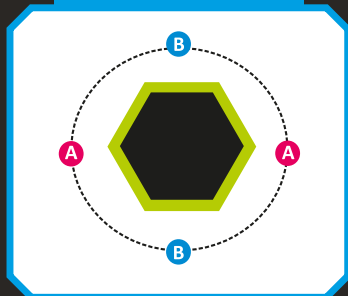
MISE EN PLACE DU JEU



- Dépliez le terrain et retirez le filet, les 6 poteaux, 4 raquettes et 2 balles
- Placez le terrain sur une surface plate
- Glissez 1 poteau dans chacun des manchons du filet
- Une fois que tous les poteaux sont insérés dans le filet, insérez fermement chacun des poteaux dans les trous qui sont situés aux extrémités du terrain.
- Le filet doit être assez tendu dans toutes les directions.

GUIDE RAPIDE

ARRANGEMENT



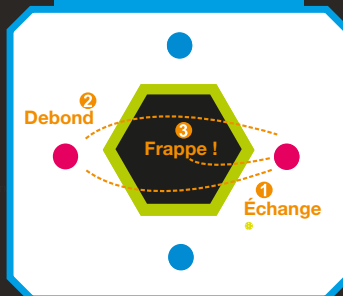
Le Paddlesmash est un jeu qui se préféralement à 2 contre 2 avec les coéquipiers placés aux côtés opposés du terrain.

SERVICE



Le joueur qui effectue le service de l'équipe A frappe la balle pour que celle-ci rebondisse hors du terrain et que son coéquipier puisse frapper la balle à son tour.

DÉROULEMENT



Les équipes obtiennent jusqu'à 3 coups sûrs en alternance pour remettre la balle sur le terrain.

POINTAGE



Les points sont marqués lorsque la balle ne franchit pas le filet d'un seul coup ou lorsque celle-ci touche le sol.

La première équipe qui amasse 11 points remporte la partie.
Faites pivoter le service dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque point.

RÈGLEMENTS DÉTAILLÉS DU PADDLESMASH À 2 CONTRE 2



SERVICE

Le joueur le plus jeune effectue le premier service.

Le joueur qui effectue le service doit frapper la balle de façon que son coéquipier puisse facilement frapper à son tour la balle.

Lorsque la balle mise en service a été touchée, l'équipe qui effectue le service a la chance de frapper jusqu'à 3 coups sûrs pour remettre la balle sur le terrain.

Le service tourne dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque point, peu importe l'équipe qui a remporté le point précédent.

POINTAGE

La première équipe qui amasse 11 points remporte la partie.

Un point est marqué lorsqu'une équipe ne parvient pas à renvoyer la balle (la balle touche le sol ou ne touche pas le terrain et ne traverse pas le filet) dans un délai de 3 touches.

FRAPPE

Une touche consiste à ce que la balle frappe le terrain puis remonte et traverse le filet.

Chaque équipe a droit jusqu'à 3 coups sûrs par séquence.

Une équipe doit réaliser au moins 2 coups sûrs dans une séquence et les deux coéquipiers doivent frapper la balle.

Un joueur est autorisé à effectuer 2 coups consécutifs, mais les 2 joueurs doivent frapper la balle en une seule séquence (par exemple, un joueur peut utiliser son premier coup pour frapper la balle contre lui-même, le 2^e pour la transmettre à son coéquipier, puis ce dernier doit utiliser le 3^e pour envoyer la balle sur le terrain).

MOUVEMENT

Les joueurs peuvent se déplacer sur le terrain dans n'importe quelle direction une fois que la balle est en jeu, mais doivent réinitialiser leur ordre de service d'origine au début de chaque point.

INFRACTIONS

Si la balle touche le filet lors d'un service et passe au-dessus du filet, la balle est en jeu.

Les joueurs sont autorisés à frapper dans le filet avec leur corps et/ou leurs raquettes à condition que cela n'ait pas d'impact sur la trajectoire de la balle.

Si le contact au filet impacte la trajectoire, un point est attribué à l'équipe adverse.

QUE FAIRE SI UN JOUEUR ADVERSE GÊNE MON TIR ? Si ce n'est pas intentionnel, rejouez simplement le point. Toutefois, à l'inverse, l'équipe fautive perd le point.

SI LA BALLE NE TOUCHE PAS LE TERRAIN, MAIS SEULEMENT LE FILET ET REBONDIT, EST-CE UN POINT ?

La balle doit toucher le terrain pour être considérée comme un point. Elle peut toucher le filet à la descente et à la sortie, mais pour que ce soit un coup légal, elle doit également entrer en contact avec la surface du terrain.