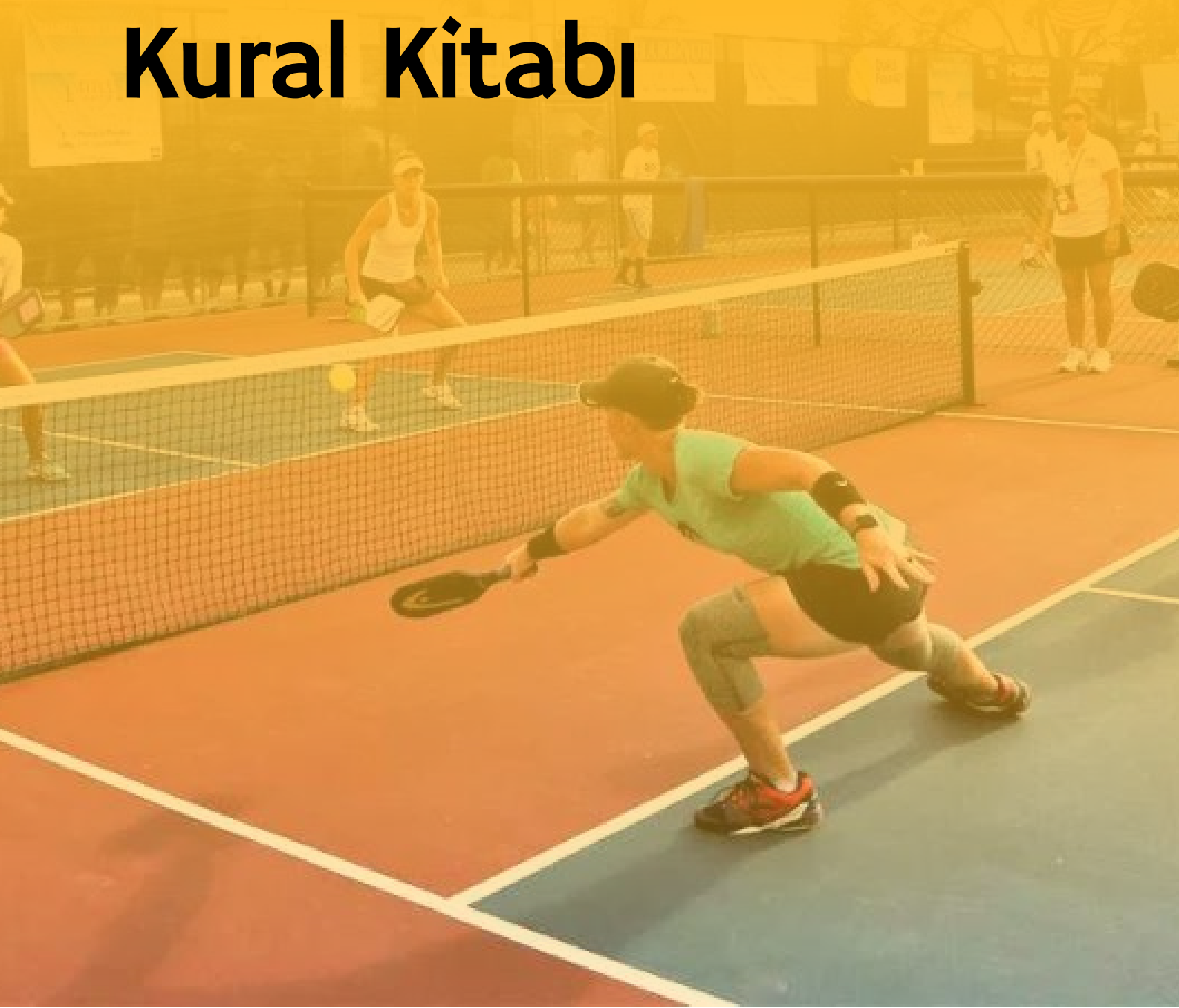




2023 Uluslararası

# Pickleball Kural Kitabı



# WPF Resmî Kural Kitabı

Dünya Pickleball Federasyonu (World Pickleball Federation [WPF]) olarak pickleball sporunun yaratıcısı üç ismin belirlediği temel hedeflere bağlı kalarak resmi oyun kurallarını sunuyoruz. Pickleball sporunun uluslararası temsilcisi olarak, öncülerimizin sahip olduğu vizyonu sürdürmenin önemli olduğunu düşünüyoruz. Pickleball, oyuncuların boy, kuvvet, hız ya da cinsiyet gibi unsurların kendilerine neredeyse hiç avantaj sağlamadığı bir spordur. Bugün, yaklaşık 3.5 milyon oyuncu tarafından oynanan Pickleball, dünyanın en hızlı büyüyen sporlarından biri olarak kabul edilmektedir. Oyuncularının büyük çoğunluğu, rekreatif olarak Pickleball oynadıkları için, bu güne kadar bulunmuş en zevkli oyunlardan birini oynamak için bazı temel kurallara ihtiyaç duymaktadır. Bugün Pickleball'un oynandığı yaklaşık 55 ülke bulunmaktadır ki büyük çoğunluğu kort ve malzeme konusunda eksiklikler yaşamaktadır. Yine bu ülkelerde sınırlı sayıdaki nitelikli hakemle, az sayıda turnuva düzenlenmektedir. Bu sade ve basit kural kitabı yeni oyuncuları Pickleball'a çekmek için önemli bir rol üstlenmektedir. WPF Kural Kitabı iki bölümden oluşmaktadır.

## I. Pickleball için hızlı başlangıç

Hızlı başlangıç rehberi, dünya üzerinde oyuna yeni başlayanlardan, farklı turnuva ve liglere katılan farklı özelliklerdeki oyuncuların yaklaşık %90'ı için uygundur. Hızlı başlangıç rehberi, oyunun nasıl oynanacağına yönelik anlaşılması kolay bilgileri kapsayan, oyuncuların korta çıktıklarında keyif almaları sağlayan fırsatlar içerir.

- A. Oyun nasıl oynanır?
- B. Kortun boyutları
- C. Temel kurallar

## II. Resmî onaylı ve onaysız turnuva kuralları

Kural kitapçığının ikinci bölümü resmi onaylı olan ve olmayan turnuvalar hakkında bilgiler içermektedir. Turnuvalarda, yazılım ve son teknoloji ürünleri kullanmak etkili ve faydalı olacaktır.

A. WPF Turnuva Kural Kitabı'nın genel hedefi, üç kritik paydaşa, yüksek kaliteli profesyonel turnuva deneyimi sunmaktır.

1. Turnuva direktörleri
2. Oyuncular
3. İzleyiciler

B. Amaçlar

1. Daha verimli turnuvalar düzenlemek.
2. Turnuva boyunca oyuncuların kişisel planlama yapmasına (öğünleri planlamak vb.) imkan veren bir program için uygun yazılımlar kullanılmak.
3. Öznelliği ortadan kaldırmak, oyuncular ve hakemler arasındaki tartışmalardan kaçınmak, kararların doğruluğunu ve oyunun hızını artırmak için çizgi teknolojileri kullanmak.
4. Maç skorlarının tüm kortlarda gösterildiği sistemler sağlamak.

# GENEL BAKIŞ

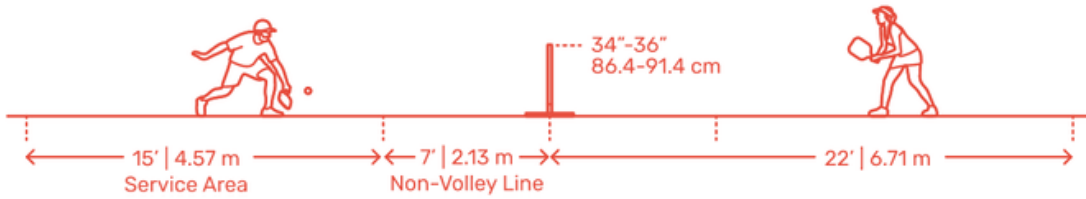
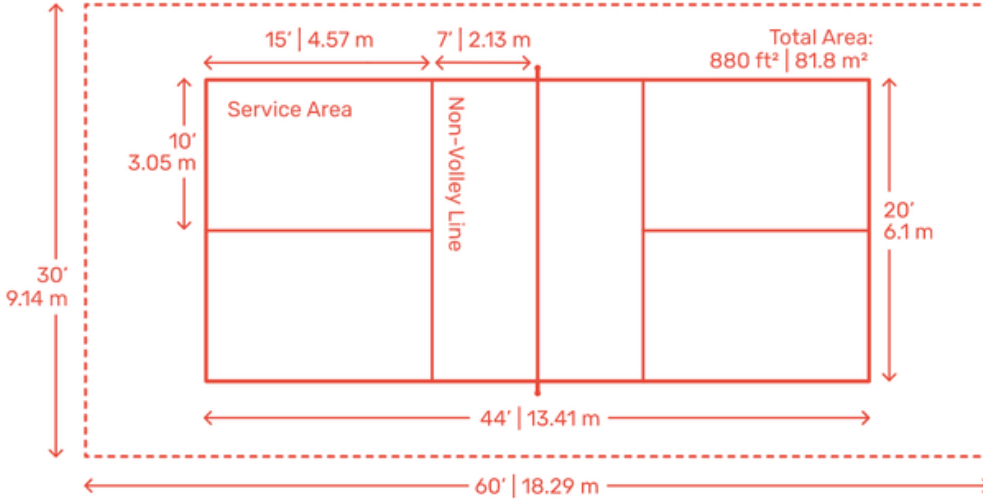
Pickleball, tenistekine benzer beceriler gerektiren ve badminton sahası ölçülerinde bir kortta oynanan çekişmeli bir spordur. Pickleball filesi, tenis filesinden 5.08 cm kısa ve her iki kenar çizgisini 30.48 cm geçer.

# EKİPMAN

Pickleball, sert ve pürüzsüz bir yüzeye sahip, kısa saplı bir raket (raketin toplam uzunluğu 43.18 cm ve genişlik dahil toplam uzunluğu 60.96 cm'yi geçemez) ve sert plastikten yapılmış, üzerinde dairesel delikler bulunan pürüzsüz bir topa oynanır. Topun çapı 7.62 cm'dir.

# KORT

## Pickleball Kort Ölçüleri



# OYUNCULAR

Rekreasyonel bir oyun için, oyuncuların üzerinde anlaştığı herhangi bir kombinasyon kullanılabilir. Resmi oyun kurallarına göre oyun bu koşullarda oynanabilir: (a) Tekler (1 kadın x 1 kadın ya da 1 erkek x 1 erkek), (b) Çiftler (2 kadın x 2 kadın ya da 2 erkek x 2 erkek), (c) Karışık çiftler (1 kadın ve 1 erkek x 1 erkek v 1 erkek).

# OYUN

Anahtar kavramların altı çizilmiştir.

## I. Servis Atan ve Karşılaman Oyuncu

Oyun, iki ayağı da arka çizginin gerisinde bulunan oyuncunun, kortun sağ tarafından, filenin diğer tarafına çapraz olarak attığı, servisle başlar. Servis atan oyuncu, servisi atmadan önce skoru anons etmelidir. Ardından, topu yere bırakarak ya da doğrudan havadan, topa belinin altında temas ederek, bir servisle oyunu başlatır. Servis atılan top, filenin üstünden geçerek karşılayan oyuncunun servis alanına düşmelidir. Vole Olmayan Bölge (VOB) çizgileri, servis alanına dahil değildir. Top, karşılayan oyuncunun servis alanına düştüğü sürece, fileye temas etmiş olsa bile oyunda kabul edilir. Karşılaman oyuncu (rakip takımın oyuncusu) servisten gelen topu, rakip sahanın herhangi bir bölgesine gönderebilir. Servis atan takım, rakibin yeniden sahasına gönderdiği topu -bir kez daha yerde sekmesine izin verdikten sonra- karşılayabilir.

## II. İki Kez Sekme Kuralı

Servisin ardından, top kortun her iki tarafında (bir kez karşılayan takımın, ardından bir kez servis atan takımın sahasında) birer kez sekmeden, vole yapılamaz. Servisin ardından, top her iki kortta da birer kez sektikten sonra, oyuncular ralli boyunca top yere sekmeden de vuruş yapabilir. Doğrudan top havadayken yapılan bu vuruş vole olarak adlandırılır. Tekerlekli sandalye ile oynayan oyuncular top iki kez sektikten sonra da vuruş yapabilirler.

## III. Vole

Oyuncunun herhangi bir bölümü Vole Olmayan Bölgeye (VOB) temas ediyorsa, oyuncu vole yapamaz. Oyuncu, vole sonrası, hareketin momentumu ile VOB'a temas etse dahi vuruşu faul olarak nitelendirilir. Tekerlekli sandalye ile oynayan oyuncuların, tekerlekli sandalyesinin arka tekerleri VOB çizgisine temas etmediği sürece, VOB girmelerine izin verilir.

## IV. Ralli

Bir oyuncu faul yapmadığı ve top oyun alanının içine düştüğü sürece oyunda kabul edilir. Ralli, topun oyunda kaldığı süreyi temsil eder. Bu süre servisin atıldığı andan başlayarak, faul ya da aut (topun dışarıya çıkması) olana kadar geçen süreyi kapsar. Çizgiler, oyuna dahil olarak kabul edilir.

## V. Fauller

Faul, oyuncunun oyun kurallardan birini yerine getirmediği zaman oluşur. Genel olarak rastlanan fauller arasında; serviste topa bel hizasının altında temas etmemek, servisi dışarı atmak, servis karşılamayı dışarı atmak, kortun yanlış tarafından servis atmak, servisi kortun yanlış tarafından karşılamak ve VOB'a temas ederken vole vurmak yer almaktadır.

## VI. Skor

Takım ya da oyuncular yalnızca -servis attıkları sürece- puan kazanabilirler. Servis atan oyuncu (ya da takım), ralliyi kazanması durumunda bir puan elde eder. Aynı oyuncu, bu kez kortun diğer tarafından servis atmayı sürdürür. Rallileri kazanmaya devam ettikçe puan kazanır ve kazandığı her puan sonrası kortun diğer tarafından servis atar. Ralliyi rakibin kazanması durumunda side-out olur.

Teklerde, servis atan oyuncu ralliyi kazanamaz dolayısıyla puan elde edemezse, servis rakibine geçer.

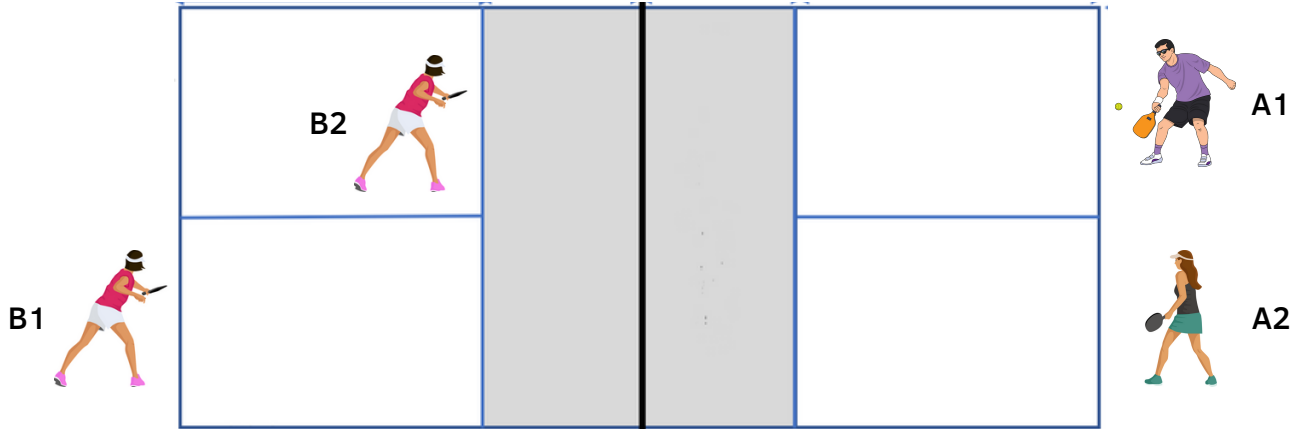
Çiftlerde, sadece oyunu başlatan ilk topta, birinci servisçi oyuna başlar ve ralliyi kaybederse top rakibe geçer. Oyunun geriye kalan kısmında, bir takımdaki iki oyuncu da servis atıp rallileri kaybettikten sonra servis rakibe geçer.

Takımlardan birinin (ya da teklerde oyuncularından birinin) skorunun, iki puan farkla 11'e ulaşması durumunda oyun sona erer. Maçın kazanılması için üç oyundan ikisinin kazanılması gerekir. Farklı maç formatları için ekleri inceleyebilirsiniz.



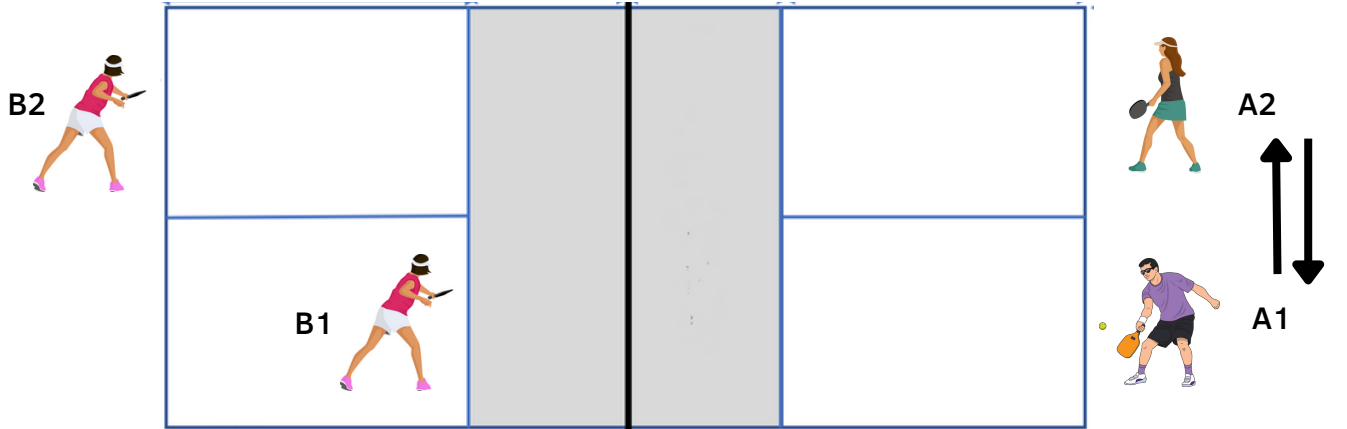
## VII. Çiftlerde Oyuncu Pozisyonları

Oyunu başlatan ilk servisi atan oyuncu A1, kortun sağ yarısında, arka çizginin gerisinde konumlanır. A2 kortun sol tarafında arka çizginin gerisinde ya da yakınında bulunur çünkü takımı, rakibin servisi karşıladığı vuruşta topun yere bir kez sekmesine izin vermek durumundadır. Karşılamanın oyuncusu B1, arka çizginin gerisinde pozisyon alırken; takım arkadaşı B2, VOB çizgisinin gerisinde yer alır. Kurallar şart koşmasa da karşılayan oyuncunun, arka çizginin gerisinde konumlanması önerilmektedir. Servis, kendi sahalarının sağına doğru atılacağından ve B1 tarafından karşılanması gerektiğinden B2 doğru pozisyonudur. Ayrıca, servisin karşılanmasıyla gelen topa, A Takımının kendi sahalarında bir kez sekmesine izin vermesi gerektiğinden, B2 hızlıca vole yapabilecek konumda bulunmuş olur. Sonuç olarak, servis atan takımın iki oyuncusu ralliye daima arka çizginin gerisinde başlarken, karşılayan takım bir oyuncusunu VOB çizgisinin yakınına konumlandırma avantajına sahiptir.



## VIII. Pozisyon Deęiřimi - Servis Atan/Karřılayan

Bir oyuncu/takım puan kazandıęında, sıradaki servisi kortun dięer tarafından (saę ya da sol) atar. Bařlangıç servisçisi (A1) kortun daima saę tarafından servis atmaya bařlar. Sayı kazandıęında, sıradaki servisi kortun solundan atar. Karřılayan takımın oyuncuları yer deęiřtirmezler. Sıradaki servis bu kez B2 tarafından karřılanır. Dolayısıyla, bu oyuncu (B2) arka çizginin gerisinde pozisyon alırken, takım arkadařı B1, VOB çizgisinin gerisine geçer. Çiftlerde, side-out olduęunda (servis dięer takıma geçtięinde), hangi oyuncunun bulunduęuna bakılmaksızın, ilk servis kortun saę tarafındaki oyuncu tarafından atılır. Teklerde bu kural geçerli deęildir. Detaylar için sıradaki sayfaya (Bölüm IX) bakınız.



## IX. Skora Göre Çiftlerde Pozisyonlar

Oyun başlamadan önce, A1/A2 ve B1/B2 kendileri için belirlenmiş başlangıç pozisyonlarında yer almaktadırlar (Bkz. VII. Çiftlerde Oyuncu Pozisyonları). Bu esnada skor 0-0 ve iki takımın skoru da çift sayıdır. Oyuncuların, korttaki pozisyonlarını düşündüğünüzde, sadece o takımın/oyuncunun skorunu dikkate almanız gerekir. Bu nedenle, A Takımının skoru ne zaman ÇİFT sayı (0, 2, 4, 6...) ise, A1 kortun sağ tarafında (servis atmak veya karşılamak için) bulunmak zorundadır. A2 ise kortun sol tarafında (servis atmak veya karşılamak için) bulunmak zorundadır. A1 servis atar ve A Takımı ralliyi kazanırsa puanları 1 (TEK sayı) olur, dolayısıyla A1 sıradaki servisi atmak için kortun sol tarafına geçer. Bu şu anlama gelir; A Takımının puanı ne zaman TEK sayı (1, 3, 5, 7...) ise, A2 kortun sağ tarafında (servis atmak veya karşılamak için) bulunmak zorundadır. A1 ise kortun sol tarafında (servis atmak veya karşılamak için) bulunmak zorundadır. Bu kural, B Takımı için de geçerlidir.

## IX. Skora Göre Teklerde Pozisyonlar

Tekler maçında oyun, kortun sağ tarafından atılan servisle başlar. Bu esnada skor 0-0'dır. Oyuncu sayı kazandıkça kortun diğer tarafına geçer. Bir oyuncunun puanı ÇİFT sayı (0, 2, 4, 6...) olduğunda, servisi kortun sağ tarafından; puanı TEK sayı (1, 3, 5, 7...) olduğunda servisi kortun solundan atmak zorundadır. Kortun iki tarafında da sadece birer oyuncu bulunduğundan, skora bakılmaksızın karşılayan oyuncu servisin atıldığı yere göre yer değiştirmek durumundadır.

*"Günümüz teknolojisi sporumuzun; tenis, badminton ya da diğer profesyonel ve Olimpik raket sporlarıyla aynı kulvarda mücadele etmesine fırsat vermektedir. WPF Pickleball turnuva deneyimini üst düzeye çıkarmanın yollarını aramaktadır."*

— Seymour Rifkind

President WPF | Dünya Pickleball Federasyonu Başkanı

