

Pickleball Rules — Essential Summaries / Правила пікелболу — основні тези

Bilingual Draft (EN / UK) — based strictly on the 2026 USA Pickleball Rulebook / GPF Edition

Двомовний чернетковий варіант (англ. / укр.) — підготовлено суворо на основі Зводу правил USA Pickleball / GPF, редакція 2026 року

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
1. Court and Equipment / 1. Корт та обладнання	
Court	Корт
Standard court: 6.10 m × 13.41 m (20 ft × 44 ft) — same size for singles and doubles.	Стандартний корт: 6,10 м × 13,41 м (20 × 44 фути) — однаковий розмір для одиночної та парної гри.
Divided into: two baselines, two sidelines, a centerline (splits each side into right/left service courts), and a non-volley zone (NVZ / “kitchen”) — 2.13 m (7 ft) from the net on each side.	Розділений на: дві задні лінії, дві бокові лінії, центральну лінію (ділить кожную половину корту на праву/ліву зони подачі) та неатакуючу зону («кухню») — 2,13 м (7 футів) від сітки з кожного боку.
All lines are part of the area they bound (a ball touching a line is “in,” except that a served ball landing on a kitchen line is “out” — see Topic 5).	Усі лінії є частиною зони, яку вони обмежують (м'яч, що торкається лінії, вважається «у корті», окрім випадку, коли подача приземляється на лінію «кухні» — тоді вона вважається «аут», див. Тему 5).
Minimum surrounding playing surface: 9.14 m × 18.29 m (30 ft × 60 ft); tournament recommendation: 10.36 m × 19.51 m (34 ft × 64 ft).	Мінімальна ігрова поверхня навколо корту: 9,14 м × 18,29 м (30 × 60 футів); рекомендація для турнірів: 10,36 м × 19,51 м (34 × 64 фути).
Wheelchair play uses the same 6.10 m × 13.41 m court (20 ft × 44 ft), but recommends a larger surrounding playing surface — 13.41 m × 22.56 m (44 ft × 74 ft), up to 15.24 m × 24.38 m (50 ft × 80 ft) on a stadium court — to allow room for wheelchair movement. See Topic 11 (Inclusive Pickleball).	Для гри на кріслах колісних використовується той самий корт 6,10 м × 13,41 м (20 × 44 фути), проте рекомендована більша навколишня ігрова поверхня — 13,41 м × 22,56 м (44 × 74 фути), до 15,24 м × 24,38 м (50 × 80 футів) на стадіонному корті — щоб забезпечити простір для руху крісла колісного. Див. Тему 11 (Інклюзивний пікелбол).
Net	Сітка
The top of the net is 91.4 cm (36 in) high at the sidelines and 86.4 cm (34 in) high at the center — it is strung slightly lower in the middle.	Верхній край сітки має висоту 91,4 см (36 дюймів) біля бокових ліній і 86,4 см (34 дюйми) у центрі — посередині сітка підвішена трохи нижче.
The net fabric itself, from post to post, must be at least 6.63 m (21 ft 9 in) long — this is the minimum length of the netting, not a statement about its height along that whole length.	Полотно самої сітки, від стовпа до стовпа, має бути завдовжки щонайменше 6,63 м (21 фут 9 дюймів) — це мінімальна довжина полотна, а не твердження про його висоту по всій цій довжині.
The two net posts are set 6.71 m ± 2.5 cm (22 ft ± 1 in) apart, inside edge to inside edge; the top of the net is edged with roughly a 5 cm (2 in) binding.	Дві стійки сітки розташовані на відстані 6,71 м ± 2,5 см (22 фути ± 1 дюйм) одна від одної (від внутрішнього краю до внутрішнього краю); верхній край сітки обшитий стрічкою завширшки приблизно 5 см (2 дюйми).
Ball	М'яч

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
- For sanctioned USA Pickleball/GPF tournaments, the ball used must appear on the official Approved Ball List; non-sanctioned or recreational play has no such requirement. - There are two main types — indoor balls and outdoor balls — each one uniform color, made of hard plastic with round holes. - The official rules permit between 26 and 40 round holes; the exact count and hole size vary by model and affect flight characteristics (more, smaller holes generally suit windier outdoor conditions; fewer, larger holes are more common indoors) — the rules do not fix a specific hole count for either type.	- Для санкціонованих турнірів USA Pickleball/GPF м'яч має бути у офіційному затвердженому списку м'ячів; для несанкціонованої чи аматорської гри такої вимоги немає. - Існує два основні типи: м'ячі для гри в приміщенні (indoor) та м'ячі для гри на відкритому повітрі (outdoor) — обидва одного суцільного кольору, з твердого пластику з круглими отворами. - Офіційні правила допускають від 26 до 40 круглих отворів; точна кількість і розмір отворів варіюються залежно від моделі та впливають на характеристики польоту (більше дрібніших отворів зазвичай підходить для вітряних умов на відкритому повітрі; менше більших отворів частіше зустрічається в приміщенні) — правила не встановлюють фіксовану кількість отворів для жодного з типів.
Paddle	Ракетка
Combined length + width ≤ 61 cm (24 in); length itself ≤ 43 cm (17 in). No weight restriction.	Сума довжини та ширини ≤ 61 см (24 дюйми); сама довжина ≤ 43 см (17 дюймів). Обмежень щодо ваги немає.
Hitting surface must be smooth — no sandpaper texture, holes, cracks, or spin-enhancing material.	Ігрова поверхня має бути гладкою — без наждакової текстури, отворів, тріщин чи матеріалів, що підсилюють закрутку м'яча.
Must appear on the USA Pickleball Approved Paddle List for sanctioned play.	Для участі в офіційних змаганнях ракетка має бути у затвердженому списку USA Pickleball.
Allowed modifications to a commercially produced paddle include: edge guard tape, weighted tape, adding or removing weights via an OEM integrated weight system, swapping OEM interchangeable grips or paddle faces, grip-size inserts, and grip wrap. Any tape or decal on the paddle face must stay within about 2.5 cm of the top of the grip and about 1.3 cm from the paddle's outer edge (or edge guard).	Дозволені модифікації серійно виготовленої ракетки: стрічка-окантовка, обважнена стрічка, додавання чи зняття тягарців за допомогою вбудованої заводської системи ваги (ОЕМ), заміна заводських змінних ручок або ігрових поверхонь, вставки для зміни розміру ручки та обмотка ручки. Будь-яка стрічка чи наклейка на ігровій поверхні має розташовуватися не більш ніж за ~2,5 см від верху ручки і не більш ніж за ~1,3 см від зовнішнього краю ракетки (або окантовки).
Beyond the manufacturer's required brand/model marking and the “USA Pickleball Approved” seal, the only extra markings allowed are the player's own handwritten identification (name, signature, phone number, email) or an autograph in pen — no other aftermarket graphics are permitted on a commercially made paddle.	Окрім обов'язкового позначення виробника/моделі та печатки «USA Pickleball Approved», єдині додаткові позначки, які дозволяються, — це власноручні написи гравця для ідентифікації (ім'я, підпис, номер телефону, електронна адреса) або автограф ручкою — жодні інші післяпродажні графічні елементи на серійно виготовленій ракетці не допускаються.
Also essential:	Також важливо знати:
Serving areas are the zones behind the baseline, bounded by the sideline and centerline “imaginary extensions” (the boundary continues past the physical line,	Зони подачі — це ділянки позаду задньої лінії, обмежені «уявним продовженням» бокової та центральної ліній (межа продовжується за фізичну

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
even though nothing is drawn there) — this matters for foot-fault judgment during the serve.	лінію, навіть якщо нічого не намальовано) — це важливо для визначення порушення положення ніг під час подачі.
Permanent objects — fences, posts, lights, ceilings, spectator areas, even the net posts themselves — are a defined category with real consequences: hitting one before your shot lands is always a fault, and unlike a stray ball or insect (a “hinder”), a permanent object never earns a replay.	Стационарні об'єкти — паркани, стовпи, освітлення, стеля, зони для глядачів і навіть стійки сітки — окрема категорія з реальними наслідками: якщо м'яч торкнувся такого об'єкта до приземлення, це завжди порушення, і, на відміну від залетілого м'яча чи комахи («перешкоди»), удар об стационарний об'єкт ніколи не дає права на переграш.
2. The Non-Volley Zone (“The Kitchen”) / 2. Неатакуюча зона («кухня»)	
The 2.13 m × 6.10 m (7 ft × 20 ft) zone on each side of the net, including all its boundary lines.	Зона 2,13 м × 6,10 м (7 × 20 футів) з кожного боку сітки, включно з усіма її межовими лініями.
A player may not volley the ball (hit it out of the air before it bounces) while any part of their body, clothing, or paddle is touching the NVZ — including the lines.	Гравець не може бити м'яч з льоту (до його відскоку), якщо будь-яка частина тіла, одягу чи ракетки торкається неатакуючої зони — включно з лініями.
Standing in the kitchen is legal — you just can't hit a ball out of the air while touching it (or any part of it).	Стояти в кухні дозволено — заборонено лише бити м'яч з льоту, торкаючись її (чи будь-якої її частини).
Momentum rule: if your volley's momentum carries you (or something touching you, like your paddle or your partner) into the kitchen — even after the ball is already dead — that is still a fault.	Правило інерції: якщо інерція від удару з льоту заносить вас (або щось, що торкається вас, наприклад ракетку чи партнера) у кухню — навіть після того, як м'яч уже «мертвий» — це все одно порушення.
Exiting rule: once you've touched the kitchen, both feet must land completely outside it before you volley again.	Правило виходу: якщо ви торкнулися кухні, обидві ноги мають повністю опинитися за її межами, перш ніж ви знову зможете бити з льоту.
You may step into the kitchen to play a ball that has already bounced.	Ви можете заходити в кухню, щоб зіграти м'яч, який уже відскочив.
Also essential:	Також важливо знати:
A served ball that lands in the kitchen is a fault — the serve must clear the kitchen entirely, so this rule connects directly to serving (Topic 5).	Подача, яка приземляється в кухні, є порушенням — подача має повністю перелітати кухню, тому це правило напряму пов'язане з подачею (Тема 5).
In doubles, a fault applies to the whole team, not just the player who touched the kitchen — so a player standing well back can still lose the rally if their partner's momentum carries them into contact with the zone.	У парній грі порушення стосується всієї команди, а не лише гравця, який торкнувся кухні — тобто гравець, що стоїть далеко ззаду, все одно може програти розіграш, якщо інерція його партнера призведе до контакту із зоною.
“Momentum” officially ends only when the player regains balance and control, or stops moving toward the kitchen — it isn't just about the single follow-through step.	Офіційно «інерція» закінчується лише тоді, коли гравець відновлює рівновагу й контроль або припиняє рух у бік кухні — це не обмежується одним кроком після удару.
3. Point Scoring / 3. Підрахунок очок	

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
Only the serving side can score a point (standard/traditional scoring — the rulebook's default format).	Очко може набрати лише сторона, що подає (стандартний/традиційний підрахунок очок — базовий формат за правилами).
The server keeps serving, alternating right/left serving areas, until their side loses a rally (a “side out”).	Гравець, що подає, продовжує подавати, чергуючи праву та ліву зони подачі, доки його сторона не програє розіграш (перехід подачі, «side out»).
Score is called as three numbers in doubles: server's score – opponent's score – server number (1 or 2). In singles: two numbers (server's score – opponent's score).	У парній грі рахунок оголошується трьома цифрами: рахунок команди, що подає – рахунок суперника – номер гравця, що подає (1 або 2). В одиночній грі: двома цифрами (рахунок гравця, що подає – рахунок суперника).
Games are typically played to 11 points, win by 2. (15 or 21 points are used in some formats.)	Партії зазвичай грають до 11 очок з перевагою у 2 очки. (У деяких форматах використовують 15 або 21 очко.)
Note: Rally scoring (a point on every rally, regardless of who served) is a provisionally approved alternative format.	Примітка: підрахунок очок за системою «rally scoring» (очко за кожен розіграш, незалежно від того, хто подавав) — це попередньо затверджений альтернативний формат.
Also essential — calling the score:	Також важливо знати — оголошення рахунку:
The score must be called before the serve is hit; hitting the serve while the score is still being called is a fault against the server.	Рахунок має бути оголошений до подачі; якщо подача виконується під час оголошення рахунку, це порушення з боку гравця, що подає.
Either player may signal “not ready” before the score call (paddle raised overhead, non-paddle hand raised, or turning your back to the net) — once the score has been called, “not ready” is no longer valid except to indicate a hinder.	Будь-який гравець може подати сигнал «не готовий» до оголошення рахунку (піднявши ракетку над головою, підвівши вільну руку або повернувшись спиною до сітки) — після оголошення рахунку сигнал «не готовий» більше не діє, окрім випадків сигналізування про перешкоду.
If the score called is wrong, any player may stop play to correct it — but only before the return of serve is hit. Stopping play to challenge a score that was actually correct is a fault on the player who stopped it.	Якщо оголошено неправильний рахунок, будь-який гравець може зупинити гру для виправлення — але лише до виконання прийому подачі. Зупинка гри для оскарження правильного рахунку є порушенням з боку гравця, який зупинив гру.
4. The Two-Bounce Rule / 4. Правило двох відскоків	
After the serve, the receiving side must let the ball bounce once before returning it (no volleys on the return of serve).	Після подачі сторона, що приймає, повинна дати м'ячу один раз відскочити, перш ніж повертати його (удар з льоту при прийомі подачі заборонений).
The serving side must then also let that return bounce once before hitting it.	Далі сторона, що подавала, також повинна дати м'ячу відскочити один раз, перш ніж його вдарити.
After these two mandatory bounces, either side may volley or play the ball off the bounce, as they choose.	Після цих двох обов'язкових відскоків будь-яка сторона може за власним вибором бити м'яч з льоту або після відскоку.
Any failure to let the ball bounce during these first two hits is a fault against the side that broke the rule.	Якщо м'яч не відскочив під час цих перших двох ударів, це порушення з боку тієї сторони, яка порушила правило.

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
From then on in the rally, a player can never let the ball bounce twice on their side before returning it — a double bounce is always a fault.	Надалі впродовж розіграшу гравець ніколи не може дозволити м'ячу двічі відскочити на своїй стороні, перш ніж повернути його, — подвійний відскок завжди є порушенням.
5. The Serve / 5. Подача	
Before serving:	Перед подачею:
The entire score must be called before the serve is hit.	Перед подачею має бути повністю оголошений рахунок.
Once the score is called, the server has 10 seconds to serve — taking longer is a fault.	Після оголошення рахунку у гравця, що подає, є 10 секунд на подачу — якщо він не встигає, це порушення.
Positioning (must all be true at contact):	Положення тіла (усі умови мають виконуватися в момент удару):
At least one foot must be touching the ground.	Принаймні одна нога має торкатися землі.
No foot may touch inside the court.	Жодна нога не може торкатися корту.
No foot may be outside the correct serving area (behind the baseline, between the sideline and centerline extensions).	Жодна нога не може перебувати за межами правильного майданчика для подачі (позаду задньої лінії, між продовженнями бокової та центральної ліній).
Ball release:	Випуск м'яча:
Released from one hand or off the paddle — no added spin or force during the release.	М'яч випускається з однієї руки або з ракетки — без додаткової закрутки чи прискорення під час випуску.
The release must be visible to the receiver.	Момент випуску м'яча має бути видимим для гравця, що приймає.
Two legal serve types:	Два дозволені типи подачі:
Volley serve (hit out of the air): paddle must move in a clear upward arc; paddle head may not be above the wrist at contact; ball must be at or below waist height at contact.	Подача з льоту: ракетка має рухатися по чіткій висхідній дузі; голівка ракетки не може бути вище зап'ястя в момент удару; м'яч має бути на рівні талії або нижче в момент удару.
Drop serve: ball is dropped (not thrown down or spun) and hit after it bounces — any number of bounces, anywhere, is allowed before the hit.	Подача з відскоку: м'яч відпускається (а не кидається вниз чи закручується) і б'ється після відскоку — дозволена будь-яка кількість відскоків у будь-якому місці перед ударом.
Placement:	Приземлення подачі:
Serve must go diagonally to the opponent's correct service court.	Подача має летіти по діагоналі в правильну зону подачі суперника.

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
• Must clear the kitchen entirely (landing in the kitchen = fault, even if it later spins out). • A serve that touches the net but still lands correctly (with/without touching the net) is legal — there is no “let” replay for a net-clipped serve in the standard rules.	• Має повністю перелетіти кухню (приземлення в кухні = порушення, навіть якщо м'яч потім викотиться за її межі). • Подача, що зачепила сітку, але все одно приземлилася правильно, є дозволеною — за стандартними правилами переграшу за дотик до сітки під час подачі не передбачено.
Also essential:	Також важливо знати:
• If a serve hits the server or their own partner, or hits the net post/net support system, it's a fault on the server. If it hits the receiver or their partner before landing, it's a fault on the receiver's side instead. • If the receiver genuinely couldn't see the ball released, or believes the server added spin during release, they may call for a replay — but only before returning the serve.	• Якщо подача влучає в гравця, що подає, або в його партнера, або в стійку/опору сітки — це порушення гравця, що подає. Якщо вона влучає в гравця, що приймає, або його партнера до приземлення — це порушення сторони, що приймає. • Якщо гравець, що приймає, справді не бачив моменту випуску м'яча або вважає, що подавець додав закрутку під час випуску, він може вимагати переграшу — але лише до прийому подачі.
6. Officiating and Line Calls / 6. Судівство та лінії	
Line calls	Оголошення ліній
• Each side is responsible for calling “out” on the lines on their own end of the court. In doubles, either partner may make the call. • “In” ball: lands anywhere on/touching the line of the correct area. • “Out” ball: clearly lands outside the line, with visible space between the ball and the line. • Golden rule (“benefit of the doubt”): any ball you cannot clearly call out must be called in. If in doubt, it's in. • Calls must be made promptly — audibly, visibly, or both — before the opponent's next shot (or before the ball becomes dead, if not returned). • A player may always overrule their own or their partner's call to their own disadvantage (i.e., correct themselves in the opponent's favor). • If doubles partners disagree with each other on a call, the ball is ruled “in.” • Spectators may never be consulted on a line call.	• Кожна сторона відповідає за оголошення «аут» щодо ліній на своїй половині корту. У парній грі оголошення може зробити будь-який з партнерів. • М'яч «у корті»: приземлився будь-де на лінії правильної зони або торкнувся її. • М'яч «аут»: чітко приземлився за межами лінії, з видимим проміжком між м'ячем і лінією. • Золоте правило («перевага сумніву»): будь-який м'яч, який ви не можете чітко назвати аутом, вважається «у корті». У разі сумніву — м'яч у корті. • Оголошення має бути зроблено одразу — голосом, жестом або і тим, і іншим — до наступного удару суперника (або до того, як м'яч стане «мертвим», якщо його не повернули). • Гравець завжди може скасувати власне оголошення або оголошення партнера собі на шкоду (тобто виправити себе на користь суперника). • Якщо партнери по парі не погоджуються між собою щодо оголошення, м'яч визнається «у корті». • Глядачів ніколи не можна залучати до ухвалення рішення щодо лінії.

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
Also essential — calling faults without a referee:	Також важливо знати — заявлення порушень без судді:
Without a referee, players call faults on themselves or their own partner as soon as the fault happens.	Без судді гравці фіксують порушення за собою або за своїм партнером одразу, як тільки воно сталося.
The only faults a player may call on an opponent are: a non-volley zone (NVZ) fault and a service foot fault. All other faults (double bounce, out-of-bounds shot, net faults, etc.) can only be pointed out — the final call belongs to the player who allegedly committed it.	Єдині порушення, які гравець може оголосити супернику, — це порушення неатакуючої зони (NVZ fault) та порушення положення ніг під час подачі (service foot fault). Про всі інші порушення (подвійний відскок, удар за межі корту, порушення біля сітки тощо) можна лише повідомити — остаточне рішення залишається за гравцем, який нібито його припустився.
Any fault call must happen before the next serve is hit.	Про будь-яке порушення потрібно заявити до наступної подачі.
If the two sides disagree about a fault, the rally is replayed.	Якщо сторони не погоджуються щодо порушення, розіграш переграється.
Hinders — an outside disruption not caused by a player (a stray ball rolling onto the court, an insect, foreign material) — can be called by any player, at any time, and always result in a replay. Permanent objects are never hinders.	Перешкоди — зовнішні втручання, не спричинені гравцем (закочений м'яч, комаха, сторонній предмет), — можуть бути заявлені будь-яким гравцем у будь-який момент і завжди призводять до переграшу. Стаціонарні об'єкти ніколи не вважаються перешкодами.
7. Faults (Violations) / 7. Порушення	
A fault is any rule violation that immediately ends the rally (a dead ball, resulting in a lost rally, side out, or point against the offender, depending on format).	Порушення — це будь-яке порушення правил, яке одразу завершує розіграш (м'яч стає «мертвим», що призводить до програного розіграшу, переходу подачі або штрафного очка проти порушника — залежно від формату гри).
Serving faults	Порушення під час подачі
Foot fault (wrong position, see Topic 5)	Порушення положення ніг (неправильне положення, див. Тему 5)
Illegal serve motion (volley serve too high, no upward arc, etc.)	Незаконний рух під час подачі (занадто високий удар з льоту, відсутність висхідної дуги тощо)
Serve lands out, in the kitchen, or hits a permanent object before landing	Подача приземлилася за межами корту, у кухні або влучила у стаціонарний об'єкт до приземлення
Serve hits the server, their partner, the receiver, the receiver's partner, or the net post/net support system	Подача влучила в гравця, що подає, його партнера, гравця, що приймає, його партнера або в стійку/опору сітки
Rally faults	Порушення під час розіграшу
Double bounce (ball bounces twice on one side before being returned)	Подвійний відскок (м'яч двічі відскочив на одній стороні, перш ніж його повернули)
Volleying before the mandatory bounces (two-bounce rule violation)	Удар з льоту до обов'язкових відскоків (порушення правила двох відскоків)

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
• Ball hits a player (except the paddle, or the hand below the wrist while gripping the paddle)	• М'яч влучив у гравця (окрім ракетки або кисті руки нижче зап'ястя, якою тримають ракетку)
• Ball hit out of bounds, into the net, or into a permanent object before landing	• М'яч відбито за межі корту, в сітку або в стаціонарний об'єкт до приземлення
• Double hit: allowed only if it's part of one continuous stroke in a single direction — an interrupted or redirected double contact is a fault	• Подвійний удар: дозволений лише як частина одного безперервного руху в одному напрямку — переривистий або спрямований в інший бік подвійний контакт є порушенням
• Carry: “catching” the ball briefly on the paddle face instead of striking it cleanly	• «Перенесення» м'яча: коротке «затримання» м'яча на поверхні ракетки замість чіткого удару
Net & net-plane faults	Порушення біля сітки та її площини
• Touching the net or net support system with your body, clothing, or paddle while the ball is live	• Торкання сітки чи її опорної конструкції тілом, одягом або ракеткою, поки м'яч у грі
• Hitting the ball before it has entirely crossed to your side of the net	• Удар по м'ячу до того, як він повністю перетнув площину сітки на вашу сторону
• Hitting the ball under the net, or between the net and the net post (a ball may legally go around the outside of the post, though)	• Удар по м'ячу під сіткою або між сіткою та стійкою (проте м'яч може законно облетіти стійку ззовні)
• Reaching over the net to hit the ball, except as part of your follow-through immediately after a legal strike on your own side	• Удар по м'ячу з переходом ракетки чи тіла через сітку, окрім випадку, коли це природне продовження руху одразу після законного удару на своїй стороні
• Touching your opponent or their side of the court while the ball is live	• Торкання суперника або його половини корту, поки м'яч у грі
Non-volley zone faults (see Topic 2)	Порушення в неатакуючій зоні (див. Тему 2)
• Volleying while touching the kitchen (yourself, your paddle, or anything you're wearing/carrying)	• Удар з льоту, коли ви (ваша ракетка чи будь-що на вас або у вас) торкаєтесь кухні
• Momentum carrying you into the kitchen after a volley	• Інерція заносить вас у кухню після удару з льоту
• Volleying again before both feet are fully clear of the kitchen	• Повторний удар з льоту до того, як обидві ноги повністю покинули кухню
Paddle/equipment faults	Порушення, пов'язані з ракеткою/спорядженням
• Using more than one paddle, or not holding the paddle when the ball is hit	• Використання більш ніж однієї ракетки або відсутність ракетки в руці в момент удару по м'ячу
• Catching or carrying a live ball	• Ловіння або перенесення м'яча, що перебуває в грі
Also essential — what does NOT stop play:	Також важливо знати — що НЕ зупиняє гру:

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
• A completely missed shot keeps the ball live — swinging and missing isn't itself a fault.	• Повний промах по м'ячу не зупиняє гру — сам собою замах і промах не є порушенням.
• If a ball, hat, or other item a player is wearing/carrying falls onto their own side of the court, play continues even if the ball later hits it (except where it lands in the kitchen during a volley — see Topic 2).	• Якщо м'яч, капелюх чи інший предмет, який гравець носить або несе, падає на його власну половину корту, гра продовжується, навіть якщо м'яч пізніше його зачепить (окрім випадку, коли предмет опиняється в кухні під час удару з льоту — див. Тему 2).
• Injury, a broken strap, or similar equipment problems do not stop the rally — play continues to the end of that rally.	• Травма, порвана застібка чи подібні проблеми зі спорядженням не зупиняють розіграш — гра триває до його завершення.
• A damaged ball (soft, cracked, broken) doesn't halt play either — the rally finishes, and the ball is only replaced, and the point replayed, if everyone agrees it affected the outcome.	• Пошкоджений м'яч (м'який, тріснутий, зламаний) також не зупиняє гру — розіграш завершується, а м'яч замінюють і розіграш переграють лише тоді, коли всі гравці погоджуються, що пошкодження вплинуло на результат.
8. Time-Outs and Match Regulations / 8. Тайм-ауті та регламент	
• Standard time-outs: 2 per side for an 11- or 15-point game, 3 for a 21-point game. Maximum 1 minute each.	• Стандартні тайм-ауті: 2 на сторону для партії до 11 або 15 очок, 3 — для партії до 21 очка. Максимум 1 хвилина кожен.
• A time-out can only be called between rallies, before the next serve — never mid-rally.	• Тайм-аут можна взяти лише між розіграшами, до наступної подачі, — ніколи під час самого розіграшу.
• End change: in a single game, players switch ends when the leading side reaches a set score (e.g., 6 points in an 11-point game).	• Зміна сторін: в одній партії гравці міняються сторонами, коли лідируюча сторона досягає визначеного рахунку (наприклад, 6 очок у партії до 11).
• Between games (in a multi-game match): up to a 2-minute break; teams may change ends and change who serves first.	• Між партіями (у матчі з кількох партій): перерва до 2 хвилин; команди можуть змінити сторони та того, хто подає першим.
• Medical time-out: up to 15 minutes, for a genuine medical situation only.	• Медичний тайм-аут: до 15 хвилин, лише за наявності справжньої медичної ситуації.
• Unsportsmanlike conduct (profanity, abuse of equipment, coaching from outside the team, excessive appeals, etc.) can draw a verbal warning → technical warning → technical foul (point penalty) — escalating consequences for repeated or serious misconduct.	• Неспортивна поведінка (лайка, пошкодження спорядження, підказки ззовні команди, надмірні апеляції тощо) може призвести до усного попередження → технічного попередження → технічного фолу (штрафне очко) — наслідки посилюються за повторні чи серйозні порушення.
Also essential:	Також важливо знати:
• Between rallies (no time-out needed), players may quickly hydrate, towel off, or adjust equipment, as long as it doesn't slow the game down.	• Між розіграшами (без тайм-ауту) гравці можуть швидко попити води, витертися рушником або поправити спорядження, якщо це не сповільнює гру.
• A genuine equipment problem mid-match (broken strap, slipping grip) can be granted a separate, referee-discretion equipment time-out in officiated settings — worth knowing this exists even in casual play as a courtesy pause.	• За реальної проблеми зі спорядженням під час матчу (порвана застібка, слизька ручка) в суддівських матчах може бути наданий окремий тайм-аут на

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
	спорядження — на розсуд судді. Варто знати, що така пауза існує, навіть якщо у звичайній грі це радше жест ввічливості.
9. Doubles vs. Singles Play / 9. Парна та одиночна гра	
Singles	Одиночна гра
• One player per side.	• Один гравець з кожної сторони.
• Server's position (right or left) is determined by the server's own score: even/zero score → serve from the right; odd score → serve from the left.	• Позиція гравця, що подає (права чи ліва), визначається його власним рахунком: парний/нульовий рахунок → подача з правого боку; непарний рахунок → подача з лівого боку.
• A single fault by the server = immediate side out (serve passes to the opponent).	• Одне порушення гравця, що подає, = негайний перехід подачі (подача переходить до суперника).
Doubles	Парна гра
• Two players per side.	• Два гравці з кожної сторони.
• Both players on a team normally serve in turn before a side out — except at the very start of each game, when the starting team only gets one server before the first side out (this player is treated as the “second server” for that opening sequence).	• Зазвичай обидва гравці команди подають по черзі, перш ніж відбудеться перехід подачі, — окрім самого початку кожної партії, коли команда, що починає, має лише одного гравця, що подає, до першого переходу подачі (цей гравець вважається «другим подаючим» на цьому початковому етапі).
• Server position is based on the team's score, not an individual score: the player who should be on the right when the score is even/zero is the designated “first server”; their partner is the “second server.”	• Позиція гравця, що подає, визначається рахунком команди, а не окремого гравця: гравець, який має стояти праворуч при парному/нульовому рахунку, є визначеним «першим подаючим»; його партнер — «другим подаючим».
• Players do not have fixed side assignments during a rally — once the point starts, they may move anywhere on their side of the court; only serving and receiving positions are fixed by the score.	• Під час розіграшу гравці не прив'язані до фіксованої половини корту — після початку розіграшу вони можуть переміщуватися будь-де на своїй стороні; рахунком фіксуються лише позиції під час подачі та прийому.
• Score is called with three numbers: server's score, opponent's score, server number (1 or 2).	• Рахунок оголошується трьома цифрами: рахунок команди, що подає, рахунок суперника, номер гравця, що подає (1 або 2).
Also essential:	Також важливо знати:
• The game always starts at “zero-zero-two” in doubles — a reminder that the starting server is treated as the team's “second” server for that first sequence.	• Партія в парній грі завжди починається з рахунку «нуль-нуль-два» — це нагадування про те, що гравець, який починає подачу, вважається «другим» подаючим команди на цьому першому етапі.
• Positions are only locked in for the moment of serving/receiving — as soon as the ball is in play, doubles partners are free to move anywhere on their own side (there's no “stay on your half” rule during the rally itself).	• Позиції фіксуються лише на момент подачі/прийому — щойно м'яч у грі, партнери по парі можуть вільно переміщуватися будь-де на своїй стороні

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
	(правила «залишайтеся на своїй половині» під час самого розіграшу не існує).
10. Key Terminology / 10. Термінологія	
Rally — Continuous play from the serve until the ball becomes dead	Розіграш — Безперервна гра від подачі до моменту, коли м'яч стає «мертвим»
Fault — A rule violation that ends the rally	Порушення — Порушення правил, яке завершує розіграш
Live ball / Dead ball — “Live” = the ball is in play, from the score call until it dies; “dead” = no longer in play	М'яч у грі / «Мертвий» м'яч — «У грі» = м'яч перебуває в грі від моменту оголошення рахунку до моменту, коли стає «мертвим»; «мертвий» = більше не в грі
Side out — Serve passes to the opposing side after the serving side loses a rally	Перехід подачі — подача переходить до протилежної сторони після того, як сторона, що подавала, прогала розіграш
Volley — Striking the ball before it bounces	Удар з льоту — Удар по м'ячу до його відскоку
Non-Volley Zone (Kitchen) — The 2.13 m × 6.10 m (7×20 ft) zone by the net where volleying is prohibited	Неатакуюча зона (кухня) — Зона 2,13 м × 6,10 м (7×20 футів) біля сітки, де заборонено бити з льоту
Two-Bounce Rule — Serve and return of serve must each bounce before being played	Правило двох відскоків — І подача, і прийом подачі мають відскочити, перш ніж по них ударять
Replay — A rally restarted without awarding a point or changing the server (used for hinders, disputed faults, and certain service-related uncertainties — not for a net-clipped serve)	Переграш — Розіграш, що перезапускається без нарахування очка чи зміни подаючого (для перешкод, спірних порушень і деяких невизначеностей щодо подачі — але не для подачі, що зачепила сітку)
Hinder — An outside disruption (not caused by a player) that affects play, e.g., a stray ball — always earns a replay	Перешкода — Зовнішнє втручання (не спричинене гравцем), що впливає на гру, наприклад залетілий м'яч, — завжди призводить до переграшу
Permanent Object — A fixed structure around the court (fence, post, light) — hitting one before the ball lands is a fault, never a replay	Стационарний об'єкт — Нерухома конструкція навколо корту (паркан, стовп, освітлення) — удар по ній до приземлення м'яча є порушенням, а не переграшем
Plane of the Net — The imaginary vertical wall running along the net, extending upward, downward, and to both sides	Площина сітки — Уявна вертикальна площина вздовж сітки, що продовжується вгору, вниз і в обидва боки
First/Second Server (doubles) — The two players on a doubles team, serving in that order during their team's turn	Перший/другий подаючий (парна гра) — Два гравці парної команди, які подають у цьому порядку під час черги своєї команди
Line Call — A call (“in”/“out”) on where a ball landed	Оголошення лінії — Оголошення («у корті»/«аут») щодо місця приземлення м'яча

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
Carry — Illegally “catching” the ball briefly on the paddle face instead of a clean strike	«Перенесення» м'яча — Незаконне коротке «затримування» м'яча на поверхні ракетки замість чіткого удару
Double Hit — Hitting the ball twice — legal only as one continuous stroke in a single direction	Подвійний удар — Удар по м'ячу двічі — дозволено лише як один безперервний рух в одному напрямку
Distraction — A player's action (loud noise, erratic paddle waving, etc.) that unfairly disrupts an opponent about to hit the ball	Відволікання — Дія гравця (гучний звук, хаотичне розмахування ракеткою тощо), яка нечесно заважає суперникові, що збирається вдарити по м'ячу
Technical Warning / Technical Foul — Escalating penalties for unsportsmanlike conduct; a technical foul costs a point	Технічне попередження / Технічний фол — Наростаючі покарання за неспортивну поведінку; технічний фол коштує одного очка
Imaginary Extension — The invisible continuation of a court line past its physical endpoint (relevant to the serving area)	Уявне продовження (лінії) — Невидиме продовження лінії корту за її фізичну кінцеву точку (стосується майданчика для подачі)
11. Inclusive Pickleball — Wheelchair & Adaptive Standing Play (new section) / 11. Інклюзивний пікелбол — гра на кріслах колісних та адаптивна гра стоячи (новий розділ)	
A. Wheelchair Players	A. Гравці на кріслах колісних
Eligibility is open to any player, with or without a disability, who chooses to play from a wheelchair.	Грати на кріслі колісному може будь-який гравець, з інвалідністю чи без неї, який обирає цей спосіб гри.
The wheelchair is treated as part of the player's body — the two large rear wheels function like a standing player's legs for positioning and fault purposes; the small front/stabilizing wheels are more flexible.	Крісло колісне вважається частиною тіла гравця — два великих задніх колеса виконують роль ніг гравця, що стоїть, для визначення позиції та порушень; малі передні/стабілізуючі колеса мають більше свободи.
Extra bounce, automatically: wheelchair players get a built-in two-bounce allowance on every shot, always — they may let the ball bounce twice anywhere on the court before returning it (effectively: return before the third bounce). This is a permanent part of the wheelchair rules, not something that needs to be requested.	Додатковий відскок автоматично: гравці на кріслах колісних завжди мають вбудований дозвіл на подвійний відскок при кожному ударі — вони можуть дозволити м'ячу відскочити двічі будь-де на корті, перш ніж повернути його (фактично: повернути до третього відскоку). Це постійна частина правил для гри на кріслах колісних, а не те, що потрібно окремо запитувати.
Seat contact: at least one buttock must be touching the seat at the moment of striking the ball.	Контакт із сидінням: принаймні одна сіднична частина має торкатися сидіння в момент удару по м'ячу.
Feet/legs down = fault: a wheelchair player's lower body (buttocks, hips, thighs, knees, calves, ankles, feet) must not touch the ground or a wheel while the ball is live — with a narrow exception for players who are medically unable to use their arms and are permitted to propel with one foot (strict conditions apply, including that the foot can't be touching the ground at the moment of the shot).	Ноги на землі = порушення: нижня частина тіла гравця на кріслі колісному (сідниці, стегна, коліна, голіжки, щиколотки, стопи) не повинна торкатися землі чи колеса, поки м'яч у грі, — з вузьким винятком для гравців, які з медичних причин не можуть використовувати руки і яким дозволено відштовхуватися однією ногою (діють суворі умови, зокрема нога не повинна торкатися землі в момент удару).

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
• Serving: both large rear wheels must be on the ground, behind the baseline, and within the correct serving area at the moment of the serve; the smaller front wheels may extend into the court.	• Подача: обидва великих задніх колеса мають бути на землі, позаду задньої лінії та в межах правильного майданчика для подачі в момент подачі; менші передні колеса можуть заходити на корт.
• Kitchen: the front and rear stabilizing wheels may touch the kitchen freely — only the large rear wheels count for a kitchen fault while volleying (same logic as feet for a standing player).	• Кухня: передні та задні стабілізуючі колеса можуть вільно торкатися кухні — лише великі задні колеса враховуються для порушення в кухні під час удару з льоту (та сама логіка, що й для ніг гравця, який стоїть).
• Power wheelchairs are allowed for players who can't manually propel for a full match, capped at 16 km/h (10 mph) and player-controlled only.	• Моторизовані крісла колісні дозволені для гравців, які не можуть вручну керувати кріслом колісним протягом усього матчу, з обмеженням швидкості 16 км/год (10 миль/год) і лише під керуванням самого гравця.
• Doubles partners: a wheelchair player may pair with a standing player, an adaptive standing player, or another wheelchair player.	• Партнери в парній грі: гравець на кріслі колісному може грати в парі зі гравцем, що стоїть, адаптивним гравцем, що стоїть, або іншим гравцем на кріслі колісному.
• Recommended (larger) playing surface for wheelchair events: 13.41 m × 22.56 m (44 ft × 74 ft).	• Рекомендована (більша) ігрова поверхня для змагань на кріслах колісних: 13,41 м × 22,56 м (44 × 74 фути).
B. Adaptive Standing Players	Б. Адаптивні гравці, що грають стоячи
• Eligibility: a permanent physical disability significantly affecting mobility, balance, or coordination — e.g., above-knee amputation, limb difference, cerebral palsy, stroke, spinal cord injury with ambulatory function, or use of crutches/braces — while not using a wheelchair. Eligibility is self-assessed.	• Право участі: стійка фізична інвалідність, що суттєво впливає на рухливість, рівновагу чи координацію, — наприклад, ампутація вище коліна, відмінність кінцівок, ДЦП, інсульт, травма спинного мозку зі збереженою здатністю ходити або використання милиць/ортезів — за умови, що гравець не використовує крісло колісне. Відповідність критеріям визначається самим гравцем.
• May use assistive devices (prosthetics, orthotics, braces, crutches, canes), which are considered part of the player's body.	• Може використовувати допоміжні пристрої (протези, ортези, брейси, милиці, тростини), які вважаються частиною тіла гравця.
• A device must never be used to strike the ball or deliberately redirect it — if one touches a live ball, the ball is dead and the rally ends immediately.	• Пристрій ніколи не можна використовувати для удару по м'ячу чи навмисної зміни його напрямку — якщо він торкається м'яча, що в грі, м'яч одразу стає «мертвим», і розіграш завершується.
• If a device becomes dislodged mid-rally, play continues to the end of that rally.	• Якщо пристрій випадково від'єднався під час розіграшу, гра продовжується до його завершення.
• Kitchen and momentum rules apply the same way as for standing players, just extended to cover the assistive device as “part of the body.”	• Правила кухні та інерції діють так само, як і для гравців, що стоять, лише поширюються й на допоміжний пристрій як «частину тіла».
• Extra bounce is NOT automatic here — only adaptive standing players with more significant mobility impairment (e.g., above-knee amputees, significant neurological conditions) qualify for the two-bounce allowance, and it must be declared before the match and used for the entire match. Players with minor	• Додатковий відскок тут НЕ є автоматичним — право на дозвіл подвійного відскоку мають лише адаптивні гравці зі значнішими порушеннями рухливості (наприклад, ампутація вище коліна, серйозні неврологічні стани), і про це потрібно заявити до початку матчу та використовувати впродовж

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
impairments (e.g., below-knee amputation) are eligible to compete in this category but do not get the extra bounce.	усього матчу. Гравці з незначними порушеннями (наприклад, ампутація нижче коліна) можуть змагатися в цій категорії, але не отримують додаткового відскоку.
C. Hybrid Doubles	В. Змішана (гібридна) парна гра
• A doubles format pairing one wheelchair player with one standing (or adaptive standing) player on the same team.	• Формат парної гри, у якому в одній команді грають гравець на кріслі колісному та гравець, що стоїть (або адаптивний гравець, що стоїть).
• If the standing partner is an eligible adaptive standing player, they may also use the two-bounce allowance in this format — but must declare it beforehand, same as above.	• Якщо партнер, що стоїть, є адаптивним гравцем, який відповідає критеріям, він також може використовувати дозвіл подвійного відскоку в цьому форматі — але повинен заявити про це заздалегідь, як і зазначено вище.
12. Sportsmanship & Basic Conduct / 12. Спортивна поведінка та базові правила поведінки	
Referees respond to unsportsmanlike conduct through a graduated penalty ladder — how far a referee moves up it depends on how serious and how repeated the behavior is. A single minor incident usually draws only a warning; dangerous, threatening, or repeated misconduct escalates faster, straight to a foul or forfeit.	Судді реагують на неспортивну поведінку через поступову градацію покарань — те, наскільки далеко суддя піде цією градацією, залежить від серйозності та повторюваності поведінки. Один незначний випадок зазвичай призводить лише до попередження; небезпечна, погрозна чи повторна поведінка веде до швидшої ескалації — одразу до фолу чи позбавлення партії/матчу.
1. Verbal Warning — no effect on score or serve	1. Усне попередження — не впливає на рахунок чи подачу
• A non-punitive caution for minor unsportsmanlike conduct — objectionable language, profanity, aggressive arguing that disrupts play, damaging or aggressively hitting a dead ball without endangering anyone, delaying the game, excessive line-call appeals, or receiving coaching from anyone other than a partner (outside of a time-out). Only one verbal warning may be given per side per match.	• Непокарне попередження за незначну неспортивну поведінку — образливі висловлювання, лайка, агресивні суперечки, що заважають грі, пошкодження чи агресивний удар по мертвому м'ячу без загрози для будь-кого, затягування гри, надмірні апеляції щодо ліній або отримання підказок від будь-кого, крім партнера (поза тайм-аутом). Одній стороні може бути зроблено лише одне усне попередження за матч.
2. Technical Warning — no effect on score or serve	2. Технічне попередження — не впливає на рахунок чи подачу
• Given for the same category of minor misconduct listed above, once a verbal warning has already been used (or directly, for a repeat offense). Also given for losing a challenge to a referee's ruling when a standard time-out is available to charge, or for requesting a medical time-out with no valid medical condition when a standard time-out is available to charge.	• Видається за ту саму категорію незначної поведінки, що й вище, коли усне попередження вже було використане (або одразу — за повторне порушення). Також видається за проганий виклик рішенню судді, коли є доступний стандартний тайм-аут для списання, або за запит медичного тайм-ауту без дійсної медичної підстави, коли є доступний стандартний тайм-аут для списання.
3. Technical Foul — costs one point	3. Технічний фол — коштує одного очка
• Given for extreme unsportsmanlike conduct — aggressively or recklessly throwing a paddle or hitting/throwing a dead ball in frustration without striking anyone but creating risk, extremely objectionable language or profanity, any threat toward another person, losing a challenge to a referee's ruling with no standard time-out	• Видається за крайню неспортивну поведінку — агресивне чи необережне кидання ракетки або удар/кидання мертвого м'яча зі злості без влучання в когось, але зі створенням ризику, вкрай образливі висловлювання чи лайку, будь-яку погрозу іншій особі, проганий виклик рішенню судді за відсутності

ENGLISH	УКРАЇНСЬКА
available to charge, an invalid medical time-out request with no standard time-out available to charge, or a second technical warning in the same match.	доступного стандартного тайм-ауту для списання, недійсний запит медичного тайм-ауту за відсутності доступного стандартного тайм-ауту для списання, або друге технічне попередження в тому самому матчі.
Consequence: one point is deducted from the offending side's score (or, if their score is zero, one point is added to the opponent's score). It does not change who is serving or cause a side out.	Наслідок: одне очко віднімається від рахунку сторони-порушниці (або, якщо її рахунок нульовий, одне очко додається суперникові). Це не змінює, хто подає, і не спричиняє перехід подачі.
4. Game Forfeit	4. Позбавлення партії
Imposed when a side has been assessed any combination of one technical warning plus one technical foul (or three technical warnings) during the match, or fails to report for the first game of a match within 10 minutes of being called.	Застосовується, коли стороні призначено будь-яку комбінацію одного технічного попередження та одного технічного фолу (або трьох технічних попереджень) протягом матчу, або коли вона не з'явилася на першу партію матчу протягом 10 хвилин після виклику.
Consequence: the forfeited game is recorded as a loss (e.g., 0-11); the side still plays any remaining games in the match. For a single-game match, a game forfeit ends the match.	Наслідок: партія, від якої відмовлено, фіксується як програна (наприклад, 0-11); сторона все одно грає решту партій матчу. Для матчу з однієї партії позбавлення партії завершує матч.
5. Match Forfeit	5. Позбавлення матчу
Imposed by the referee for a second technical foul in the same match, for paddle or ball abuse that actually strikes a person or damages property, for deliberately aggressive physical contact with another person, for a non-compliant paddle, for refusing to wear required starting-server identification, or for reporting too late to a match. The Tournament Director may also impose a match forfeit for breaking venue rules, improper conduct between matches, or misuse of facilities.	Застосовується суддею за друге технічне порушення в тому самому матчі, за пошкодження ракеткою чи м'ячем, що фактично влучає в людину або пошкоджує майно, за навмисний агресивний фізичний контакт з іншою особою, за невідповідну вимогам ракетку, за відмову носити обов'язкову ідентифікацію початкового подавця, або за запізнення на матч. Директор турніру також може призначити позбавлення матчу за порушення правил майданчика, неналежну поведінку між матчами або неналежне використання приміщень.
Consequence: all game scores for that match are recorded as a loss for the offending side (e.g., 0-11, 0-11).	Наслідок: усі рахунки партій цього матчу фіксуються як програш сторони-порушниці (наприклад, 0-11, 0-11).
6. Ejection or Expulsion — most severe	6. Видалення чи відсторонення — найсуворіший захід
The Tournament Director may eject a player from the tournament or expel them from the venue entirely for using ethnic, religious, racial, or homophobic slurs; for paddle or ball abuse (or other physical violence) that injures someone or damages the venue; for spitting or coughing on another person; for deliberately not giving best effort; or for other flagrant or egregious behavior.	Директор турніру може видалити гравця з турніру або відсторонити його від майданчика повністю за етнічні, релігійні, расові чи гомофобні образи; за пошкодження ракеткою чи м'ячем (або інше фізичне насильство), що травмує когось або пошкоджує майданчик; за плювання чи кашель на іншу особу; за навмисну відсутність максимальних зусиль у грі; або за іншу відверто обурливу чи неприпустиму поведінку.
Consequence: all of that side's scores in the current match, and in any remaining matches in the bracket, are recorded as a loss.	Наслідок: усі рахунки цієї сторони в поточному матчі та в усіх подальших матчах турнірної сітки фіксуються як програш.