

*“No Country Left Behind”*

**INTERNATIONAL PICKLEBALL FEDERATION**

**Official Guide to Global Pickleball Play**

2024 FIRST EDITION

**Hướng Dẫn Chính Thức Luật Chơi Pickleball Toàn Cầu**

PHIÊN BẢN ĐẦU TIÊN 2024

## MỤC LỤC

Chương	Tiêu Đề	Trang
1	Lời Mở Đầu	3
2	Lịch Sử Trò Chơi “Pickleball”	4
3	Môn Thể Thao Kết Nối Mọi Người	4-5
4	Sân / Dụng Cụ / Trang Phục	5-6
5	Thuật Ngữ	6-9
6	Giao Banh / Vị Trí Người Chơi / Tính Điểm	10-14
7	Chiến Lược Mở Đầu Trận Đấu	14-15
8	Hướng Dẫn Cách Gọi Banh Công Tâm	15
9	Xác Định Banh “Trong” hay “Ngoài”	16
10	Vùng Cấm Vô-lê (VCV) / “Nhà Bếp” (NB)	17
11	Các Loại Giờ Nghỉ Trong Thi Đấu	17-19
12	Banh Hông và Lỗi	19-20
13	Những Quy Tắc Khác	20-22
14	Cùng Nhau Hành Động	23
	<b>HÌNH MINH HỌA . . .</b>	
Hình 1	Joel Pritchard và Sân Pickleball Nguyên Bản	4
Hình 2	Vợt và Loại Banh	5
Hình 3	Kích Thước Sân Pickleball	6
Hình 4 & 5	Giao Banh Vô-lê và Giao Banh Chạm Đất	11
Hình 6	Banh “Trong” và Banh “Ngoài”	16
Hình 7 & 8	Hệ Thống Lưới Di Động và Lưới Cố Định	22

## CHƯƠNG 1 – LỜI MỞ ĐẦU

### VƯỢT BẾ LUẬT CHƠI: XÂY DỰNG HIỆN TƯỢNG “PICKLEBALL” TOÀN CẦU!

Hãy tưởng tượng một thế giới mà ngôn ngữ của pickleball được mọi người sử dụng, vượt qua biên giới và kết nối con người từ mọi góc ngách của trái đất. Đây chính là tầm nhìn của IPF – một bức tranh rực rỡ được dệt nên từ những pha banh tuyệt vời, những trận đấu đầy niềm vui và tiếng cười sáng khoái. Từ khi thành lập, Liên đoàn Pickleball Thế giới (IPF) đã trở thành động lực thúc đẩy phong trào này trên toàn cầu, đưa pickleball từ sân địa phương đến giấc mơ Olympic. Phương châm của chúng tôi, “Không quốc gia nào bị bỏ lại”, không chỉ là một giấc mơ mà còn là một tuyên bố mạnh mẽ.

Cuốn sách *Hướng Dẫn Chính Thức Luật Chơi Pickleball Toàn Cầu 2024* này chính là tấm hộ chiếu đưa bạn đến với một trò chơi được yêu thích bởi những người đam mê, gắn kết bởi niềm vui chung và tinh thần thi đấu lành mạnh. IPF đã biên soạn tài liệu này một cách dễ hiểu nhằm cung cấp một tiêu chuẩn thống nhất cho người chơi trên khắp các châu lục, mang lại niềm vui, thúc đẩy ‘fair play’ và đảm bảo rằng mọi quốc gia đều có thể tận hưởng trọn vẹn cảm giác đầy thú vị khi chơi pickleball, từ những trận giải trí đến các giải chuyên nghiệp. Các giải đấu không thuộc sự quản lý của IPF có thể điều chỉnh các hướng dẫn này phù hợp với nhu cầu của người chơi, trong khi các giải đấu được công nhận (cơ sở xếp hạng thế giới) sẽ có các quy tắc riêng biệt phải tuân theo để được Ủy ban Thể vận hội Quốc tế công nhận.

Vì đam mê, chúng tôi đã dồn hết tâm huyết vào việc biên soạn và quản lý các quy tắc toàn cầu để giữ cho trò chơi pickleball công bằng, thú vị, và không ngừng phát triển. Bộ luật này mang tính quyết định và chỉ được tu chỉnh khi cần thiết. Tiếng nói của bạn vô cùng quan trọng. Chúng tôi muốn được lắng nghe phản hồi, ý tưởng, và cả những ước mơ táo bạo về pickleball của bạn. Hãy cùng nhau biến cuốn sách này thành hơn cả một bộ luật, biến nó thành minh chứng sống động cho niềm đam mê gắn kết tất cả chúng ta. Xin chia sẻ suy nghĩ của bạn với chúng tôi tại: [2vp@theIPF.org](mailto:2vp@theIPF.org)

**The International Pickleball Federation (IPF), Inc.**

**[www.theIPF.org](http://www.theIPF.org)**

## CHƯƠNG 2 – LỊCH SỬ TRÒ CHƠI “PICKLEBALL”

Vào mùa hè năm 1965, trên đảo Bainbridge, Washington, nước Mỹ, một quả dưa chua tinh nghịch đã nảy mầm: PICKLEBALL! Ba người cha – Nghị sĩ Joel Pritchard (xem Hình 1), Bill Bell và Barney McCallum – đã mơ ước về một trò chơi sân sau cho con cái của họ. Hòa trộn giữa quần vợt sôi động, bóng bàn khéo léo, và chút duyên dáng của cầu lông, pickleball đã nở rộ. Tên gọi xuất phát từ chú chó cưng của gia đình hoặc vị trí còn thừa của đội chèo thuyền (tùy theo người kể), pickleball đã trở thành một hiện tượng toàn cầu, thu hút người chơi ở mọi lứa tuổi với sự kết hợp giữa niềm vui và tính cạnh tranh lôi cuốn.



Hình 1 – JOEL PRITCHARD VÀ SÂN PICKLEBALL NGUYÊN BẢN

## CHƯƠNG 3 – MÔN THỂ THAO KẾT NỐI MỌI NGƯỜI

Mặc dù mang âm hưởng các môn thể thao anh em họ, pickleball lại cất lên giai điệu riêng. Hãy hình dung một sân quần vợt nhỏ hay sân cầu lông đôi với "nhà bếp" nở rộng ra 2.1m, lưới thấp hơn, banh đục lỗ bớt nảy, vợt lớn hơn vợt bóng bàn – đó là nhạc cụ của trò chơi này. Có một điệu nhảy đặc biệt trong "nhà bếp", cú giao chéo sân, ghi điểm theo mỗi lần giao banh hay mỗi pha banh (tùy nơi chơi), và chiến thắng vẫy gọi ở 11, 15 hoặc 21, với cách biệt hai điểm để thêm phần kịch tính.

Môn thể thao đang "phát triển nhanh nhất trên thế giới" này, như tên gọi của nó, là một điệu nhảy vui vẻ hòa trộn giữa kỹ năng, chiến thuật,

và niềm vui tinh khiết, giống như một món 'salad' trái cây mùa hè. Dễ chơi, mang tính xã hội, và ít tốn kém hơn so với các môn thể thao khác, pickleball chào đón mọi tầng lớp người: trẻ, già, khỏe mạnh, hay tự do. Dù chơi trong nhà hay ngoài trời, đơn hay đôi, pickleball đều phát huy tinh thần hòa đồng và lịch sự, nơi một chút đạo đức thể thao làm ngọt ngào mọi đường banh.

Banh nảy thấp, vùng cấm vô-lê, cú phát dưới tay nhẹ nhàng – đó chính là những gia vị khiến pickleball trở nên hấp dẫn. Và đối với những người chơi ngồi xe lăn, các quy tắc được điều chỉnh sẵn sàng, đảm bảo mọi người đều có thể tham gia điệu nhảy này. Người chơi xe lăn, vui lòng tham khảo IPF Quy tắc Xe lăn 2024.

Hãy khám phá sâu hơn các quy tắc chơi trong các chương tiếp theo. Nhưng hãy nhớ, cốt lõi của pickleball là một trò chơi ngẫu hứng của mùa hè, một quả dưa chua ngộ nghĩnh đã nở thành hiện tượng toàn cầu. Vì vậy, hãy cầm lấy vợt và bước vào sân một cách an toàn. Hãy để niềm vui bắt đầu! Chào đón bạn đến với thế giới pickleball, nơi IPF không chỉ là cơ quan quản lý toàn cầu; chúng tôi là đối tác của bạn, và tất cả chúng ta cùng chơi - và cùng chiến thắng!

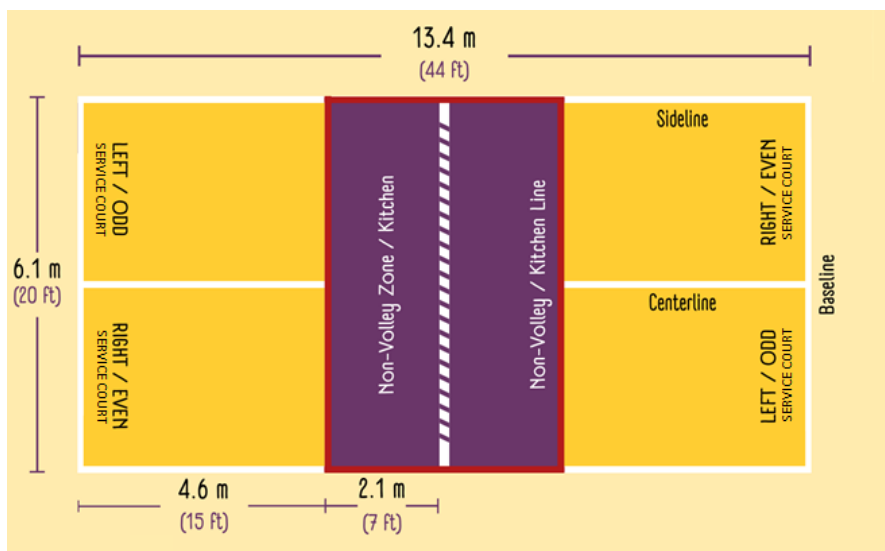
## CHƯƠNG 4 – SÂN / DỤNG CỤ / TRANG PHỤC

4-1. Hình 2 và 3 minh họa cho vợt pickleball, loại banh, và kích thước sân. Để biết thêm chi tiết về thông số kỹ thuật dụng cụ, sân đấu, và quy chuẩn kiểm tra dụng cụ theo tiêu chuẩn quốc tế, vui lòng tham khảo **IPF Cẩm nang Tiêu chuẩn Dụng cụ 2023**.



Hình 2 – PICKLEBALL VỢT VÀ BANH

Hình 3 – KÍCH THƯỚC SÂN PICKLEBALL



#### 4-2. Nguyên tắc về Trang phục:

- Không Ngụy Trang: Tránh mặc quần áo cùng màu với banh pickleball.
- Lịch Sự: Chữ, hình, biểu trưng... trên quần áo nên phù hợp, không phản cảm.
- Giày Thích Hợp: Chọn giày đúng loại, không làm xước sân, hỗ trợ di chuyển ngang và chống chấn thương.
- Tuân Luật: Trang phục vi phạm có thể bị Giám đốc Giải đấu yêu cầu thay đổi trong thời gian nghỉ không tính. Cố tình vi phạm có thể dẫn đến thua trận.

## CHƯƠNG 5 – THUẬT NGỮ

**5-1. Around The Post (ATP)** – Banh vòng qua cột: Một cú đánh hợp lệ cho phép người chơi trả banh với đường cong tảo bạo, bằng cách vượt qua đường lưới thông thường.

**5-2. Ball In Play** – Banh đang chơi: Pha banh giữa hai bên, từ lúc phát đến khi banh ngừng hẳn. (xem thêm **5-18. Live Ball** – Banh sống)

**5-3. Carry** – Banh bám vợt: Đánh banh trật, khiến banh lướt trên vợt thay vì nảy, giống như xúc hoặc hất banh về phía trước.

**5-4. Coaching** – Chỉ dẫn trái phép: Mọi hình thức trao đổi bất hợp lệ ngoài đồng đội (đánh đôi) để giành lợi thế hoặc né tránh vi phạm luật.

**5-5. Court** – Bề mặt sân: Khu vực chơi hợp lệ (giới hạn bởi các đường cuối sân và đường biên dọc).

**5-6. Cross-Court** – Chéo sân: Góc đối diện của sân, bên kia lưới, nơi banh vừa được đánh chéo qua.

**5-7. Dead Ball** – Banh chết: Trái banh sau khi đã kết thúc một pha.

**5-8. Distraction** – Gây chi phối: Trọng tài có thể phạt người chơi hành vi gây mất tập trung khiến đối phương bị chi phối trên sân.

**5-9. Double Bounce** – Hai nảy: Banh nảy hai lần ở một bên lưới trước khi trả lại. Người chơi xe lăn, xin tham khảo IPF Luật Xe Lăn 2024.

**5-10. Double Hits** – Dính banh: đánh banh hai lần liên tiếp bằng cùng một mặt vợt trước khi banh nảy trên sân.

**5-11. Fault** – Lỗi: Bất kỳ vi phạm nào dẫn đến kết thúc một pha banh.

**5-12. First Server (DOUBLES)** – Người giao số 1: là người đứng ở sân *phải/chấn* sau khi đổi giao, dựa trên điểm số của đội.

**5-13. Forfeit** – Bỏ cuộc: Người chơi đơn/đội vì lý do chấn thương, ốm đau, hoặc bị phạt dẫn đến bị xử thua, đối thủ thắng trận/giải đấu đó.

**5-14. Groundstroke** – Cú đánh mặt đất: Cú đánh từ giữa sân hoặc cuối sân sau khi banh nảy.

**5-15. Hinder** – Gây cản trở: Bất kỳ sự cản trở nào từ người hoặc vật ngoài sân chơi (ngoại trừ các vật cố định).

**5-16. Left/Odd Court:** Ô giao banh bên *trái* cho “người giao mở màn” (đánh đôi) hoặc người giao (đánh đơn) khi điểm số *lẻ*.

**5-17. Line Call** – Gọi banh ở đường: Tiếng gọi lớn "NGOÀI" của người chơi/trọng tài biên để báo hiệu banh nằm ngoài khu vực chơi hợp lệ.

**5-18. Live Ball** – Banh sống: Thời điểm trọng tài hoặc người giao bắt đầu đọc điểm. (xem **5-2. Ball in Play** – Banh đang chơi)

**5-19. Momentum** – Quán tính: Chuyển động về phía trước theo quán tính của người chơi sau cú đánh, kết thúc khi họ lấy lại thăng bằng.

**5-20. Non-Volley Zone (NVZ)** – Vùng Cấm Vô-lê (VCV) / Nhà Bếp (NB): Khu vực liền kề hai bên lưới có kích thước 2.1 m x 6.1 m (7 ft x 20 ft) bao gồm các đường bọc quanh.

**5-21. Officiating Team** – Hội đồng trọng tài: Chính thức chịu trách nhiệm giám sát và điều hành mọi việc liên quan đến trọng tài trong trận đấu, do trọng tài chính dẫn đầu, bao gồm trọng tài phụ và trọng tài biên (nếu có).

**5-22. Opening Server (DOUBLES)** – “Người giao mở màn”: Người đầu tiên giao banh trong đội khi mở màn một hiệp hoặc trận đấu.

**5-23. Permanent Object** – Vật thể cố định: Tất cả những vật hoặc người trên sân/xung quanh sân có thể làm cản trở trận đấu như cột lưới, chân lưới, trần nhà, trọng tài, khán giả.

**5-24. Plane of the Net** – Mặt phẳng quy định của lưới: Các mặt phẳng đứng *tương tự* ở tất cả các phía kéo dài vượt ra ngoài hệ thống lưới.

**5-25. Playing Surface** – Bề mặt sân chơi: Sân và khu vực ngay xung quanh được sử dụng để chơi.

**5-26. Profanity** – Thô tục: Từ ngữ và cử chỉ tục tĩu thường bị coi là không phù hợp trước mặt trẻ em và thiếu tôn trọng khán giả.

**5-27. Rally** – Pha banh: Sự trao đổi cú đánh liên tục giữa các người chơi bắt đầu từ lúc giao banh cho đến khi có lỗi xảy ra.

**5-28. Receiver:** Người trả giao banh.

**5-29. Replay:** Một pha banh được đánh lại, không có điểm số hoặc thay đổi người giao.

**5-30. Right/Even Court:** Ô giao banh bên *phải* cho “người giao mở màn” (đánh đôi) hoặc người giao (đánh đơn) khi điểm số *chẵn*.

**5-31. Retirement** – Nghỉ giữa trận: Do chấn thương hoặc lý do chiến thuật, người chơi đơn/đội chủ động ngừng thi đấu giữa trận, dẫn đến đối thủ giành chiến thắng.

**5-32. Second Server (DOUBLES):** Người phát banh số 2 sau khi đội mắc lỗi trong pha vừa rồi.

**5-33. Serve:** Cú đánh khởi đầu bằng vợt chạm banh bắt đầu một pha.

**5-34. Server:** Là người khởi đầu một pha banh với cú phát banh trước.

**5-35. Service Court (Right/Left)** – Khu vực nhận banh: Diện tích sân ở hai bên *đường giữa* nơi quả giao banh phải rơi vào đúng luật.

**5-36. Serving Area** – Khu vực giao banh: Khu vực cho người giao, phía sau đường cuối và từ đường biên đến đường giữa.

**5-37. Side-out** – Đổi giao banh: Khi người chơi đơn/đội thua điểm cuối, quyền giao banh sẽ chuyển sang cho người chơi/đội ở phía bên kia lưới.

**5-38. Technical Foul (TF)** – Lỗi hành vi: Do có hành vi phi thể thao, trọng tài sẽ trừ 1 điểm của người/đội vi phạm, hoặc nếu người/đội đó chưa ghi điểm, sẽ cộng 1 điểm cho người/đội đối phương. Hình phạt này được áp dụng sau khi người/đội vi phạm nhận 2 (TW) “thẻ vàng” hoặc 1 (TF) “thẻ đỏ”.

**5-39. Technical Warning (TW)** – Cảnh báo nghiêm khắc: Hình phạt “thẻ vàng” của trọng tài cho hành vi phi thể thao, điểm không thay đổi.

**5-40. Verbal Warning** – Cảnh cáo bằng lời: Trọng tài nhắc nhở nghiêm túc nhưng chưa phạt, không ảnh hưởng điểm. Mỗi đội được 1 lần/trận.

**5-41. Volley:** Vô-lê / Cú đánh khi banh chưa chạm sân.

**5-42. Wheelchair Player:** Người chơi pickleball sử dụng xe lăn, không phân biệt có/không/loại khuyết tật. Xe lăn được coi như một phần mở rộng của cơ thể, đảm bảo tính công bằng trong thi đấu.

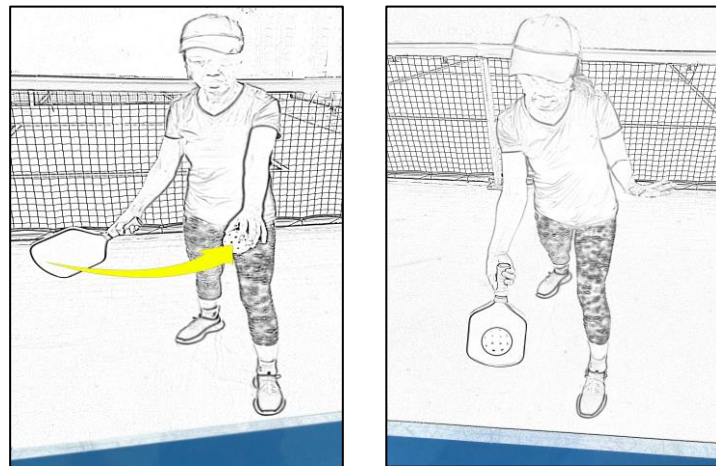
**5-43. Withdrawal** – Rút lui: Người chơi đơn/đội chủ động rút lui khỏi giải đấu mà họ đã đăng ký tham gia (trước/trong giải) vì bất kỳ lý do nào.

## CHƯƠNG 6 – GIAO BANH / VỊ TRÍ / TÍNH ĐIỂM

### 6-1. Những Điều Cần Biết Về Giao Banh –

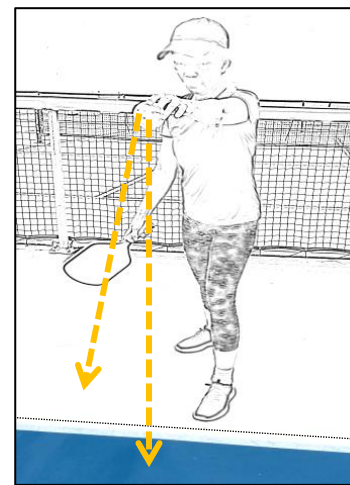
- a) Bắt đầu bằng giao banh: Mỗi hiệp pickleball (đôi hoặc đơn) luôn bắt đầu với cú giao. Người chơi bên sân *phải/chấn* (đối diện lưới) phát trước (tính điểm theo giao banh).
- b) Xác định người giao banh đầu trận: Bằng cách tung đồng xu (giải đấu) hoặc theo luật địa phương (chơi thường).
- c) Một lần giao banh: Chỉ được giao một lần, mỗi lượt.
- d) Với người mới chơi, nên tập trung việc giao banh vào sân, không nên chú ý đến việc tấn công.
- e) Giao banh hợp lệ: Banh có thể chạm lưới nhưng phải qua vùng cấm vô-lê (VCV) và vào đúng ô nhận giao.
- f) Banh chạm bất kỳ phần đường kẻ: Banh giao được chạm bất kỳ phần nào của đường giữa, đường biên, và đường cuối sân của ô nhận bóng đều hợp lệ (ngoại trừ đường VCV).
- g) Phát bóng hợp lệ: Sau khi giao, hai bên sẽ đánh qua lại cho đến khi một người phạm lỗi. Lỗi sẽ kết thúc pha banh.
- h) *Nasty Nelson*: Nếu banh giao trúng người nhận giao/đồng đội dù đã chạm lưới, bên giao thắng điểm.
- i) Kỹ thuật giao banh: Giao chéo sân từ phía sau đường cuối sân, sử dụng kiểu giao vô-lê và chạm đất, nhắm sâu và giữa của ô nhận giao để giữ đối thủ phía sau sân. Hướng của cánh tay sẽ quyết định điểm rơi của banh, kết thúc theo đà tay, và đứng sau đường cuối sân cho đến cú đánh thứ ba. Luôn đưa vợt trở về vị trí sẵn sàng giữa các cú đánh!
- j) **Vị trí giao banh**: Người giao đứng sau đường cuối sân trong khu vực giao của mình, ít nhất một chân phải chạm mặt đất, và không bước lên sân trong khi giao. (Người chơi xe lăn, vui lòng tham khảo IPF Luật Xe Lăn 2024.) Người giao phải để lộ banh cho người nhận banh và trọng tài thấy, chỉ dùng một tay và không được xoáy banh hoặc tác động khác; có thể dùng vợt cho cả giao vô-lê và giao chạm đất. (xem Hình 4 và Hình 5)

- k) **Giao Vô-lê**: Tuân theo các quy định trong 6-1.j, sử dụng cú đánh thuận tay hoặc trái tay, người giao: phải đánh banh bay lên bằng cú đánh dưới tay; phải giữ đầu vợt thấp hơn cổ tay; và phải chạm banh dưới đường tưởng tượng ngang rốn.



Hình 4 – GIAO BANH VÔ-LÊ

- l) **Giao Chạm Đất**: Thực hiện theo luật 6-1.j, đánh thuận tay hoặc trái tay, thả banh từ tay hoặc dùng vợt thả tự nhiên, không ném, hất, hay đánh hất vợt. Banh nảy bao nhiêu lần và nảy ở đâu đều được. Không áp dụng các giới hạn của giao vô-lê. (Luật 6-1.k)



Hình 5 – GIAO BANH CHẠM ĐẤT

- m) **Sự sẵn sàng của người chơi:** • Ra hiệu "chưa sẵn sàng" trước khi giao bằng cách: - Giơ vợt hoặc tay không cầm vợt qua khỏi đầu. - Quay lưng về phía lưới. • Bỏ qua tín hiệu sau khi điểm bắt đầu, trừ cản trở (không tính vị trí người chơi).
- n) **Luật 10 giây:** Người giao có 10 giây để đánh banh sau khi gọi điểm; quá 10 giây là *lỗi*. Nếu đội giao cần chỉnh vị trí, trọng tài đặt lại 10 giây sau khi mọi người sẵn sàng.
- o) **Gọi điểm:** Gọi điểm khi cả hai bên sẵn sàng (hoặc nên sẵn sàng). Trận không có trọng tài, người giao gọi điểm, có thể nhờ đồng đội nếu cần. Giữ một người gọi điểm suốt trận trừ trường hợp không nói được.
- p) **Gọi sai điểm:** Trọng tài/người chơi có thể dừng trận đấu trước khi trả giao để sửa điểm. Dừng trận sau khi điểm bắt đầu là *lỗi*, kể cả khi người chơi xác định đúng sai sót. Hoàn tất pha banh, sửa điểm trước lần giao tiếp theo.
- q) **Giao lại hoặc lỗi:**
- *Trận có trọng tài:* Nếu không chắc về cú giao hợp lệ, trọng tài có thể gọi giao lại trước khi người nhận giao banh. Giao sai rõ ràng, trọng tài gọi *lỗi*.
  - *Trận không có trọng tài:* Nếu người nhận giao thấy cú giao có vẻ lắt léo hoặc giấu banh trước khi giao, họ có thể yêu cầu đối phương giao lại trước khi trả giao. Người nhận giao không được gọi *lỗi* vi phạm động tác giao.
- r) **Lỗi chân khi giao:** Trong khi giao, chân người chơi phải sau đường cuối và trong khu vực giao của họ, ít nhất một chân phải chạm mặt đất, và không bước vào sân trong khi giao.
- s) **Lỗi khi giao (mất quyền giao):** 1. Đánh banh trong khi gọi điểm; 2. Giao vô-lê/chạm đất trái luật (6-1.k/6-1.m); 3. Banh đụng vật cố định trước khi chạm đất; 4. Banh đụng người giao/đồng đội/đồ đạc của họ; 5. Banh rơi vào VCV; 6. Banh rơi ngoài ô giao; 7. Banh chạm lưới và rơi vào VCV; 8. Banh chạm lưới và rơi ngoài ô giao; 9. Bên giao xin nghỉ giải lao sau khi đã đánh banh.
- t) **Lỗi của người/đội nhận giao:** Bên giao ghi điểm nếu: 1. Banh chạm người nhận giao/đồng đội; hoặc họ chặn banh trước khi nảy; 2. Bên nhận xin nghỉ giải lao sau khi đã trả giao.

## 6-2. Vị Trí Người Chơi và Cách Tính Điểm Theo Giao Bóng –

- a) Sân có hai phần khi người chơi đứng đối diện lưới: bên *phải/chấn* và bên *trái/lẻ*.
- b) Kiểm tra vị trí trước mỗi pha (trận có trọng tài):
- TRƯỚC: Trọng tài xác nhận (sửa nếu cần) vị trí người chơi và thứ tự giao banh.
  - TRONG:
    - o Gọi *lỗi* đúng (trọng tài/người chơi) = giao lại.
    - o Gọi *lỗi* sai của trọng tài = giao lại.
    - o Gọi *lỗi* sai của người chơi = *lỗi* của người/đội đó.
  - SAU: Giữ nguyên *lỗi* vị trí.
  - (Trận không trọng tài): *Lỗi* vị trí trước khi trả giao = phát lại. *Lỗi* sau khi trả giao, không được xử lý.
- c) **Đánh Đôi:**
- Gọi điểm: Trước mỗi lần phát, người phát/trọng tài gọi điểm 3 con số theo thứ tự như sau: điểm đội phát, điểm đối thủ, vị trí người phát (1 hoặc 2).
  - **Vị trí người chơi: của đội giao và đội trả giao phụ thuộc vào điểm số của đội và "người giao mở màn" của hiệp/trận.** – điểm đội chấn (0, 2, 4...): "người giao mở màn" đứng sân phải; điểm đội lẻ (1, 3, 5...): "người giao mở màn" đứng sân trái; đồng đội điều chỉnh tương ứng. Chỉ cần ghi nhớ điều này là đã có trong tay chìa khóa bước vào thế giới trọng tài!
  - Lượt giao đầu hiệp: Chỉ một người trong đội được giao để tránh lợi thế bất công. Gọi to điểm mở màn, luôn là "**0-0-2**" - mỗi đội bắt đầu với "**0**" điểm, và "**2**" nghĩa là "người giao mở màn" đóng vai **người giao thứ 2** trong pha đầu tiên.
  - Sau khi ghi điểm: Người giao đổi bên với đồng đội, và giao chéo sang ô nhận giao của đối phương. Tiếp tục giao cho đến khi phạm *lỗi*. Ngừng giao khi mắc *lỗi*.
  - Mỗi lượt sau đổi giao: Cả hai người chơi trong đội đều có cơ hội giao cho đến khi đội mắc 2 *lỗi*.
  - **LƯU Ý: Vị trí số 1 hoặc 2 của người chơi không cố định trong hiệp; tuy nhiên, điều không thay đổi là sau mỗi lần đổi giao, người ở bên sân phải/chấn luôn là người giao số 1.**
  - Di chuyển trên sân: tự do trên nửa sân của mình, trừ người giao banh và người nhận giao.

- d) Người chơi chỉ ghi điểm khi đang giao và thắng pha banh đó hoặc đối phương bị phạt lỗi hành vi khi chưa ghi điểm.
- e) Đội đầu tiên ghi được 11, 15, hoặc 21 điểm với cách biệt 2 điểm sẽ thắng.
- f) **Đánh Đơn:** Luật giống như đôi, chỉ khác 1 người mỗi bên lưới. Người giao/trọng tài gọi điểm với 2 số - *điểm người giao* và *điểm đối phương*. Người giao bên *phải* khi điểm *chẵn*, bên *trái* khi điểm *lẻ*.

### 6-3. Tính Điểm Theo Pha Banh –

Vui lòng tham khảo **Hướng dẫn Tính điểm Trực tiếp** của IPF 2024.

## CHƯƠNG 7 – CHIẾN LƯỢC MỞ ĐẦU TRẬN ĐẤU

### 6-1. Xác Định Người Đánh Đơn hoặc Đội Giao Banh Đầu Hiệp:

- a) *Làm cách nào để xác định người/đội nào có được quyền lựa chọn đầu tiên về phần sân, giao banh, hoặc trả giao?* Dùng cách công bằng như: chọn số 1 hoặc 2 đã được ghi ở mặt sau của phiếu điểm, tung đồng xu, v.v...
- b) Nếu bên thắng chọn *giao/trả giao* thì bên thua chọn *hướng sân*, hoặc ngược lại.
- c) Một khi đã chọn, không được thay đổi.

### 6-2. Đánh Đôi:

- a) “Người giao mở màn” mỗi đội phải đeo băng do giải đấu cung cấp; đeo ở cổ tay/cánh tay/nơi khác mà trọng tài và đối thủ dễ nhận ra.
- b) Muốn đổi người giao bóng đầu giữa các hiệp? Báo đối phương hoặc trọng tài (nếu có).

### 6-3. Đổi Hướng Sân:

- a) Người/đội đổi hướng sân và đổi giao, sau mỗi hiệp (trận 2/3).
- b) Đổi sân giữa các hiệp (*ngủ 2 phút*) và trong một hiệp (*ngủ 1 phút*); có thể đồng ý bắt đầu sớm hơn.
- c) Trận đấu với số hiệp lẻ, đổi sân tại điểm số 6 (nếu hiệp đầu tiên không bị hủy), 8, 11 tùy theo hiệp 11, 15, 21 điểm, giữ nguyên người phát bóng.

- d) **Lỗi Hành Vi Khi Đổi Sân:** Không ảnh hưởng đến việc đổi. Người giao tiếp tục giao.
- e) **Đội giao phạm lỗi sau khi ghi điểm và cần đổi bên?** Không sao, vẫn đổi. Người giao tiếp tục giao.
- f) **Quên Đổi Sân?** Đổi ngay khi nhận ra. Không lỗi, không thay đổi điểm. Người giao tiếp tục giao.

## CHƯƠNG 8 – HƯỚNG DẪN GỌI BANH LỖI CÔNG TÂM

### 8-1. Quy tắc đạo đức thể thao khi gọi đường trong Pickleball:

Pickleball có luật, nhưng cũng có tinh thần thể thao. Gọi chính xác, nghiêm về đối thủ khi phân vân. Khi không chắc, gọi "trong" và tôn trọng đối phương. Sau pha banh, có thể sửa lỗi gọi bất lợi cho mình. Hãy chơi đẹp, bạn sẽ được nhận lại!

### 8-2. Trách nhiệm gọi banh:

Người chơi tự gọi banh bên sân mình (trừ giao banh ngắn, lỗi chân giao, lỗi VCV - khi có trọng tài). Nếu không chắc về quyết định của mình, có thể hỏi ý đối phương, nếu rõ ràng thì theo họ. Bất kỳ cuộc gọi không rõ ràng nào, trước cú giao tiếp theo, có thể được khiếu nại với trọng tài hoặc Giám đốc giải đấu (nếu không có trọng tài), nhưng tham khảo người khác sẽ tự hủy quyền quyết của chính mình về pha đó. Gọi lỗi "ngoài" phải rõ ràng và lớn (chỉ ra hiệu không đủ).

**8-3. Giao banh “TRONG”:** Banh chạm đúng ô nhận giao, bao gồm các đường kẻ (ngoại trừ đường VCV).

**8-4. Banh “TRONG” sau giao:** Banh rơi trong sân hoặc chạm bất kỳ đường nào.

**8-5. Banh "TRONG" khi nghi ngờ:** Vì vậy ưu tiên gọi "TRONG".

**8-6. Đồng đội phải nhất trí:** Gọi bất đồng thì lấy "TRONG" làm chuẩn.

**8-7. Không hỏi khán giả:** Gọi banh dựa trên quan sát trực tiếp.

**8-8. Gọi "NGOÀI" chỉ khi chắc** và trước khi đối phương đánh cú kế.

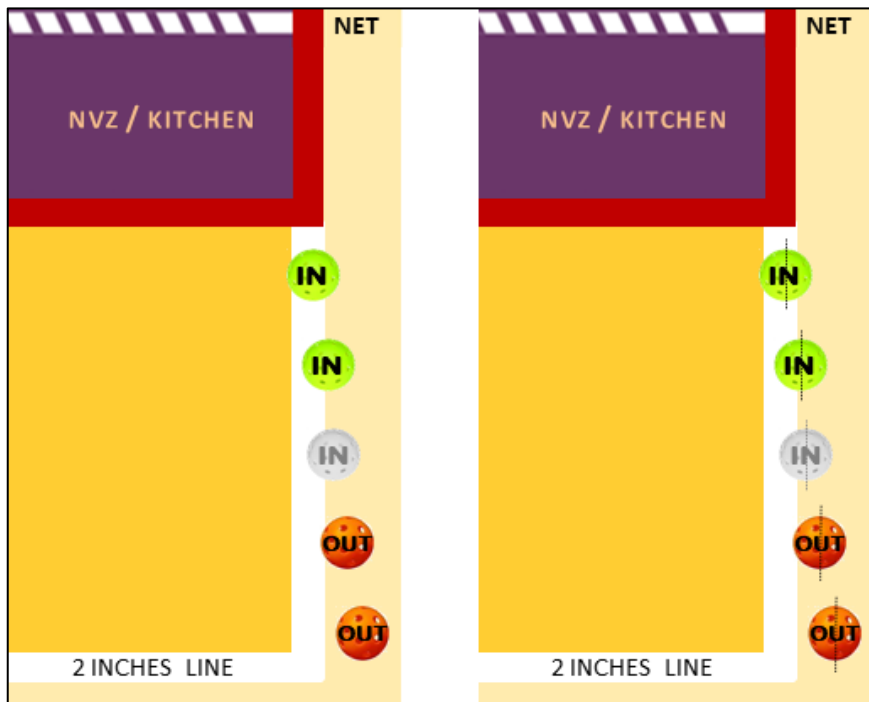
**8-9. Trao đổi giữa đồng đội** trong khi chơi không phải là gọi đường. Gọi "NGOÀI" sau khi banh nảy là gọi đường và có thể bị phạt.



## CHƯƠNG 9 – XÁC ĐỊNH BANH “TRONG” HAY “NGOÀI”

**Hướng dẫn nhận định banh:** (xem Hình 6)

- 9-1. Người chơi: gọi banh "Ngoài" chỉ khi chắc chắn có khoảng trống rõ ràng giữa banh và vạch ngoài của đường.
- 9-2. Trọng tài: banh phải hoàn toàn ra ngoài vạch mới tính là "Ngoài".
- 9-3. Banh sát vạch khó xác định: chỉ gọi "Ngoài" khi thật chắc chắn.
  - a) **Điểm cần chú ý cho Trọng tài biên:**
    - Gọi quyết đoán nhưng chỉ khi thật chắc chắn.
    - Theo dõi banh, tập trung vào cạnh ngoài của đường biên.
    - Khi nghi ngờ, gọi "Trong".
  - b) **Lưu ý về banh Pickleball:**
    - Không nén như banh quần vợt.
    - Chỉ đá banh (khoảng bằng nắp chai) chạm đất.
    - Vị trí chạm đất quan trọng, không phải phần nhô ra.
    - Nếu bất kỳ phần nào chạm cạnh ngoài, đó là "Trong".



Hình 6 – BANH “TRONG” - BANH “NGOÀI”

## CHƯƠNG 10 – VÙNG CẤM VÔ-LÊ (VCV)

(Người chơi xe lăn, vui lòng tham khảo IPF Luật Xe Lăn 2024.)

### 10-1. LỖI:

- a) Bất kỳ phần nào trên cơ thể, vật mang theo, hoặc vọt chạm VCV trước/trong/sau khi đánh vô-lê.
- b) Quán tính đẩy người chơi hoặc bất cứ thứ gì họ chạm vào, bao gồm cả đồng đội, vào VCV, ngay cả khi banh chết trước.
- c) Chạm VCV rồi đánh vô-lê trước khi CẢ HAI CHÂN hoàn toàn chạm đất bên ngoài VCV.
- d) Vào VCV trong khi đánh vô-lê.

### 10-2. KHÔNG LỖI:

- a) Người chơi có thể vào/ở trong VCV trước/sau khi trả banh này.
- b) Bắt đầu đánh vô-lê từ bên ngoài VCV và ở ngoài VCV ngay cả sau khi banh đã chết.
- c) Người chơi có thể nhảy chéo qua VCV bên sân của họ để đánh vô-lê. Đây được gọi là cú đánh *Erne*.
- d) Đồng đội của họ ở trong VCV trong khi họ đánh vô-lê miễn là họ không chạm vào đồng đội.

## CHƯƠNG 11 – CÁC LOẠI THỜI GIAN NGHỈ

### 11-1. Nghỉ Giải Lao: (NGL):

- a) Một người chơi (đánh đơn) hoặc đội có được 2 lần/hiệp cho 11/15 điểm, 3 lần/hiệp cho 21 điểm; 1 phút cho mỗi lần.
- b) Tiếp tục chơi sau 1 phút hoặc khi mọi người sẵn sàng (tùy điều nào đến trước).
- c) Yêu cầu nghỉ phải xin trước khi giao banh tiếp theo nếu còn. Không bị phạt nếu gọi nhưng hết lần nghỉ.
- d) Trọng tài – nhắc nhở “15 giây” trước khi hết giờ; sau hết thời gian nghỉ, thông báo “Tiếp tục” và gọi tỷ số, ngay cả khi người chơi chưa sẵn sàng.
- e) Người giao banh phải giao trong 10 giây hoặc mất quyền/điểm.

### 11-2. **Nghỉ Y Tế (NYT):** Cần trợ giúp y tế? Báo cho trọng tài ngay.

- Mỗi người chơi chỉ nhận được một lần nghỉ y tế 15 phút cho mỗi trận.
- Nhân viên y tế tại chỗ hoặc, nếu không có, Giám đốc Giải đấu sẽ đến để đánh giá yêu cầu:
  - Trọng tài bắt đầu bấm giờ đếm ngược 15 phút khi hỗ trợ đến.
  - Thời gian tính liên tục, kể cả khi được điều trị ở nơi khác.
  - Thời gian di chuyển không tính vào 15 phút.
  - Chấn thương thật – dùng hết 15 phút hoặc mất nó.
  - Giả vờ chấn thương – Nhận cảnh cáo hành vi, mất 1 lần nghỉ tiêu chuẩn, và không được xin NYT lần nữa trận này. Nếu không còn giờ nghỉ, nhận lỗi hành vi.
- Không thể chơi sau 15 phút nghỉ y tế? THUA TRẬN.** Người chơi bị thương có thể yêu cầu gia hạn NYT: Thời gian nghỉ tiêu chuẩn còn lại có thể được sử dụng để trì hoãn bỏ cuộc.
- Chảy máu? Trọng tài dừng trận để dọn dẹp bằng "Giờ nghỉ Trọng tài", rồi bắt đầu lại.
- Theo quy trình chuẩn trong Luật 11-1.d để bắt đầu lại.

### 11-3. **Nghỉ Sửa Dụng Cụ:**

Nên chuẩn bị đồ trước. Người chơi sửa chữa dụng cụ hoặc thay trang phục giữa các hiệp hoặc trong giờ nghỉ thường. Nếu cần thiết cho an toàn, trọng tài sẽ cho nghỉ 2 phút, không được trì hoãn. Theo quy trình chuẩn trong Luật 11-1.d để tiếp tục.

### 11-4. **Nghỉ Giữa Các Hiệp:**

- Một người chơi đơn/đội được nghỉ 2 phút giữa các hiệp.
- Muốn dùng thời gian nghỉ hiệp sau trước khi bắt đầu? Báo cho trọng tài/đối phương.
- Có thể bắt đầu sớm nếu hai bên sẵn sàng.

### 11-5. **Nghỉ Giữa Các Trận:**

- Được nghỉ 10 phút giữa các trận. Bắt đầu sớm nếu sẵn sàng.
- Trận Tranh Chức Vô Địch: Nếu bên vô địch nhánh thua thắng bên vô địch nhánh thắng, tiếp theo là màn phân thắng-bại 15 điểm (nghỉ tối đa 10 phút). Trận đấu tiếp tục theo luật thường.

### 11--6. **Chơi Không Gián Đoạn:**

- Phải liên tục! Uống nước nhanh hoặc lau mồ hôi lệ giữa các pha được phép, nhưng không được kéo dài và liên tục.
- Nếu làm chậm trận, trọng tài sẽ nhắc nhở và thông báo tỷ số.

### 11-7. **Tạm Ngừng Giữa Hiệp:**

Tiếp tục chơi với cùng người giao banh, tỷ số, và thời gian nghỉ còn lại như trước khi ngừng do trường hợp đặc biệt.

### 11-8. **Quy Định Khác Về Thời Gian Nghỉ:**

- Không được xin nghỉ giữa lao trước trận hoặc giữa các hiệp (ngoại trừ các hiệp sau của trận nhiều hiệp).
- Trọng tài có thể gọi nghỉ do trường hợp khẩn cấp, lo ngại an toàn hoặc vấn đề sân (chảy máu, vật cản, v.v.). Không tính thời gian nghỉ này vào thời gian nghỉ của người chơi.
- Tiếp tục chơi: Theo quy trình chuẩn trong Luật 11-1.d để bắt đầu lại sau bất kỳ lần nghỉ nào.

## CHƯƠNG 12 – BANH HỎNG VÀ LỖI

### 12-A. **Ngừng chơi (banh chết) khi:**

- Trọng tài bắt lỗi hoặc người chơi phạm lỗi.
- Trọng tài/người chơi gọi lỗi 'gây cản trở' hợp lệ = chơi lại.
- Sự cố xảy ra làm ngừng trận đấu (ví dụ: trục trặc dụng cụ).
- Banh chạm sân đối phương rồi đụng vật cố định – người/đội đánh banh thắng!
- Vi phạm VCV – phạt ngay lập tức.
- Các lỗi khác trước khi giao banh tiếp – phạt khi xác định được.

### 12-B. **Ngừng chơi (lỗi) khi:**

- Lưới:** Banh chạm lưới bên người đánh mà không qua lưới.
- Dưới/Giữa lưới:** Đánh banh dưới lưới hoặc giữa lưới và cột.
- Đụng vật:** Giao banh đụng vật cố định trước khi chạm sân.

- 4) **Không nảy:** Người giao/người trả giao chạm banh trước khi nó nảy một lần bên sân họ.
- 5) **Nảy hai lần:** Người chơi đứng không trả banh trước khi nó nảy hai lần. (Người chơi xe lăn, tham khảo IPF Luật Xe Lăn 2024).
- 6) **Ngoài sân:** Banh rơi ngoài phần sân đối phương hoặc nảy ra ngoài trước bên sân người đánh.
- 7) **Chặn banh:** Chặn banh sống trước khi nó nảy (ngoại trừ được cho phép trong Luật 6-1.p về 'Gọi sai điểm').
- 8) **Cầm/Chộp banh:** Giữ/chộp banh trên vợt khi giao hoặc chơi.
- 9) **Gọi cản trở sai:** Gọi lỗi cản mà trọng tài xác định không hợp lệ.
- 10) **Mang banh (khi không trọng tài):** Mang banh dự bị nếu đối thủ không thấy. Nếu banh dự bị rơi ra sân trong khi chơi là lỗi.
- 11) **Banh chạm người sau khi giao:** Banh chạm người chơi, quần áo, hoặc vật mang theo. NGOẠI TRỪ:
  - a) Vợt hoặc phần tay dưới cổ tay.
  - b) Đổi tay: Cả hai tay nắm vợt khi đổi tay (một tay phải giữ).
  - c) Đánh hai tay: Một tay dưới cổ tay khi đánh hai tay (một tay phải giữ).
- 12) **Mặt phẳng tưởng tượng của lưới:**
  - a) Trả banh sớm: Đánh banh *trước* khi nó qua lưới hoàn toàn.
  - b) Vượt lưới *trước* khi đánh banh.
  - c) Vượt lưới mà *không* đánh banh.
  - d) Cản lưới: Người, quần áo, vợt chạm lưới, cột, hoặc sân đối phương khi banh còn sống.
  - e) Sau khi đánh, người chơi (và đồ đạc trên người) có thể vượt lưới, nhưng không được chạm sân đối phương.
  - f) Banh xoáy rơi ngược về sân đối phương? Được đánh trên/dưới/quanh lưới, nhưng chỉ SAU KHI banh tự rơi ngược qua lưới lại.
- 13) Vi phạm các luật cụ thể trong Chương 6, 10, và 13.

## CHƯƠNG 13 – NHỮNG QUY TẮC KHÁC

### 13-1. Đánh vòng cột (ATP):

- a) Đánh vòng qua cột lưới. Không nhất thiết phải qua trên lưới.
- b) Có thể đánh banh thấp hoặc cao từ bất kỳ vị trí nào ngoài cột.

### 13-2. Banh xấu: Nghi ngờ banh hỏng? Chơi đến hết pha, sau đó:

- a) Trận đấu có trọng tài: Hỏi trọng tài (trước giao banh tiếp theo) xác định banh xấu hay không. Chơi lại chỉ khi banh hỏng ảnh hưởng pha banh. Nếu banh mềm/cũ, thay banh, không chơi lại.
- b) Trận đấu không trọng tài: Cả hai đội đồng ý? Thay banh hỏng. Chơi lại chỉ khi banh hỏng ảnh hưởng pha banh. Không đồng ý? Pha trước vẫn tính. Nếu banh mềm/cũ, thay banh, không chơi lại.

### 13-3. Vợt bị hỏng: Tiếp tục chơi trừ khi gây ra lỗi.

### 13-4. Làm phân tâm: Không làm xao lãng đối phương khi họ đang đánh banh. (Trọng tài có thể gọi lỗi.)

### 13-5. Đánh trùng: Được đánh hai lần liên tiếp, nhưng chỉ trong một chuyển động tron tru từ cùng một người chơi. *Mất hướng, chạm hai lần, hoặc người khác đánh trong lúc giao banh hoặc đánh banh là lỗi.*

### 13-6. Thiết bị điện tử trong khi đấu trên sân:

- a) Không được đeo tai nghe hoặc tai nghe nhét tai, ngoại trừ máy trợ thính.
- b) Không sử dụng điện thoại thông minh/đồng hồ thông minh.

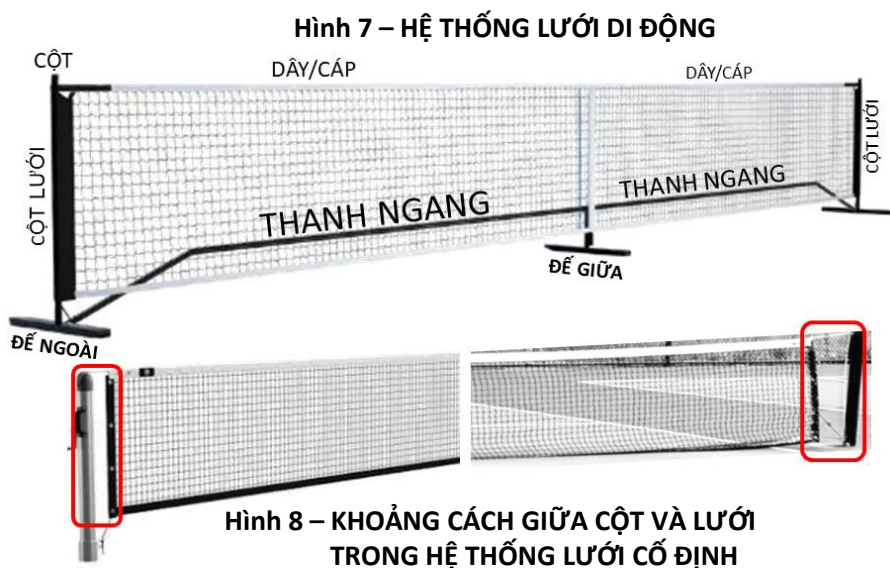
### 13-7. Chấn thương nhẹ khi chơi: đánh xong pha banh đang diễn ra rồi xin nghỉ giải lao hay trợ giúp y tế (nếu còn).

### 13-8. Vật trên sân: Quần áo hoặc dụng cụ rơi xuống sân bạn (ngoại VCV), tiếp tục chơi trừ khi banh chạm vật đó.

### 13-9. Banh trật: Tiếp tục chơi! Banh vẫn sống cho đến khi nảy hai lần hoặc mắc lỗi khác.

### 13-10. Lưới:

- Nếu banh chạm đỉnh lưới/dây/cáp trên lưới và rơi trong sân, vẫn được chơi tiếp (ngoại trừ giao banh, Luật 6-1.e)
- Lỗi lưới trong khi chơi được coi là cản trở = đánh lại.
- Banh nảy hai lần: Một người/đội thắng pha nếu banh họ đánh nảy hai lần bên sân đối phương chưa chạm.
- Hệ thống lưới có thanh ngang và đế giữa: (xem Hình 7)
  - Trước lưới: Banh chạm thanh ngang/đế/cột – *Lỗi*.
  - Sau lưới (trừ giao banh): *Đánh lại* nếu banh:
    - Chạm thanh ngang/đế/cột, mắc giữa lưới/thanh, chạm lưới lệch/rủ xuống (trên mặt đất hoặc sau khi nảy);
    - Nảy một lần, rồi mới xảy ra những trường hợp trên.
  - Giao banh: Chạm thanh/đế/cột hoặc mắc giữa lưới/thanh ngang (xem Hình 7), hay qua giữa lưới/cột (xem Hình 8) – *Lỗi*.
- Banh đi giữa lưới và cột – *Lỗi*. (xem Hình 8)



### 13-11. Cột Lưới:

- Bất kỳ thứ gì gắn liền trên cột lưới đều tính là ngoài sân.
- Chạm vào cột lưới khi banh đang sống – *Lỗi*.

**13-12. Đổi tay:** Bất kỳ lúc nào người chơi cũng có thể đổi tay.

**13-13. Dùng hai tay đánh:** Dùng cả hai tay cầm vợt, không vấn đề gì.

## CHƯƠNG 14 – CÙNG NHAU HÀNH ĐỘNG!

### Liên đoàn Pickleball Thế giới (IPF): Định Hình Quy Tắc, Dấy Lên Nhiệt Huyết

Pickleball không chỉ là một môn thể thao với các cuộc chiến trên sân đấu, mà còn là một cộng đồng gắn bó. Tôn trọng luật lệ, trân trọng những người bạn đối phương, và hơn hết, hãy trân quý niềm vui thuần khiết của môn thể thao này. Phiên bản đầu tiên của sách *Hướng Dẫn Chính Thức Luật Chơi Pickleball Toàn Cầu 2024* làm nền tảng cho những trận đấu công bằng và đầy thú vị. Nhưng hành trình phát triển của chúng tôi vẫn chưa dừng ở đây. Hãy khám phá phần *Những câu hỏi về luật pickleball thường gặp* của chúng tôi để hiểu sâu hơn về các quy tắc cụ thể, được bổ sung bằng các giải thích chi tiết và hình ảnh minh họa.

Phiên bản tiếp theo sẽ là lộ trình hướng tới tương lai của pickleball thế giới, được xây dựng dựa trên tiếng nói của những người chơi như bạn. Tại IPF, chúng tôi không chỉ điều hành trò chơi; chúng tôi đồng sáng tạo nó với bạn. Cùng nhau, hãy đưa pickleball vượt ngoài sân đấu, vượt qua huy chương, vượt cả giải thưởng, để tạo nên một hiện tượng toàn cầu, nơi mỗi pha banh là một lễ hội hân hoan, mỗi cú 'dropshot' là một kiệt tác nghệ thuật, và mỗi người chơi đều cầm trên tay cây vợt là chìa khóa đưa bạn đến với thế giới của những nụ cười bất tận và khả năng vô hạn.

Hòa mình vào chiều sâu của môn thể thao này, khám phá từng đường nét, và hãy để phản hồi của bạn lan tỏa. Nắm chặt cây vợt, bùng cháy đam mê, và hòa mình vào âm vang của cộng đồng gắn bó. Tiếng nói của bạn sẽ trở thành chương tiếp theo trong câu chuyện pickleball toàn cầu. Hãy chia sẻ suy nghĩ của bạn với chúng tôi tại: [2vp@theIPF.org](mailto:2vp@theIPF.org)

The International Pickleball Federation (IPF), Inc.

[www.theIPF.org](http://www.theIPF.org)

© 2023

