

## **NOUVEAU SYSTÈME de SCORE en 21 points**

### 1) - **Score**

- Le côté qui gagne l'échange ajoute un point à son score, qu'il soit au service ou non.
- Chaque Set se joue en 21 points.
- Quand le score atteint "20-égalité", le Set est prolongé : c'est le côté qui mène avec 2 points d'écart, qui remporte le Set.
- Quand le score atteint "29-égalité", le côté qui gagne le point suivant, remporte le Set. ("30 – 29" est donc le score le plus élevé qui est possible pour un Set.)
- Le joueur qui le premier remporte deux Sets, gagne le match.

### 2) – **Arrêts et continuité du jeu**

- Il y a un arrêt d'une minute dans chaque set, quand le score du côté qui mène, atteint 11 points.
- Il y a un arrêt de deux minutes entre chaque set.
- Le jeu doit être continu et les joueurs ne peuvent pas demander d'interrompre le jeu pour boire, s'essuyer, etc.
- Les joueurs peuvent cependant boire ou s'essuyer entre deux échanges, ceci à condition qu'ils ne retardent pas le jeu.

### 3) – **Coaching**

- Les coachs, assis à l'extrémité du terrain, peuvent donner entre les échanges des conseils aux joueurs, c-à-d seulement quand le volant n'est pas en jeu.
- Pendant les arrêts d'une minute et les arrêts de deux minutes, les joueurs peuvent être rejoints sur le terrain par 2 personnes au maximum.
- Ces personnes rejoignent les joueurs une fois que les joueurs ont changé de demi-terrain, et elles doivent quitter le terrain quand l'arbitre annonce : " 20 secondes".

### 4) – **Le Service et la Réception en Doubles**

Score PAIR = Zone de Service DROITE  
Score IMPAIR = Zone de Service GAUCHE

- Quand la paire qui est au Service gagne l'échange, le même serveur continue à servir et il alterne de zone de service.
- Quand la paire qui est au Service perd l'échange, le joueur qui a servi en dernier, reste dans la même zone de service d'où il avait servi.

·Quand la paire qui est à la Réception gagne l'échange, elle reprend le service. C'est le partenaire du joueur qui a servi en dernier, qui devient le nouveau serveur.

### **En résumé:**

·Les joueurs changent de zone de service seulement quand ils marquent un point sur leur service. Comme en Simples, la zone de service dépend du score (pair ou impair) du serveur et du score (pair ou impair) du receveur qui a servi en dernier.

### 5) – **Erreurs de service**

·Les erreurs de zone de service ou de serveur ou bien de receveur doivent être corrigées quand on s'en aperçoit mais le score est maintenu.

### 6) – **Nouvelle Feuille de Score**

·Les lignes sont dédoublées pour que, en Doubles, une ligne différente soit utilisée pour chacun des joueurs: on écrit toujours le score sur la ligne du joueur qui est au service.







### 7) – **Annonces**


·Quand le score atteint 11 points, l'arbitre annonce: "11-8, Arrêt d'une minute"

·A la fin d'un set, l'arbitre annonce: "Set "suivi de (par ex.):

“ Premier set remporté par Dupont, 21-8, Terrain 2, Arrêt de 2 minutes”

**Match de DOUBLES : A & B contre C & D** A & B gagnent le tirage au sort et décident de servir : A sert sur C

Action et Explication	Score	Position des joueurs sur le terrain		Côté du Service	Serveur & Receveur	échange gagné par
A est le <b>serveur</b> initial C est le <b>receveur</b> initial.	<b>Zéro égalité</b>	C	D	Côté DROIT puisque le score de l'équipe qui sert est PAIR (zéro)	A sert sur C	A & B
		B				
A & B gagnent le point. A continue de servir. A & B changent de côté de service. Donc A sert à Gauche. C & D restent dans les mêmes côtés de service.	<b>1 - 0</b>	C	D	Côté GAUCHE puisque le score de l'équipe qui sert est IMPAIR	A sert sur D	C & D
			B			
C & D gagnent le point et aussi le droit de servir. D devient le serveur. Personne ne change de côté de service.	Service Perdu <b>1 - 1</b>	C	D	Côté GAUCHE puisque le score de l'équipe qui sert est IMPAIR	D sert sur A.	A & B
		A	B			
A & B gagnent le point et aussi le droit de servir. B devient le serveur. Personne ne change de côté de service.	Service Perdu <b>2 - 1</b>	C	D	Côté DROIT puisque le score de l'équipe qui sert est PAIR	B sert sur C	C & D
		A				
C & D gagnent le point et aussi le droit de servir. C devient le serveur. Personne ne change de côté de service.	Service Perdu <b>2 - 2</b>		D	Côté DROIT puisque le score de l'équipe qui sert est PAIR	C sert sur B	C & D
		A	B			
C & D gagnent le point. C continue de servir. C & D changent de côté de service. Donc C sert à Gauche. A & B restent dans les mêmes côtés de service.	<b>3 - 2</b>	D	D	Côté GAUCHE puisque le score de l'équipe qui sert est IMPAIR	C sert sur A	A & B
		A				
A & B gagnent le point et aussi le droit de servir. A devient le serveur. Personne ne change de côté de service.	Service Perdu <b>3 - 3</b>	D	C	Côté GAUCHE puisque le score de l'équipe qui sert est IMPAIR	A sert sur C	A & B
			B			

A & B gagnent le point. <b>A</b> continue de servir. A & B changent de côté de service. Donc A sert à Droite. C & D restent dans les mêmes côtés de service.	<b>4 - 3</b>	<b>D</b>	<b>C</b>	Côté DROIT puisque le score de l'équipe qui sert est PAIR	A sert sur D	C & D
		<b>B</b>				

- Le côté de service où le serveur se place, dépend du score, PAIR ou IMPAIR, de l'équipe au service, comme en SIMPLE.

- Les joueurs changent de côté de service uniquement quand ils MARQUENT 1 POINT SUR LEUR SERVICE. Dans les autres cas, les joueurs restent dans les côtés de service qu'ils occupaient lors de l'échange précédent. Ceci garantit que le service alterne entre les joueurs.