

Score

➤ Marquer un point :

Le côté qui gagne l'échange **marque un point**, qu'il ait servi ou non : il y a donc **un point** à chaque service.

➤ Gagner un set :

Un set est gagné par le joueur (ou l'équipe) qui atteint en premier le score de **21 points**

- ☐ En cas d'égalité à 20, il faut **2 points d'écart**
- ☐ A 29-29, un point suffit (score maximum : **30-29**)

➤ Gagner le match :

- ☐ Le match est gagné par le joueur ou l'équipe qui remporte **2 sets**
- ☐ En cas d'égalité à 1 set partout, un 3^{ème} set est joué

Service

- Le serveur a droit à **un seul** essai.
- La raquette doit se trouver **en dessous de la taille** au moment de frapper le volant (service « à la cuillère »).
- Le volant doit passer le filet **en diagonale** (éventuellement en le touchant) et tomber dans la zone de service adverse.
- Le premier service est **tiré au sort** en laissant tomber le volant sur le filet. Le bouchon indique celui qui peut **choisir** entre le service ou le terrain
- Le jeu débute dans la zone de droite au score 0-0
- Le joueur sert **tant que son équipe marque** des points, en changeant de côté à chaque fois. Sinon, l'adversaire reprend le service.
- Si le score du **serveur est pair**, il sert à **droite**, si son score est **impair**, il sert à **gauche**.
- Le vainqueur du 1^{er} set sert au début du 2^{ème} (le vainqueur du 2^{ème} au 3^{ème})

Fautes de service

- Si le serveur **rate** le volant
- Si la tête de raquette **dépasse la taille** au moment de servir
- S'il **lève un pied**
- Si un **pied touche les lignes** délimitant la zone de service
- Si le mouvement de la raquette n'est **pas continu**

Interruptions et Changement de terrain

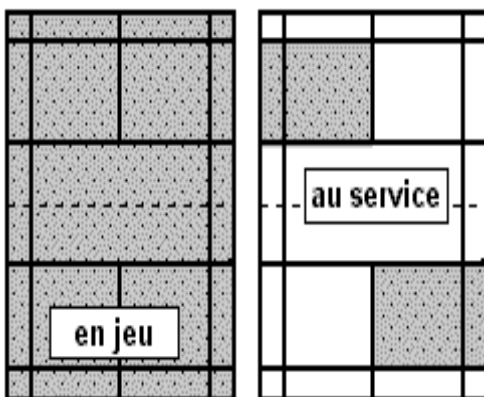
- Une pause de 60 secondes est effectuée lorsque le score atteint 11 pour la première fois dans un set.
- Une interruption de 120 secondes est possible entre chaque set.
- Au 3^{ème} set, les joueurs changent de terrain lorsque le score atteint 11 pour la première fois.

Point à remettre

- Si le volant reste suspendu sur le filet après l'avoir franchie (sauf au service).
- Si le service est exécuté avant que le receveur ne soit prêt.
- Si le volant touche le plafond au service.
- Si le volant touche un engin mobile (anneau, filet de basket ...).
- Si le volant se désintègre en jeu.
- Si le volant ne peut être jugé.
- Si un **cas imprévisible** se produit.

Déroulement du jeu en double

Limites du court



Qui frappe le volant ?

- En réception de service, **seul le joueur** placé dans la **zone de réception** (diagonale du serveur) peut renvoyer. Son partenaire se place où il veut **sans bouger**.
- En cours de jeu, **n'importe lequel** des 2 joueurs peut jouer le volant.

Service et Placement

- Il n'y a qu'**un seul service** par équipe
- Le joueur sert **tant que son équipe marque** des points, en changeant de côté à chaque fois
- Lorsque son équipe perd l'échange :
 - ☐ Il **reste dans la zone** où il vient de servir et ne change plus de zone tant que son équipe ne marque pas de point sur un de leur service
 - ☐ C'est à **l'équipe adverse de servir**
- Lorsque l'équipe reprend le service, **le serveur** est celui qui n'a pas servi auparavant et est fonction du score :
 - ☐ Si le score de l'équipe est **pair**, celui à **droite** sert
 - ☐ Si le score est **impair**, celui à **gauche** sert
- **L'ordre au service** est toujours identique :
Ex : A-B jouent contre C-D ; A sert, puis C, puis B, puis D, puis A, puis C..
- Si les joueurs commettent une erreur de placement, celle-ci sera corrigée dès que l'on s'aperçoit de l'erreur. Toutefois, le score est maintenu.

Fautes spécifiques

- **Double touche** : Le volant frappe la raquette de chaque partenaire.
- **En réception**, si le joueur non placé en receveur prend le volant.
- **Au service**, si le volant est envoyé derrière la ligne de service de double.