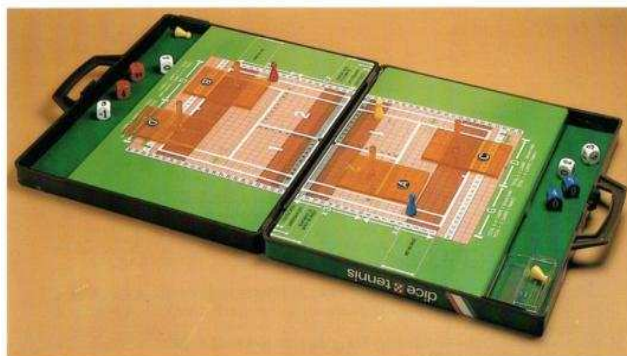




JEU de "TENNIS-DÉS"

ÉLÉMENTS DU JEU :

- Un COURT DE TENNIS sur PLAN de 50 x 30, à fond quadrillé, comportant des échelles chiffrées. Des indications pour la conduite du JEU figurent en marge.
- Quatre PLAQUETTES mobiles, en plastique coloré transparent, représentant la ZONE défendue par chacun des joueurs.
- Huit dés spéciaux (4 par joueur ou équipe) dont les résultats servent à situer les IMPACTS des BALLEs, sur le quadrillage du COURT, au SERVICE comme en COURs de JEU.
- Un PION en plastique figurant la BALLE, (plus un de rechange).
- Deux PIONS « MARQUEURS ».
- Une RÈGLE DU JEU avec schémas complémentaires.
- Des FEUILLES d'inscription des points (SIMPLE et DOUBLE).

BUT DU JEU :

Conduire une VRAIE partie de TENNIS, comme sur un VRAI COURT.

Au SERVICE, TOUTES les situations d'envoi et de réception sont obtenues : IMPACTS BALLEs BONNES dans le CARRÉ de SERVICE intéressé, ou BALLEs MAUVAISES (dans le FILET, dans le CARRÉ

Pour les « RETOURS » en cours de JEU, TOUS les coups sont possibles : VOLÉES de fond, VOLÉES au FILET, BALLEs AMORTIES, BALLEs « LOBÉES », etc. et BALLEs « OUT » aussi...

RÈGLE DU JEU : La RÈGLE du JEU ainsi que les DÉCOMPTES des POINTS sont ceux du jeu de TENNIS classique, et comme au TENNIS, la TRAJECTOIRE de la BALLE est déterminante. Selon que cette TRAJECTOIRE COUPE ou NON la PLAQUETTE d'un adversaire, la BALLE peut être renvoyée ou non, par cet adversaire.

« La TRAJECTOIRE est la LIGNE DROITE partant du BÂTONNET (POINT-JOUEUR) de la PLAQUETTE en action, PASSANT par l'IMPACT-BALLE obtenu sur le PLAN de JEU, et COUPANT ENSUITE ou NON, la PLAQUETTE d'un adversaire ».

Au SERVICE comme pour le RETOUR des BALLEs, chaque joueur situe sa PLAQUETTE sur le PLAN de COURT, avec les mêmes réactions que celles qu'il a sur un COURT RÉEL, et en fonction, aussi de la situation des PLAQUETTES adverses.

Imp. VACCARI Annecy

RÈGLE DU JEU (suite)

- Chaque PLAQUETTE MOBILE représente la "surface" défendue par un joueur et un BÂTONNET dit "POINT-JOUEUR" facilite les manipulations sur le PLAN du COURT.
- Au SERVICE comme pour le RETOUR des BALLEs, les 2 DÉS de COULEUR déterminent la BANDE PARALLÈLE au FILET dans laquelle se fera l'IMPACT-BALLE et les 2 DÉS BLANCS situent cet IMPACT DANS LA BANDE obtenue.
- SERVICE.** En "SIMPLE" le 1er SERVEUR prend la PLAQUETTE A, le RECEVEUR la PLAQUETTE B.
- En "DOUBLE" le 1er SERVEUR prend la PLAQUETTE A, son PARTENAIRE la PLAQUETTE C. Le 1er RECEVEUR prend la PLAQUETTE B, son PARTENAIRE la PLAQUETTE D.
- Le 1er SERVICE se fait DANS LE CARRÉ 1 - (V. annotations sur le PLAN)
- Pour ce SERVICE, le SERVEUR A pose sa PLAQUETTE en fond de COURT, sur la DROITE (Zone D) et met son POINT-JOUEUR dans la bande O, DERRIÈRE la ligne du fond du COURT (V. fig 1)
- Le RECEVEUR B pose sa PLAQUETTE en ARRIÈRE du CARRÉ de SERVICE 1, son POINT-JOUEUR TOUJOURS EN ARRIÈRE de la LIGNE.
- Le SERVEUR lance ENSEMBLE ses 4 DÉS (2 COULEUR/2 BLANCS) :
- Exemple : DÉS COULEUR : 1 et 5 = 6 DÉS BLANCS : 5 et 2 = 3
- ❶ Lire le TOTAL des 2 DÉS COULEUR : En partant de O à l'AXE du FILET, ce TOTAL (6) est porté SUR LA LIGNE AXIALE CHIFFRÉE séparant les 2 CARRÉS de SERVICE au-delà du FILET. On obtient ainsi un POINT (O. Fig 1) qui désigne la BANDE parallèle au FILET dans laquelle SE FERA l'IMPACT-BALLE. (V. inscription : DÉS COULEUR)
- ❷ Lire ensuite le TOTAL des 2 DÉS BLANCS : Leur résultat (3) est compté DANS CETTE BANDE parallèle au FILET, et à partir de la LIGNE AXIALE CHIFFRÉE :
 - + VERS l'INTÉRIEUR du CARRÉ de SERVICE UTILISÉ (Flèche et signe +)
 - VERS le CARRÉ ADJACENT (Flèche et signe -)
- Les deux ÉCHELLES NOIRES CHIFFRÉES de 1 à 10 facilitent ces décomptes dans la BANDE désignée. On obtient donc (avec 3) un POINT (C/Fig 1) qui est l'IMPACT-BALLE "BONNE" dans ce CARRÉ 1.
- Dans l'exemple ci-dessus, la TRAJECTOIRE (Fig 1-A/C) COUPE le SECTEUR QUADRILLÉ de la PLAQUETTE B - Ce joueur avance sa PLAQUETTE pour "COUVRIR" l'IMPACT-BALLE (Fig 2) et prend la "BALLE" et ses 4 DÉS pour déterminer l'IMPACT du "RETOUR"
- AVANT ce RENVOI par B, le joueur A déplace sa PLAQUETTE vers le milieu du COURT (Fig 2).
- Le joueur B jette ses 4 DÉS etc... (voir "BALLEs en RETOUR")
- Pour le SERVICE suivant, le SERVEUR met son POINT-JOUEUR sur sa gauche (secteur G - Fig 1-A).
- Le RECEVEUR place son POINT-JOUEUR derrière le CARRÉ 2 sur sa gauche (Fig 1-B) etc...

BALLEs en RETOUR : (Prenons l'exemple Fig 2) - Le joueur B renvoie la "BALLE". Son POINT-JOUEUR est POSITIONNÉ dans la BANDE 13 de l'ÉCHELLE extérieure GAUCHE, et il POSE d'abord son MARQUEUR sur ce CHIFFRE 13 de l'ÉCHELLE.

Exemple : Les 4 DÉS jetés donnent : DÉS COULEUR : 3 et 1 = 4 DÉS BLANCS : 4 et 0 = 4

❶ Lire le TOTAL des 2 DÉS COULEUR : Ce TOTAL est MULTIPLIÉ PAR 4 lorsque le POINT-JOUEUR de la PLAQUETTE se trouve sur un carreau de la ZONE du fond du COURT. (BANDES 1 à 9/FLECHE X4). (V. annotations sur le PLAN)

Ce TOTAL est MULTIPLIÉ PAR 3 lorsque le POINT-JOUEUR de la PLAQUETTE se trouve sur un carreau de la ZONE des CARRÉS de SERVICE (BANDES 10 à 18/FLECHE X3).

❷ AJOUTER au RÉSULTAT obtenu le CHIFFRE de POSITION du POINT-JOUEUR de la PLAQUETTE repéré par le MARQUEUR et on obtient ainsi la BANDE DANS LAQUELLE se fera l'IMPACT-BALLE.

Notre exemple : DÉS COULEUR = $4 \times 3 = 12 + 13$ (position) = 25.

Placer le MARQUEUR à 25.

❸ Le RÉSULTAT des 4 DÉS au tapis est CONSERVÉ, (soit 4 et 4).

— On reprend la somme des 2 DÉS COULEUR QUE L'ON MULTIPLIE PAR 2 et on y AJOUTE la somme des 2 DÉS BLANCS. On a ainsi l'IMPACT-BALLE dans la BANDE DÉSIGNÉE (25).

(Exemple Fig 2) on a donc : $4 \times 2 = 8$ (COULEURS) + 4 (BLANCS)

soit 12

A partir du POINT repéré par le MARQUEUR (25) ce RÉSULTAT (12) est compté dans cette BANDE PARALLÈLE au FILET :

+ à DROITE VERS l'INTÉRIEUR du COURT

— à GAUCHE VERS l'EXTÉRIEUR du COURT

— L'ORIGINE O pour ces décomptes, EST LA LIGNE EXTÉRIÈRE du COULOIR de GAUCHE. Les ÉCHELLES VERTES sur le PLAN, marquées de 1 à 22 et FLÉCHÉES aident ces décomptes. (V. annotations sur le PLAN)

Dans l'exemple pris, 12 place l'IMPACT-BALLE en a2 (Fig 2). On y pose la BALLE. La TRAJECTOIRE de RETOUR, POINT-JOUEUR B/a2. COUPE la PLAQUETTE du joueur A, qui RENVOIE donc la BALLE à son tour. Pour cela...

Il glisse sa PLAQUETTE sur l'IMPACT (a2), place son MARQUEUR sur l'ÉCHELLE de GAUCHE DANS LA BANDE DE SON POINT-JOUEUR, prend la BALLE... et jette ses 4 DÉS... etc...

Ets COUVAT 184, Cours de Verdun, Boîte Postale 93, 01103 OYONNAX Cedex

LE TENNIS - DÉS

MARQUE et MODÈLE DÉPOSÉS

Cher Client sportif,

Vous venez d'acquérir ce Jeu dont le but est de vous permettre de jouer, chez vous, en famille, au TENNIS que vous aimez pratiquer.

Plusieurs mois ont été nécessaires pour faire de vous, sur un Court, un Joueur averti...

Plusieurs mois ont été nécessaires, aussi, à l'élaboration de ce Jeu "TENNIS-DÉS", afin de le rendre attrayant et VRAI; si VRAI que notre grand champion Yannick NOAH l'a adopté.

Ayez la patience de lire attentivement la RÈGLE du JEU, utilement complétée par des schémas explicatifs clairs.

Vous apprendrez ainsi, facilement, à conduire des Sets passionnants, et... qu'il pleuve ou qu'il vente, JOUEZ AU TENNIS-DÉS.

Amicalement et sportivement vôtre.

ÉLÉMENTS DU JEU TENNIS-DÉS

Le JEU est composé de :

- Un PLAN DE COURT avec ÉCHELLES CHIFFRÉES.
 - Quatre PLAQUETTES transparentes MOBILES. Chacune d'elle représente la SURFACE ou ZONE d'ACTION à l'intérieur de laquelle évolue chacun des Joueurs, en SIMPLE ou en DOUBLE.
- Chaque PLAQUETTE comporte un BATONNET dit POINT-JOUEUR facilitant sa prise et ses déplacements sur le PLAN de Jeu.

- Quatre DÉS, de MÊME COULEUR PAR DEUX, marqués 0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5.
- Quatre DÉS BLANCS marqués - 2 / - 1 / 0 / 3 / 4 / 5.
- Une pièce en plastique JAUNE représentant la BALLE.
- Deux MARQUEURS, en plastique.
- Un ÉLASTIQUE pour vérification éventuelle d'une TRAJECTOIRE.

MODE D'EMPLOI :

La RÈGLE et la CONDUITE du JEU, ainsi que les décomptes des POINTS (15/30/40/ (Avantage) et JEU) sont ceux du TENNIS CLASSIQUE.

La TRAJECTOIRE de la BALLE est déterminante. SELON QU'ELLE TRAVERSE OU NON la PLAQUETTE du JOUEUR RECEVEUR, LA BALLE EST RENVOYÉE OU NON par ce RECEVEUR.

Sur le PLAN, chaque Joueur situe sa PLAQUETTE pour COUVRIR au mieux le secteur qu'il défend, SON POINT-JOUEUR TOUJOURS PLACÉ AU CENTRE D'UN CARREAU. (Voir figures).

DÉFINITION DE LA TRAJECTOIRE :

LA TRAJECTOIRE EST LA LIGNE DROITE PARTANT DU POINT-JOUEUR DE LA PLAQUETTE EN ACTION, PASSANT PAR "L'IMPACT-BALLE" ET COUPANT ENSUITE OU NON, LA PLAQUETTE D'UN ADVERSAIRE.

(Fig. 1 AbB, AcB, Ah)

Au SERVICE, comme pour le RETOUR des BALLEs, les 2 DÉS de COULEUR déterminent la BANDE parallèle au FILET, dans laquelle se produira l'IMPACT, et les 2 DÉS BLANCS situent dans cette BANDE, le CARREAU de l'IMPACT-BALLE.

Création COUVAT - OYONNAX

La conformité du présent produit aux normes françaises obligatoires est garantie par COUVAT.

Pour désigner le premier SERVEUR, en **SIMPLE**, chacun des deux Joueurs lance un DÉ de COULEUR. Le CHIFFRE LE PLUS FORT prend la PLAQUETTE A et le SERVICE.

En **DOUBLE**, deux adversaires lancent chacun, un DÉ de COULEUR. Le CHIFFRE LE PLUS FORT prend la PLAQUETTE A et le SERVICE, et son PARTENAIRE la PLAQUETTE C. Le CHIFFRE LE PLUS FAIBLE prend la PLAQUETTE B, et sera le premier RECEVEUR. Son PARTENAIRE aura donc la PLAQUETTE D. (Voir les Feuilles de Marquage).

A son TOUR et pour chaque lancer, chacun des Joueurs dispose de ses 2 DÉS COULEUR, et 2 DÉS BLANCS.

Au SERVICE, le premier SERVEUR A place le POINT-JOUEUR de sa PLAQUETTE EN ARRIÈRE DE LA LIGNE DE FOND DU COURT, sur la DROITE (Secteur D) la grande FLÈCHE de sa PLAQUETTE FACE AU FILET, et pose la BALLE dessus. (Fig. 1A).

Le premier RECEVEUR B, met le POINT-JOUEUR de sa PLAQUETTE, TOUJOURS EN ARRIÈRE DU CARRÉ DE SERVICE INTÉRESSÉ (ici, à DROITE) la GRANDE FLÈCHE de sa PLAQUETTE FACE AU FILET. (Fig. 1B/Carré 1). Le SERVEUR dispose de 2 LANCERS de BALLE pour CHAQUE SERVICE (PLUS UNE, en cas de BALLE "LET" BONNE); il lance ses 4 DÉS :

• LIRE D'ABORD LE TOTAL DES 2 DÉS DE COULEUR :

EN PARTANT DU 0 A L'AXE DU FILET, CE TOTAL EST PORTE SUR LA LIGNE AXIALE SÉPARANT LES 2 CARRÉS DE SERVICE, AU-DELA DU FILET et la BALLE est posée sur ce point;

(Ex. : 1 + 5 = 6 / Fig. 1 o.)

LIRE ENSUITE LE TOTAL DES 2 DÉS BLANCS dont la somme est comptée DANS LA BANDE PARALLÈLE AU FILET, A PARTIR DU POINT OBTENU AVANT PAR LES DÉS DE COULEUR, + VERS L'INTÉRIEUR DU CARRÉ DE SERVICE UTILISÉ, - VERS LE CARRÉ ADJACENT (Attention aux Signes sur les Dés) et POSE LA BALLE SUR LE POINT OBTENU, qui est **L'IMPACT-BALLE**.

Ex. : 5 et - 2 = 3 (Fig. 1 oc) l'IMPACT-

BALLE BONNE DANS LE CARRÉ 1, est (c)

Ex. : 0 et - 2 = - 2 (Fig. 1 oh) h est l'IMPACT-BALLE MAUVAISE DANS CARRÉ ADJACENT 2.

A) Si l'IMPACT-BALLE BONNE SE FAIT EN AVANT OU SUR LE CÔTÉ DE LA PLAQUETTE DU RECEVEUR, ET SI LA TRAJECTOIRE COUPE ENSUITE LE SECTEUR QUADRILLÉ DE LA DITE PLAQUETTE, LA BALLE EST REPRISÉ ET RENVOYÉE PAR CE RECEVEUR. (Fig. 1 Aa/Ab/Ac et Aj).

Celui-ci AVANCE SA PLAQUETTE POUR "COUVRIR" LE CARREAU OU S'EST PRODUIT L'IMPACT, Y POSE LA BALLE, ET PREND SES 4 DÉS POUR LE RENVOI. AVANT le jet de ces DÉS, le SERVEUR AVANCE SA PLAQUETTE vers l'intérieur du COURT.

B) Si l'IMPACT-BALLE BONNE S'EST FAIT SUR LE SECTEUR QUADRILLÉ DE LA PLAQUETTE DU RECEVEUR recouvrant en partie le CARRÉ DE SERVICE, CELUI-CI NE CHANGE PAS SA POSITION, prend la BALLE et JETTE ses 4 DÉS pour le RENVOI. (Fig. 1 Aj).

C) Si LA TRAJECTOIRE BALLE BONNE NE COUPE PAS LE SECTEUR QUADRILLÉ de cette PLAQUETTE DU RECEVEUR, LA BALLE EST CONSIDÉRÉE COMME NON REPRISÉ PAR CELUI-CI.

Le POINT est pour le SERVEUR.

(Fig. 1 Ad et Ae).

TOUTE BALLE DE SERVICE DONT L'IMPACT SE FAIT A L'INTÉRIEUR DU CARRÉ DE SERVICE INTÉRESSÉ, OU SUR LES LIGNES DE FOND OU DE CÔTÉ DE CE CARRÉ, EST BONNE.

• Si la première BALLE DE SERVICE TOMBE DANS LE FILET, ou bien HORS DU CARRÉ DE SERVICE INTÉRESSÉ, elle est MAUVAISE. (Fig. 1 Ai et Ah).

Reprendre alors les 4 DÉS POUR JOUER LA 2^e BALLE.

• Si l'IMPACT de la première BALLE du SERVICE TOMBE DERRIÈRE LE FILET, DANS LA BANDE 20, LA BALLE EST "LET" (a touché le haut du FILET).

a) Si cet IMPACT-BALLE s'est fait DANS LE CARRÉ DE SERVICE UTILISÉ (Fig. 1 Af) jouer la 2^e BALLE DE SERVICE.

b) Si cet IMPACT de la 2^e BALLE est MAUVAIS, (Fig. 1 Ag) le SERVEUR dispose d'une 3^e BALLE.

Pour le SERVICE suivant, le SERVEUR PLACE LE POINT-JOUEUR de sa PLAQUETTE, SUR LA GAUCHE (Secteur G) TOUJOURS DERRIÈRE LA LIGNE DU FOND DU COURT (Fig. 1 A').

Le RECEVEUR se déplace également SUR SA GAUCHE (Secteur G) et PLACE SON POINT-JOUEUR EN ARRIÈRE DU CARRÉ DE SERVICE DE GAUCHE (Fig. 1 B').

Le SERVEUR lance ses 4 DÉS pour son 2^e SERVICE, VERS LE CARRÉ 2, etc.

Après chaque JEU GAGNÉ le Serveur CHANGE (Voir feuille de marquage).

tennis-dés **BALLES EN RETOUR**

Pour un Joueur, l'IMPACT-BALLE DU RENVOI se détermine par UN SEUL JET de ses 4 DÉS. Leur résultat se porte de la manière suivante, à partir de la POSITION DU POINT-JOUEUR de sa PLAQUETTE :

1°) LIRE D'ABORD LE TOTAL DES 2 DÉS COULEUR :

Ce TOTAL EST **MULTIPLIÉ PAR 4** lorsque le POINT-JOUEUR de sa PLAQUETTE SE TROUVE DANS LA ZONE DU FOND DU COURT (FLÈCHE $\times 4$).

Ce TOTAL EST **MULTIPLIÉ PAR 3** lorsque le POINT-JOUEUR de sa PLAQUETTE SE TROUVE DANS LA ZONE DES CARRÉS DE SERVICE (FLÈCHE $\times 3$).

AJOUTER à ce TOTAL, LE CHIFFRE DE "POSITION" LU SUR L'ÉCHELLE GAUCHE EXTÉRIEURE, FACE A LA FLÈCHE DE GAUCHE SITUÉE SUR LA PLAQUETTE DE CE JOUEUR.

Ex. : (Fig. 2) 3 et 1 = $4 \times 3 = 12 + 13 = 25$
(Placer le MARQUEUR sur 25).

(REMARQUE : Si la somme ainsi obtenue EST INFÉRIEURE ou ÉGALE à 19 la BALLE est manquée ou dans le FILET. Lecture des DÉS BLANCS inutile). (Fig. 2 / B) et Bm).

Quand la SOMME obtenue se situe entre 20 et 36/40, **LIRE CES MÊMES DÉS** de la façon suivante, pour obtenir l'IMPACT-BALLE :

2°) REPRENDRE LE TOTAL DES 2 DÉS DE COULEUR ET LE MULTIPLIER PAR 2 puis lui AJOUTER (ou RETRANCHER) le RÉSULTAT DES 2 DÉS BLANCS.

(Les DÉS BLANCS peuvent en effet, donner un résultat NEGATIF allant de - 1 à - 4).

Ex. : (Fig. 2) 3 et 1 = $4 \times 2 = 8$ (Couleur)
4 et 0 = 4 (Blanc)
soit... +12 **BALLE sur a 2.**

Ex. : (Fig. 2) 3 et 1 = $4 \times 2 = 8$ (Couleur)
- 1 et - 2 = - 3 (Blanc)
soit... + 5 **BALLE sur a 1**

ATTENTION : A partir du 1^{er} POINT repéré par le MARQUEUR, sur l'ÉCHELLE GAUCHE extérieure, ce RESULTAT SE PORTE DANS LA BANDE PARALLÈLE AU FILET, + A DROITE, VERS L'INTÉRIEUR DU COURT, - A GAUCHE, VERS L'EXTÉRIEUR DU COURT. L'ORIGINE 0 EST LA LIGNE EXTÉRIEURE DU COULOIR DE GAUCHE, et les ÉCHELLES VERTES CHIFFRÉES aident ces déplacements. Marquées de 1 à 24, elles se situent en arrière des CARRÉS de SERVICE et des lignes du fond du COURT.

a) Pour tout IMPACT-BALLE BONNE se faisant EN AVANT ou SUR LE CÔTÉ de la PLAQUETTE d'un RECEVEUR, ET DONT LA TRAJECTOIRE COUPE ENSUITE CETTE PLAQUETTE, la BALLE EST CONSIDÉRÉE REPRISE PAR LUI.

(Fig. 2 : a2 et b reprises par A).

Ce Joueur doit alors RECOUVRIR LE CARREAU DE L'IMPACT-BALLE AVEC SA PLAQUETTE poser la BALLE dessus et prendre les 4 DÉS pour le RENVOI.

L'adversaire PEUT CHANGER sa position AVANT le RENVOI de cette BALLE.

b) Pour TOUT IMPACT-BALLE SE FAISANT DIRECTEMENT SUR LA PLAQUETTE DU RECEVEUR, la BALLE est considérée REPRISE DE "VOLÉE" par celui-ci. (Fig. 2/c et d). IL NE CHANGE PAS SA position et jette les 4 DÉS pour le RENVOI.

L'adversaire PEUT CHANGER sa position AVANT ce RENVOI.

c) Pour TOUT IMPACT-BALLE BONNE se faisant SUR LE CÔTÉ OU EN ARRIÈRE DE LA PLAQUETTE DU RECEVEUR ET DONT LA TRAJECTOIRE NE RECOUPE PAS CETTE PLAQUETTE, la BALLE est considérée NON REPRISE par ce RECEVEUR. (Fig. 2/e, f, g, h) (Fig. 3/b)...

(Voir définition de la TRAJECTOIRE).

... **MAIS**, EN "DOUBLE", SI LA TRAJECTOIRE RECOUPE ENSUITE LA PLAQUETTE DE SON PARTENAIRE, la BALLE est considérée RENVOYÉE par celui-ci, qui déplace sa PLAQUETTE pour COUVRIR le CARREAU de l'IMPACT, prend la BALLE et ses 4 DÉS pour le RENVOI.

Les autres Joueurs PEUVENT CHANGER leur position AVANT ce RENVOI.

tennis-dés CAS PARTICULIERS

Lorsque l'AVANT DE LA PLAQUETTE d'un Joueur RECOUVRE UNE OU PLUSIEURS DES BANDES 15 à 18, ce Joueur est considéré comme étant **AU FILET**.

Dans ce cas, Si LA TRAJECTOIRE ou LA LIGNE DE LA TRAJECTOIRE d'une BALLE BONNE COUPE SA PLAQUETTE, les solutions suivantes peuvent se présenter :

A) VOLÉE AU FILET :

Si l'IMPACT-BALLE SE FAIT SUR SA PLAQUETTE, EN ARRIÈRE ou SUR LE CÔTÉ, DANS LES BANDES 20 à 32, la BALLE est considérée REPRISE DE "VOLÉE" par ce Joueur. IL RESTE SUR SA POSITION, et prend la BALLE et ses DÉS pour RENVOI.

L'adversaire NE CHANGE PAS sa position avant ce RENVOI. (Fig. 2/i et n, reprises par B).

B) BALLE LOBÉE :

Si l'IMPACT-BALLE se fait DANS L'UNE DES BANDES 33 à 36, en fond de COURT, ce Joueur au FILET est considéré comme étant "LOBÉ". La Marque est pour l'adversaire... (Fig. 2/o) (Fig. 3/c)...

...**MAIS**... en "DOUBLE", Si LA TRAJECTOIRE RECOUPE ENSUITE LA PLAQUETTE de son PARTENAIRE, la BALLE est considérée comme REPRISE par celui-ci. Il glisse sa PLAQUETTE SUR L'IMPACT-BALLE et prend les DÉS et la BALLE pour le RENVOI. Les autres Joueurs PEUVENT CHANGER leur position.

C) BALLE "OUT" :

Si l'IMPACT-BALLE se fait DANS L'UNE DES BANDES 37 à 40, et AU-DELA, la BALLE est "OUT" (Sortie); POINT pour le Joueur au FILET (Fig. 2/p).

VOLÉE DU FOND DU COURT :

Lorsque le POINT-JOUEUR de la PLAQUETTE d'un RECEVEUR est dans l'une des BANDES 33 à 36, en fond de COURT, Si l'IMPACT-BALLE SE FAIT SUR SA PLAQUETTE, **MÊME DANS LES BANDES 37 à 40**, la BALLE est considérée comme REPRISE DE "VOLÉE" par ce RECEVEUR. IL NE CHANGE PAS sa position et prend la BALLE et les DÉS pour le RENVOI. L'adversaire PEUT CHANGER sa position AVANT RENVOI. (Fig. 3/a, renvoyée par A).

BALLE "AMORTIE" :

En SIMPLE comme en DOUBLE, Si l'IMPACT-BALLE BONNE SE FAIT DANS L'UNE DES BANDES 20 à 22, au-delà et près du FILET, la BALLE est considérée comme AMORTIE et NON REPRISE, par le Joueur DONT LA TRAJECTOIRE RECOUPE LA PLAQUETTE, **MAIS** DONT LE POINT-JOUEUR SE TROUVE PLACE DANS L'UNE DES BANDES 33 à 36 du fond du COURT. POINT pour l'adversaire. (Fig. 3/d, non reprise par A).

MARQUAGE DES POINTS

Pour un Joueur, ou une Equipe :

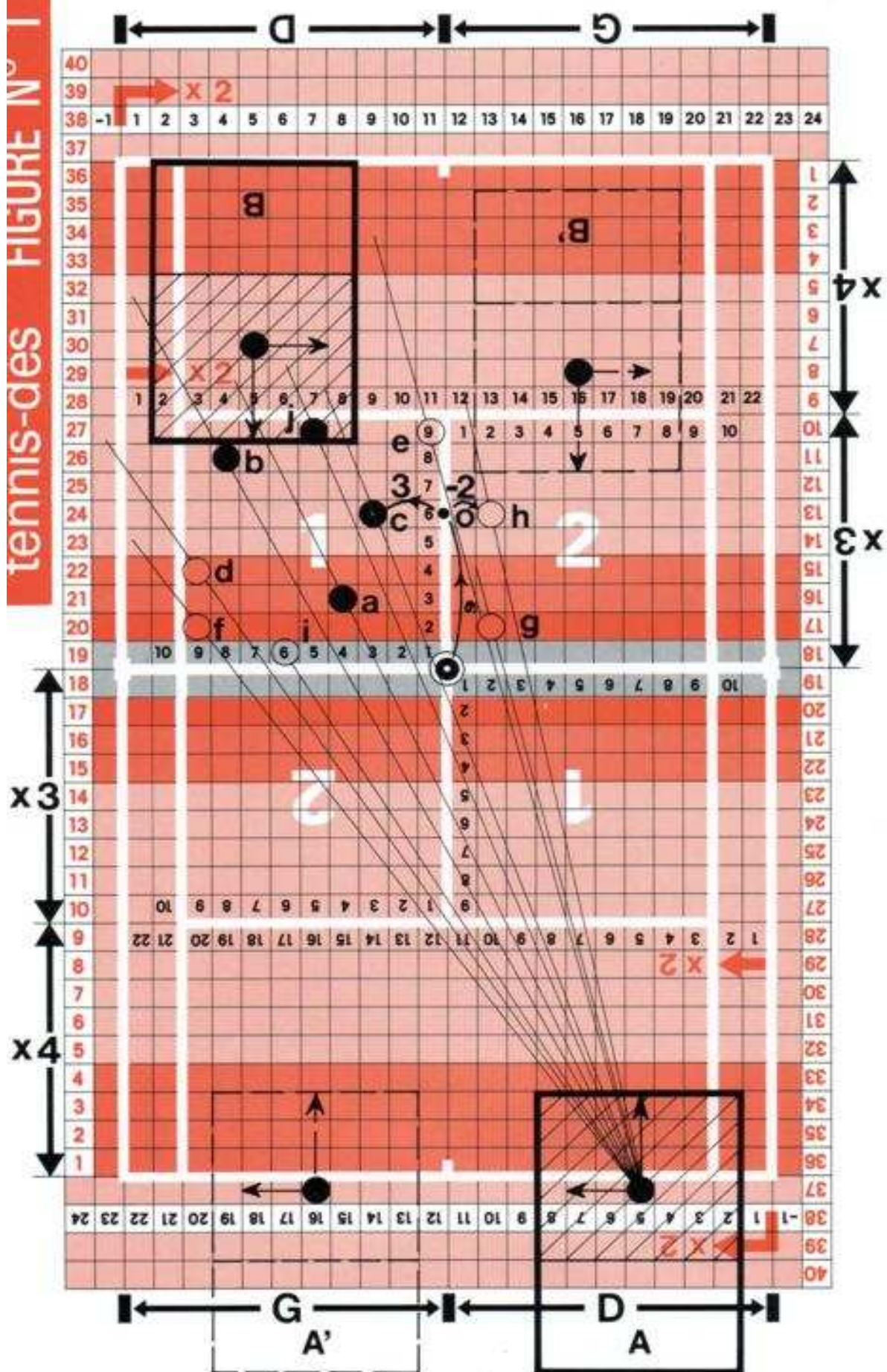
Le 1 ^{er} POINT GAGNANT marque	15
Le 2 ^e POINT GAGNANT marque	30
Le 3 ^e POINT GAGNANT marque	40
Le 4 ^e POINT GAGNANT marque	JEU

MAIS, A ÉGALITÉ DE POINTS "40 à 40", le POINT GAGNANT d'un Joueur (ou Equipe) lui donne "AVANTAGE".

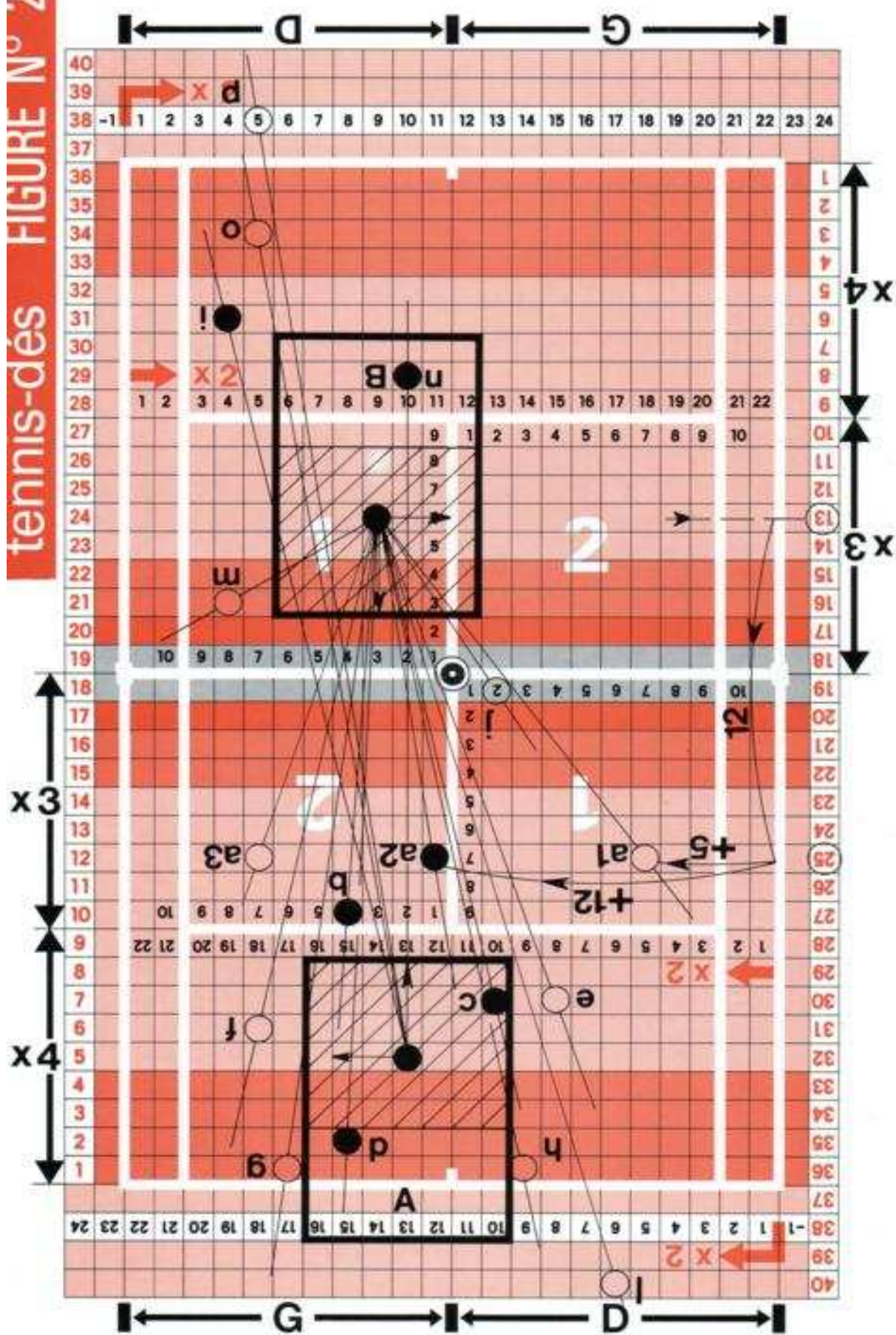
S'il GAGNE le POINT SUIVANT, IL GAGNE LE JEU.

Cet AVANTAGE PEUT AUSSI ÊTRE "DÉTRUIT" par l'adversaire Si CELUI-CI MARQUE LE POINT SUIVANT, et ON REVIENT ALORS A "40 à 40", etc.

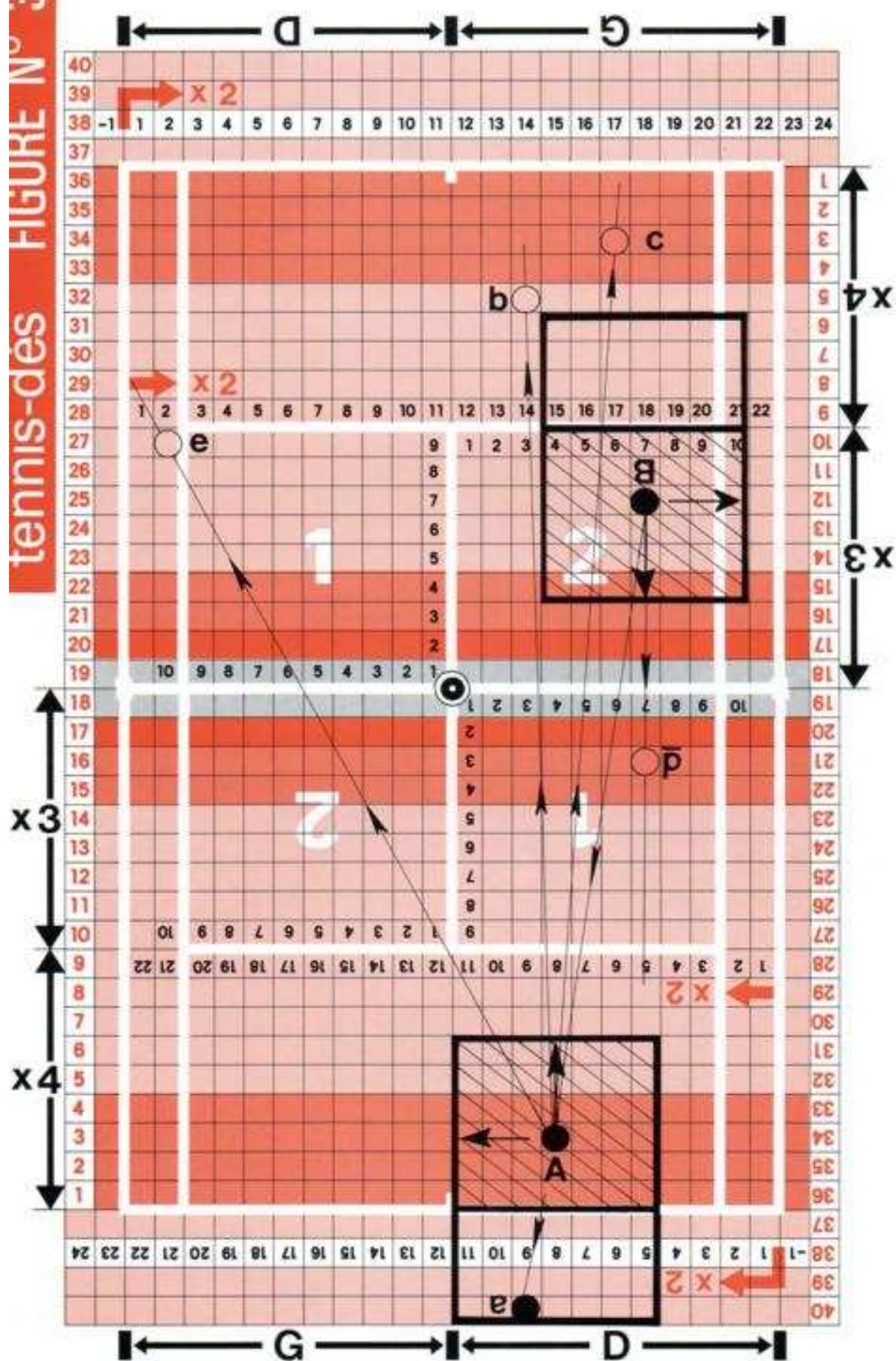
tennis-des FIGURE N° 1



tennis-dés FIGURE N° 2



tennis-des FIGURE N° 3



A.C. _____ — TENNIS-DES —
B.D. _____ — Feuille de Jeux — (Double)

[illegible]

A. _____ — TENNIS-DES —
B. _____ — Feuille de Jeux — (Simple)

[illegible]

A.C. _____ — TENNIS-DES —
B.D. _____ — Feuille de Jeux — (Double)

Service A.C	
B.D	
Service B.D	
A.C	
Service C.A	
B.D	
Service D.B	
C.A	
Service A.C	
B.D	
Service B.D	
A.C	
Service C.A	
B.D	
Service D.B	
C.A	
Service A.C	
B.D	
Service B.D	
A.C	
Service C.A	
B.D	
Service D.B	
C.A	

A. _____ — TENNIS-DES —
B. _____ — Feuille de Jeux — (Simple)

[illegible]