

Résumé du nouveau système de comptage "rallye"

5 grammes de plumes, des tonnes d'émotion

> Commission Nationale Arbitrage

Préambule

Les éléments communiqués ci-dessous sont un résumé du nouveau système de comptage des points adoptés par l'IBF en mai 2006.

Ils ne sont fournis qu'à titre d'information tant que les instances fédérales n'auront pas validé les modalités d'application de ces règles sur le territoire national.

Le score

Un match se joue au meilleur de trois sets en 21 points: le camp qui le premier remporte 2 sets, gagne le match.

Le camp gagnant un échange ajoute un point à son score

A 20 égalité, le set est prolongé : c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.

A 29 égalité, le camp marquant le premier 30 gagne le set

Le camp gagnant un set sert en premier dans le set suivant.

Interruptions et changement de demi terrain

Quand le score atteint la première fois dans le set 11, les joueurs bénéficient d'un arrêt de 60 secondes.

Une interruption de 120 secondes est possible entre chaque set.

Au troisième set, les joueurs changent de demi terrain lorsque le score atteint la première fois 11.

Coaching

Le coaching est autorisé, mais uniquement quand le volant n'est pas en jeu.

Pendant les arrêts d'une minute et de 2 minutes, chaque camp peut être rejoint sur le terrain par 2 personnes maximum. Ces personnes devront quitter le court à l'annonce "20 secondes".

Simples

Au début du set et chaque fois que le score est pair, le serveur sert à droite. Si le score est impair il sert à gauche.
Si le serveur gagne l'échange il marque le point et sert dans la zone alternative.
Si le receveur gagne l'échange, il marque un point et prend le service.

Doubles

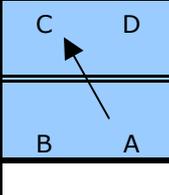
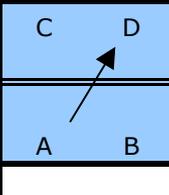
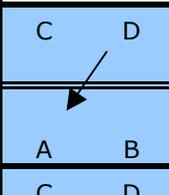
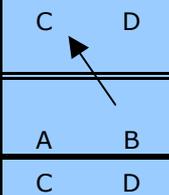
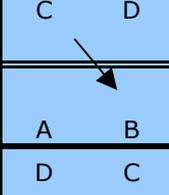
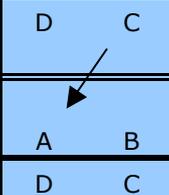
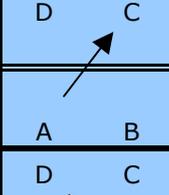
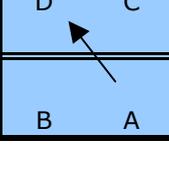
Il n'y a qu'un **seul service** (cf. le tableau joint). Le service passe successivement d'un joueur à l'autre suivant le schéma joint.
Au début du set et quand le score est pair, le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le score est impair il sert depuis la zone de gauche.
Lorsque le camp du serveur gagne l'échange, celui-ci marque un point et le même serveur sert depuis l'autre zone de service.
Si c'est le camp du receveur qui gagne l'échange, c'est lui qui marque un point. Le camp du receveur devient serveur.
Le joueur du camp de réception qui a servi en dernier reste dans la zone de service dans laquelle il a servi la dernière fois.. Et inversement pour le partenaire du receveur.
Les joueurs ne changent pas de zones de service tant qu'ils ne marquent pas de point sur leur propre service.

Erreur de zone de service ou de réception

Si les joueurs commettent une erreur de placement celle-ci sera corrigée dès que l'on s'aperçoit de l'erreur, mais le score est maintenu.

ARBITRAGE en DOUBLE

Dans un match de doubles entre A&B et C&D. A&B gagnent le tirage au sort et décident de servir. A sur C - A est le serveur initial et C le receveur initial

Suivi et explications	Score		Service selon zone de service	Serveur et Receveur	Gagnant du point
	0 égalité		zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	A sert sur C A & C sont les Serveur et Receveur initiaux	A & B
A & B marquent un point A&B vont changer de zone de service. A sert à nouveau, dans la zone de service gauche. C&D ne changent pas de zone	1 - 0		zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	A sert sur D	C & D
C&D marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 1-1		zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	D sert sur A	A & B
A&B marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 2-1		zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	B sert sur C	C & D
C&D marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 2-2		zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	C sert sur B	C & D
C&D marquent le point. C&D vont changer de zone C sert de la zone gauche A&B ne bougent pas	3 - 2		zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	C sert sur A	A & B
A&B marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	3 - 3		zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	A sert sur C	A & B
A&B marquent le point. A&B changeront de zone. A sert de nouveau de la zone droite. C&D ne bougent pas	4 - 3		zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	A sert sur D	C & D

Notez que ceci veut dire :

- La zone de service du serveur dépend du score de son équipe, pair ou impair comme en simple.
- Les joueurs changent de zone de service uniquement quand ils marquent un point quand leur équipe a le service. Dans tous les autres cas, les joueurs restent dans le même zone de service d'où a été joué l'échange précédent. Ceci permettra de garantir que le service passe d'un joueur à l'autre.