

# Le Choix Initial

L'ordre de SERVICE, de la RÉCEPTION et des CAMPS

(Art. 2.13 des Règles du Jeu)



## I – Principe

**Avant le début de la période d'adaptation**, l'arbitre procède au tirage au sort avec un jeton bicolore qu'il jette en l'air et récupère dans la main, en présence des deux joueurs ou paires.

Le **vainqueur** du tirage au sort a le choix initial suivant :

- . Soit de servir ou de recevoir le premier ;
- . Soit de choisir le camp (droit ou gauche).



Le **perdant** du tirage au sort a le choix suivant :

- . Soit de servir ou de recevoir le premier si le vainqueur du tirage au sort a préalablement choisi le camp ;
- . Soit de choisir le camp (droit ou gauche) si le vainqueur du tirage au sort a préalablement choisi de servir ou de recevoir.



➡ Le perdant du tirage au sort garde la possibilité de faire un choix !

L'arbitre lance les 2' de la période d'adaptation puis reporte le **nom** et le **camp du serveur** sur sa fiche de partie.

## II – Particularité du choix initial en double

Il est identique à celui pratiqué en double, MAIS :

- . La paire qui a choisi de servir **désigne son 1<sup>er</sup> serveur** ;
- . **En connaissance de cause**, la paire qui reçoit **désigne son 1<sup>er</sup> relanceur**.

L'arbitre lance les 2' de la période d'adaptation puis reporte ces **éléments** sur sa fiche de partie.

. À chaque début de manche, la paire qui sert doit désigner son 1<sup>er</sup> serveur. La paire qui reçoit place alors son receveur en conséquence.

### Exemple

Vous arbitrez une partie de double opposant la paire **A/B** contre la paire **C/D**.

Vous procédez au choix initial :

- . La paire **A/B** gagne le tirage au sort et choisit le camp situé à votre gauche.
- . La paire **C/D** choisit de recevoir.

➡ 1<sup>er</sup> élément à renseigner par l'arbitre principal : chaque manche débutera à gauche (**service à gauche**) ;

➡ L'arbitre demande à la paire A/B de désigner son 1<sup>er</sup> serveur. **B** décide de servir.

➡ L'arbitre en informe la paire C/D et lui demande de désigner son 1<sup>er</sup> relanceur. **C** décide de relancer.

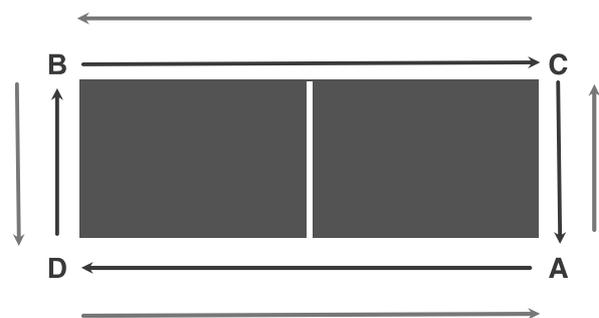
L'arbitre lance la période d'adaptation de 2' et porte ces éléments au dos de sa fiche de partie comme suit :

Légende :

➡ 1<sup>ère</sup>, 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> manche

← 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> manche

Les flèches signifient « sert sur »...



### Interprétation :

- 1<sup>ère</sup> manche : B sert sur C qui servira sur A qui servira sur D qui servira sur B et ainsi de suite...

- 2<sup>ème</sup> manche : L'arbitre demande à la paire **C/D** qui souhaite servir. **D** choisit de servir. L'arbitre le mentionne sur sa fiche de partie.

Grâce à son croquis, l'arbitre sait d'emblée quel joueur de la paire A/B doit recevoir. En l'occurrence le joueur **A**.

Par rapport au sens des flèches de la 1<sup>ère</sup> manche, on tourne dans le sens inverse. D va donc servir sur A qui servira sur C qui servira sur B qui servira sur D et ainsi de suite...

- 3<sup>ème</sup> manche : on suit le protocole identique à la 1<sup>ère</sup> manche, selon le serveur choisi par la paire.

- 4<sup>ème</sup> manche : on suit le protocole identique à la 2<sup>ème</sup> manche, selon le serveur choisi par la paire.

- 5<sup>ème</sup> manche : on suit le protocole identique aux 1<sup>ère</sup> et 3<sup>ème</sup> manches, selon le serveur choisi par la paire.

