LIGUE OCCITANIE

La recherche du serveur en double



I – Préambule

. Nous vous invitons à revoir préalablement la brève intitulée ***Le Choix Initial*** avant de poursuivre, la brève de ce jour en étant une suite logique.

. Lors du ***Choix Initial,*** nous avons vu comment un arbitre doit renseigner les éléments issus du tirage au sort sur sa fiche de partie. Grâce à ce procédé, il sera toujours en mesure de se rappeler le camp où débutera chaque manche de la partie et fixer le receveur en fonction du serveur.

. Or, cette méthode va s'avérer essentielle pour aborder la brève de ce jour. En effet, lors d'une partie de double, que faire si les joueurs ne se rappellent plus qui doit servir sur qui… ?

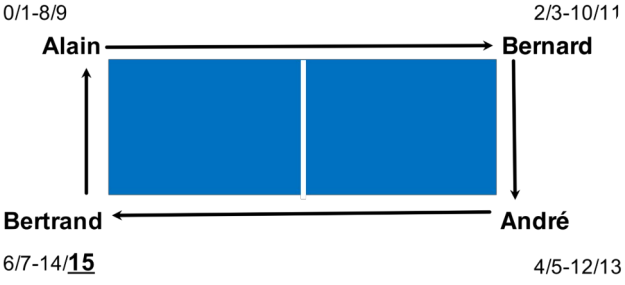
II – Cas concrets

N°1 : *En championnat par équipes, Alain et André sont associés en double. Dans la 1ère manche, sachant qu'Alain a servi en 1er sur Bernard associé à Bertrand et que le score est de 7 – 8, qui sert sur qui ?*

☐ Alain sur Bertrand - ☐ Alain sur Bernard - ☐ André sur Bernard - ☐ André sur Bertrand
☐ Bernard sur Alain - ☐ Bernard sur André - ☐ Bertrand sur Alain - ☐ Bernard sur André
☐ Je demande aux joueurs de se mettre d'accord

Astuce :
- Nous allons nous servir du croquis étudié dans la brève du ***Choix Initial*** en l'adaptant à ce cas n°1.
- Une fois le croquis réalisé, nous faisons le total de la marque affichée au moment du doute, ici (7-8 = **15**).
- La méthode consiste à démarrer un comptage (**0-1**) à partir du 1er serveur **Alain** puis de suivre les flèches tout en poursuivant le comptage (2-3 sur Bernard et ainsi de suite...).
- Dès que le total de la marque affichée **(15)** apparaît sur un joueur, nous avons retrouvé notre **serveur**.

Réponse :
Le jeu reprendra avec **Bertrand au service** et **Alain** comme **relanceur**.
(Bertrand sur Alain)

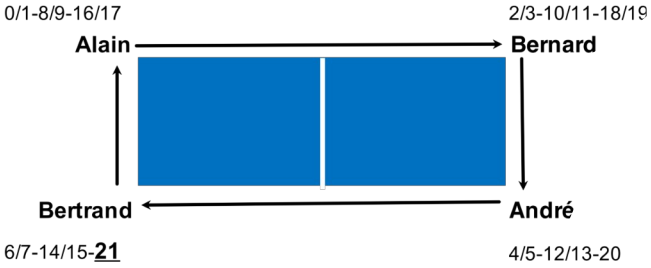


N°2 : *En championnat par équipes, Alain et André sont associés en double. Dans la 1ère manche, sachant qu'Alain a servi en 1er sur Bernard associé à Bertrand et que le score est de 10 – 11, qui sert sur qui ?*

☐ Alain sur Bertrand – ☐ Alain sur Bernard – ☐ André sur Bernard – ☐ André sur Bertrand
☐ Bernard sur Alain – ☐ Bernard sur André – ☐ Bertrand sur Alain – ☐ Bernard sur André
☐ Je demande aux joueurs de se mettre d'accord

Astuce :
- Nous reprenons la méthode détaillée précédemment tout en prenant garde de prendre en compte la marque de **10-11** (**changement de serveur tous les points à partir de 10-10**), *voir comment cela se traduit sur notre croquis*.
- Total de la marque affichée : 10-11 = **21**.

Réponse :
Le jeu reprendra avec **Bertrand au service** et **Alain** comme **relanceur**.
(Bertrand sur Alain)

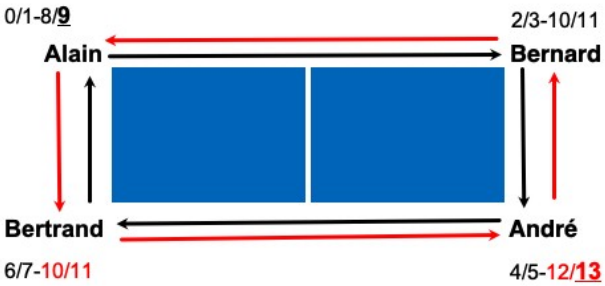


N°3 : *Dans un double, la paire Alain – André est opposée à la paire Bernard – Bertrand. Dans la manche décisive, à 7 – 6, qui sert sur qui, sachant que Alain a servi sur Bernard au début de la manche et que le changement de côté s'est effectué à 5 – 4 ?*

❑ André sur Bertrand - ❑ André sur Bernard - ❑ Alain sur Bertrand - ❑ Bernard sur Alain.

Astuce :
- Nous avons vu dans la brève ***Le Choix Initial***, que le croquis pour les 1ère, 3ème et 5ème manches est identique. *Pour rappel, les 2ème et 4ème manche suivent le sens inverse.*
- Nous reprenons la méthode détaillée précédemment tout en prenant garde de prendre en compte le **changement de côté** à **5-4** (**= 9**) lors de la manche décisive. **Arrivé à 9, il conviendra de poursuivre le comptage dans le sens inverse** (flèches rouges).
- Total de la marque affichée : 7-6 = **13**.

Réponse :
Le jeu reprendra avec **André au service** et **Bernard** comme **relanceur**.
(André sur Bernard)



N°4 : *Un double oppose Alain et André à Bernard et Bertrand. Alain sert sur Bernard au début de la 2ème manche. Qui servira sur qui au début de la 5ème manche ?*

 Alain sur Bernard ou André sur Bertrand - Bernard sur Alain ou Bertrand sur André

 Bernard sur André ou Alain sur Bertrand - André sur Bernard ou Alain sur Bertrand

Réflexion :

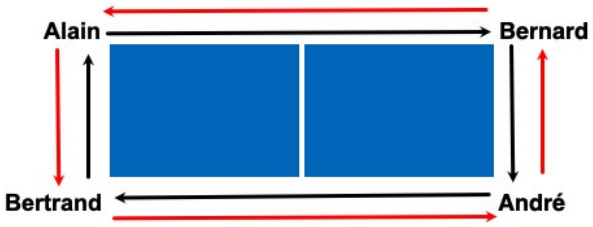
- Nous savons que les 1ère, 3ème et 5ème manches ont un schéma de jeu identique *(cf **Le Choix Initial**)*.
- Nous savons que les 2ème et 4ème manches ont un schéma de jeu inverse *(cf **Le Choix Initial**)*.
- Nous savons qu'**Alain sert sur Bernard au début de la 2ème manche**.

Sur la base de ces éléments, nous réalisons le croquis ci-contre.

Légende :

. Flèches noires = 2ème et 4ème manches ;

. Flèches rouges = 1ère, 3ème et 5ème manches.



Réponse : Bernard sur Alain ou Bertrand sur André, **selon le choix du serveur** par la paire Bernard/Bertrand au début de cette 5ème manche.





Réalisé par Éric Fritsch, AI – FO AN
bazeillais@gmail.com

