

SET&MATCH



Ces règles référencent les planches de schémas (en anglais) au centre de ce livret, intitulées "VISUAL AID".

SET&MATCH EST UN JEU DE SOCIÉTÉ BASÉ SUR LE TENNIS QUI RECRÉE UN MATCH DE TENNIS HORS DU COURT, À COUP DE PICHENETTES. LE JEU S'APPUIE SUR LES RÈGLES DU TENNIS, MAIS UNE ADAPTATION DE CES RÈGLES VOUS PERMETTRA DE JOUER À SET&MATCH DE LA MEILLEURE DES FAÇONS.

LA PICHENETTE

La pichenette est un coup sec et instantané entre un doigt et le pion balle, dans le but de propulser le pion dans une direction et à une distance voulue. On peut utiliser n'importe quel doigt, mais un seul doigt uniquement. Tout contact prolongé avec la BALLE ne peut être considéré comme une pichenette.

MERCI!

Nous tenons à remercier - entre autres- Frédéric Jouhart, Olivia Cohade, Nicolas Séverin, Isabelle Bellet, Laurent Sigonneau et Denis Fornet pour leur aide dans le développement de ce jeu, ainsi que Nicolas Bigué pour sa collaboration et son spirit. Sans oublier tous ceux que l'on a oubliés.



PRÉTEXTE

Créé par Philippe Latarse et Vincent Chatel, SET&MATCH est la propriété de Prétexte SAS. Déposée depuis 2017 ©2020- Prétexte SAS. Tous droits réservés. Contact@pretexte.co

BUT DU JEU

À coup de pichenettes, faisant glisser la balle sur le terrain, les joueurs s'affrontent pour remporter les échanges, puis les jeux, puis les sets, afin de remporter le match.

Chaque joueur se place à l'extrémité (courte) du terrain, et se voit attribué une moitié de terrain de son côté du filet (son camp). Il ne peut pitcher que de son camp vers le camp de l'adversaire, envoyant la balle au-delà du filet, dans les limites du terrain. Les joueurs se disputent l'échange coup après coup, en accumulant des *points de coup* dans le scoreur dans l'échange qui représente l'avantage dans l'échange. Le joueur qui accumule suffisamment de différentiel de *point de coups* pour atteindre la case POINT! remporte l'échange.

Toute faute directe (voir page suivante) met fin à l'échange et donne l'échange à l'adversaire. Chaque échange remporté sera ajouté sur le tableau de score de match. On comptera les points comme au Tennis dans le tableau scoreur de match.

> VOIR FIGURE J

INSTALLATION

Installez le plateau sur une surface plane et lisse: la jonction du milieu (sur le filet) doit être alignée pour que la balle glisse d'un côté à l'autre. Placez les pions sur la planche comme indiqué sur la figure A



X2

PIONS BALLE

Un disque coloré, avec un point de repère central. On collera le disque de feutrine adhésive fourni sur la face non imprimée de la balle pour ralentir légèrement la BALLE. (Pas de feutrine sur la version MAXI)



X6

PIONS DE SCOREUR DE MATCH

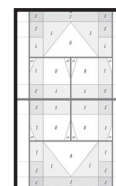
À utiliser sur le tableau de score de match, ils indiquent en permanence le nombre de POINTS/JEUX/SETS gagnés par chaque joueur. (Ces pions sont triangulaires dans la version MAXI)



X1

PION MARQUEUR DANS L'ÉCHANGE

Commun aux deux joueurs, à utiliser sur le scoreur dans l'échange, pour suivre le différentiel de "*points de coup*" dans l'échange. Chaque joueur le pousse vers le camp adverse après chaque coup, en fonction des *points de coup* attribués à chaque pichenette, pour atteindre la case "POINT" dans le camp adverse



X1

PLATEAU

Le plateau représente un terrain de Tennis. Le filet matérialisé par la ligne de filet. Les lignes plus larges sont les lignes du terrain de Tennis, les lignes plus fines sont les lignes de zones, propres à SET&MATCH.

> VOIR FIGURE B

Comme au Tennis, on sert pour débiter l'échange, et on joue à coup de pichenettes dans l'échange en reportant les *points de coups* (notés "PC" dans ces règles) dans le scoreur dans l'échange. L'échange se termine soit pas un coup gagnant, soit par une faute. Une fois l'échange terminé, le gagnant inscrit le point dans le tableau de score de match.

LE SERVICE

> VOIR FIGURE C

L'échange commence par un service, et se termine par un coup gagnant, ou une faute. Comme au Tennis les joueurs servent tout un JEU (ou alternent 2 Services dans les règles simplifiées), et servent une fois dans le carré de service de droite, puis celui de gauche. Comme pour tout coup, des *points de coup* sont attribués au service, en fonction de la zone où le coup a atterri, dans le carré.

NIVEAU DÉCOUVERTE

Le joueur dispose de deux tentatives. Si au deuxième service, la balle n'arrive toujours pas dans le carré de service, on place la balle sur le chiffre "0" dans le carré de service concerné: l'échange peut démarrer.

NIVEAU CONFIRMÉ

Le joueur dispose de deux services. Si au bout du deuxième service, la balle n'arrive toujours pas dans le carré de service: **double faute, l'échange est perdu.**

RÈGLE AVANÇÉE

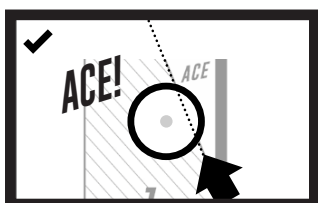
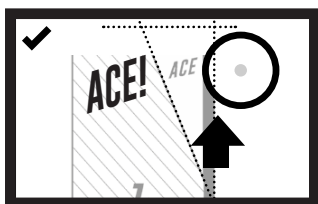
Au vrai Tennis, le premier service est toujours plus appuyé. On donnera donc au serveur un bon de +1PT sur le nombre de point(s) gagnés par le COUP sur le premier service. NB: Si la balle atterrit dans la zone à 2PTS sur le premier service, le joueur avance directement le pion dans la case "POINT!" du MARQUEUR dans l'échange, mais l'échange continue, avec une pression accrue du joueur adverse sur le retour (si retour en zone "0": échange gagné par le serveur.)

ACE

> VOIR FIGURE C

Le service compte comme un ACE (service gagnant) si la BALLE touche n'importe quelle partie de la ZONE D'ACE (voir figure B). Le point est immédiat: on note le score sur le tableau de score de match, puis on engage l'échange suivant.

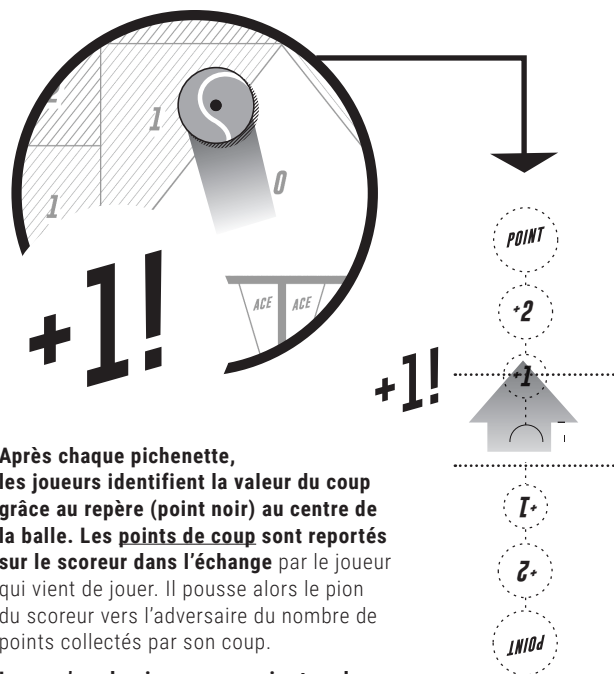
À noter que l'on utilise le contour externe du pion balle pour déterminer si le service est un ace, et non le point central (voir schéma ci-dessous)



RÈGLE AVANÇÉE

Scorer un ACE lors d'un second service ne donne pas le point directement, puisque les seconds services au Tennis sont moins appuyés. Le joueur place le pion dans la case "POINT!" du marqueur dans l'échange, mais l'échange continue, avec une pression accrue du joueur adverse sur le retour (si retour en zone "0": échange gagné par le serveur.)

LE SCOREUR DANS L'ÉCHANGE



Après chaque pichenette, les joueurs identifient la valeur du coup grâce au repère (point noir) au centre de la balle. Les points de coup sont reportés sur le scoreur dans l'échange par le joueur qui vient de jouer. Il pousse alors le pion du scoreur vers l'adversaire du nombre de points collectés par son coup.

Lorsqu'un des joueurs parvient à placer le pion sur la case "POINT" c'est un coup gagnant (voir ci-contre)

LE TABLEAU DE SCORE DU MATCH

C'est le diagramme qui propose les "POINTS", "JEUX", et "SETS". Chaque joueur a son propre tableau de score. Lorsque qu'un échange est conclu, le joueur qui a remporté l'échange ajoute une unité dans le scoreur de match en déplaçant le pion de "0" vers "15" (ou de "15" vers "30", etc.).

Comme au Tennis, le premier des joueurs à dépasser "40" remporte le jeu (sauf en cas d'égalité à 40-40, voir la règle "AVANTAGE"). Le premier des deux joueurs à remporter 3 jeux remporte un SET.

Le compteur sur la droite gradué de 1 à 12 est à utiliser avec les règles simplifiées.

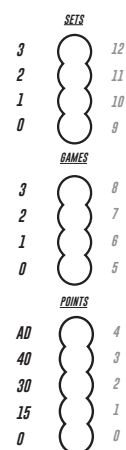


TABLEAU SCOREUR DE MATCH

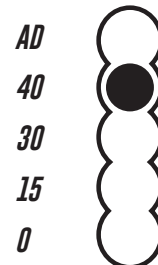
> VOIR FIGURE F

AVANTAGE (AD)

Lorsque que les joueurs se retrouvent à 40 - 40 dans le scoring d'un JEU, alors le prochain échange gagné donnera l'AVANTAGE au joueur. Deux situations ensuite :

- ▶ il remporte encore l'échange et il gagne le JEU
- ou
- ▶ il perd l'échange et il redescend à 40 - 40 (égalité).

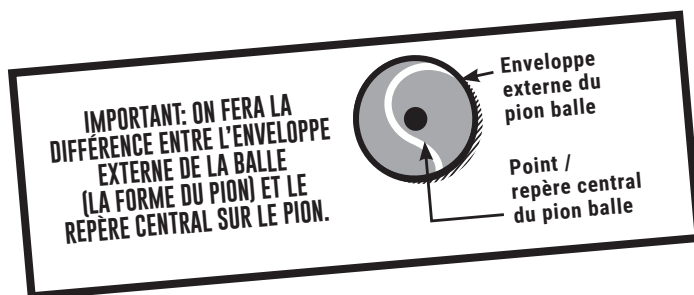
POINTS



DANS L'ÉCHANGE...

> VOIR FIGURE D

Chaque coup considéré comme bon (dans les limites du terrain, et au-delà du filet) rapporte un nombre de **points de coup** déterminé par la position d'arrivée de la balle dans les zones de points. Comme au Tennis, l'endroit où la balle "atterrit" est crucial à SET&MATCH, voici les règles qui permettent d'arbitrer chaque coup.



LA BALLE EST-ELLE BONNE OU FAUTE?

> VOIR FIGURE D1

Elle est bonne si le repère du pion balle (le point noir central a passé le filet). L'enveloppe externe du pion balle est dans le court ou en contact avec une des lignes qui limitent le terrain. (voir la section FAUTE ci-dessous)

Dans l'exemple: Le coup de mon adversaire a passé le filet, et a atterri dans les limites du terrain: la balle est bonne.

COMBIEN DE POINTS DE COUP?

> VOIR FIGURE D2

Le repère central sur la balle indique dans quelle zone de points la balle a atterri, et combien de points on reporte sur le scoreur dans l'échange. En-cas de doute, on donnera toujours le nombre de **points de coup** supérieur. À chaque coup (même au service), on devra donc mettre à jour le scoreur dans l'échange, et le remettre en position neutre à la fin de chaque échange. **Si le repère central est en dehors du court, mais que la balle est 'bonne', on étendra les lignes de zones les plus proches pour déterminer le nombre de points.**

Dans l'exemple: le coup vaut 2 points, comme le montre la vue de haut du plateau, ou le repère central est clairement dans une zone "2".

COMPTER LES POINTS DE COUP DANS L'ÉCHANGE

> VOIR FIGURE D3

Après chaque pichenette, les joueurs identifient le nombre de **points de coup** grâce au repère (point noir) au centre de la balle. Les **points de coup** sont reportés sur le scoreur dans l'échange par le joueur qui vient de jouer: Il pousse le pion du scoreur vers l'adversaire du nombre de points collectés.

Si un joueur parvient à pousser le pion sur la case « POINT! » dans le camp de l'adversaire : c'est un coup gagnant qui met fin à cette échange et lui donne le point.

Dans l'exemple: mon adversaire pousse le pion de deux points vers moi sur l'échelle du scoreur dans l'échange.

DANS L'ÉCHANGE, APRES LE SERVICE, LA BALLE EST JOUÉE DU POINT EXACT OÙ LE DERNIER COUP DE L'ADVERSAIRE L'A LAISSÉE.

FIN DE L'ÉCHANGE

Un échange peut se terminer de deux façons: **par un coup gagnant ou une faute directe**. Toute balle qui ne passe pas la ligne de filet, atterrit complètement en dehors des limites, ou est mal pitchée constitue une faute directe et donne le point à l'adversaire. Comme au Tennis, toute balle (l'enveloppe externe de la balle) qui touche la ligne, même très légèrement, est bonne.

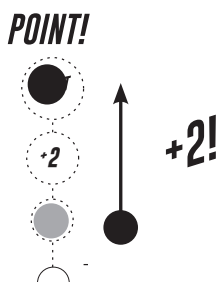
FAUTE DIRECTE!

Un des joueurs commet une faute directe (HORS LIMITES ou FILET). On inscrit les points sur le tableau de score de match.

> VOIR FIGURE H

COUP GAGNANT...

Au cours de l'échange, sur un retour de balle, si un des joueurs remporte suffisamment de **points de coup** pour atteindre la zone "POINT" sur le marqueur, alors il conclue l'échange par un COUP GAGNANT.



> VOIR FIGURE E

FAUTES DE FILET ("LET")

Lorsque toute partie de la balle est en contact avec le filet, on applique la logique ci-dessous:

CAS 1

La balle, et son point central ne franchit pas la ligne de filet: **FAUTE!**

CAS 2

La balle ne franchit pas la ligne de filet, le point central est sur la ligne... **FAUTE!**

CAS 3

La balle ne franchit pas la ligne de filet entièrement, mais le point central a dépassé la ligne... **LET!**

> VOIR FIGURE H

TIE BREAK

Le Tie Break est optionnel à SET&MATCH en cas d'égalité à deux jeux partout.

Les joueurs ayant décidé de jouer le Tie break à 2 jeux partout joueront ce Tie Break selon les règles du Tennis, mais en 5 POINTS au lieu de 7.

JOUER EN DOUBLE

> VOIR FIGURE I

En double, on joue dans les limites du terrain ci-dessous, en étendant les zones de points aux couloirs de double.

PROLONGEMENT DES ZONES DE POINTS

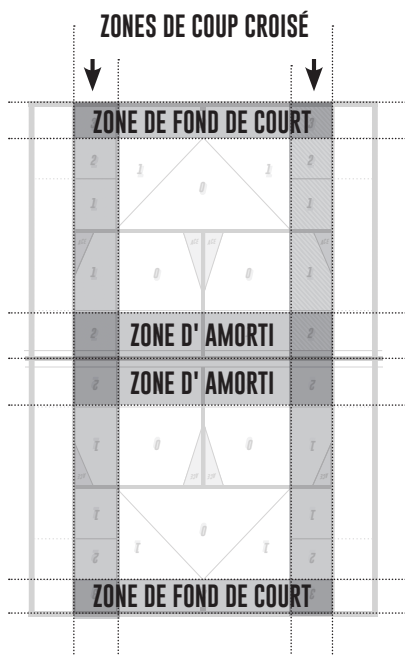
Pour jouer en double, comme au Tennis on utilisera les couloirs de double, et on étendra les zones de points aux couloirs de double.

ORDRE DE TOURS

On jouera en alterné comme le montre la figure I. En jouant assis autour d'une table, on peut ajouter la contrainte de ne pas quitter son siège.

LES BONUS

SET&MATCH offre deux types de coups bonifiés à ajouter à n'importe quel coup: le bonus "COUP-CROISE" et le "BONUS D'AMORTI". Les bonus sont cumulables comme dans l'exemple de coup à 4PTS sur la droite.



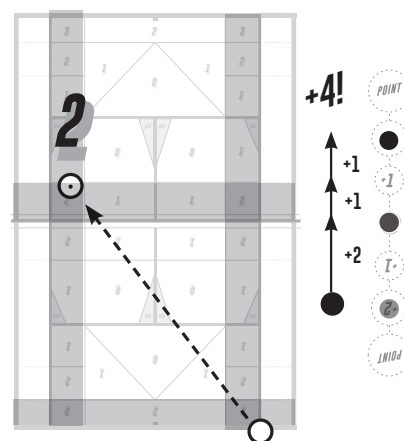
BONUS DE COUP CROISÉ

Lorsqu'une balle part de la zone de COUP CROISÉ à la zone de COUP CROISÉ opposée, ce coup rapporte un point de coup supplémentaire sur le marqueur dans l'échange.

BONUS D'AMORTI

De la même façon, un coup qui part de la ZONE DE FOND DE COURT, et atterrit dans la ZONE D'AMORTI rapporte à son auteur un point de coup supplémentaire: c'est un AMORTI.

ATTENTION : un « NET » sur ce coup AMORTI apporte un +1pt supplémentaire à son auteur. S'excuser reste fair play...



Les bonus sont cumulables: Ici le coup rapporte 4PTS à son auteur. Le coup se pose dans une zone à 2PTS, à laquelle il faut ajouter "+1PT" de bonus de COUP CROISE, et "+1PT" de bonus d'AMORTI.

RÈGLES SIMPLIFIÉES

Pour les plus jeunes, ou pour rendre les parties plus rapides, voici une version simplifiée de SET&MATCH...

Elle utilise le même matériel, et permet à tous et toutes de profiter du jeu, familiers avec le Tennis, ou pas.

L'OBJECTIF EST D'ARRIVER TOUT EN HAUT DE L'ÉCHELLE DE SCORE. CELA CORRESPOND À UNE PARTIE EN 12PTS GAGNANT (SANS PASSER PAR LA COMPTABILITÉ COMPLEXE PTS/JX/SET DU TENNIS)

CE QUI NE CHANGE PAS

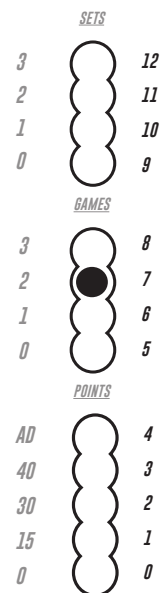
- On installe de la même façon
- On joue dans les limites du terrain
- On joue en simple ou en double
- On comptabilise les points dans l'échange

CE QUI CHANGE

- **L'objectif est d'arriver tout en haut de l'échelle de score: 12pts**
- On comptabilise les points de 1 à 12pts (façon Ping Pong) en utilisant le scoreur de match avec son échelle simplifiée
- Les joueurs servent deux échanges de suite (avec deux tentatives par service), avant de changer de serveur. On change à chaque résultat pair dans le scoreur (ex: 2-0, 1-1, 5-3 etc.)
- Servir dans les carrés de service est optionnel
- Comptabiliser les ACE est optionnel
- Les bonus sont optionnels.

POUR LES ENFANTS

- Servir dans les carrés de service est optionnel
- Comptabiliser les ACE est optionnel
- Les bonus sont optionnels.



SCOREUR SIMPLIFIÉ

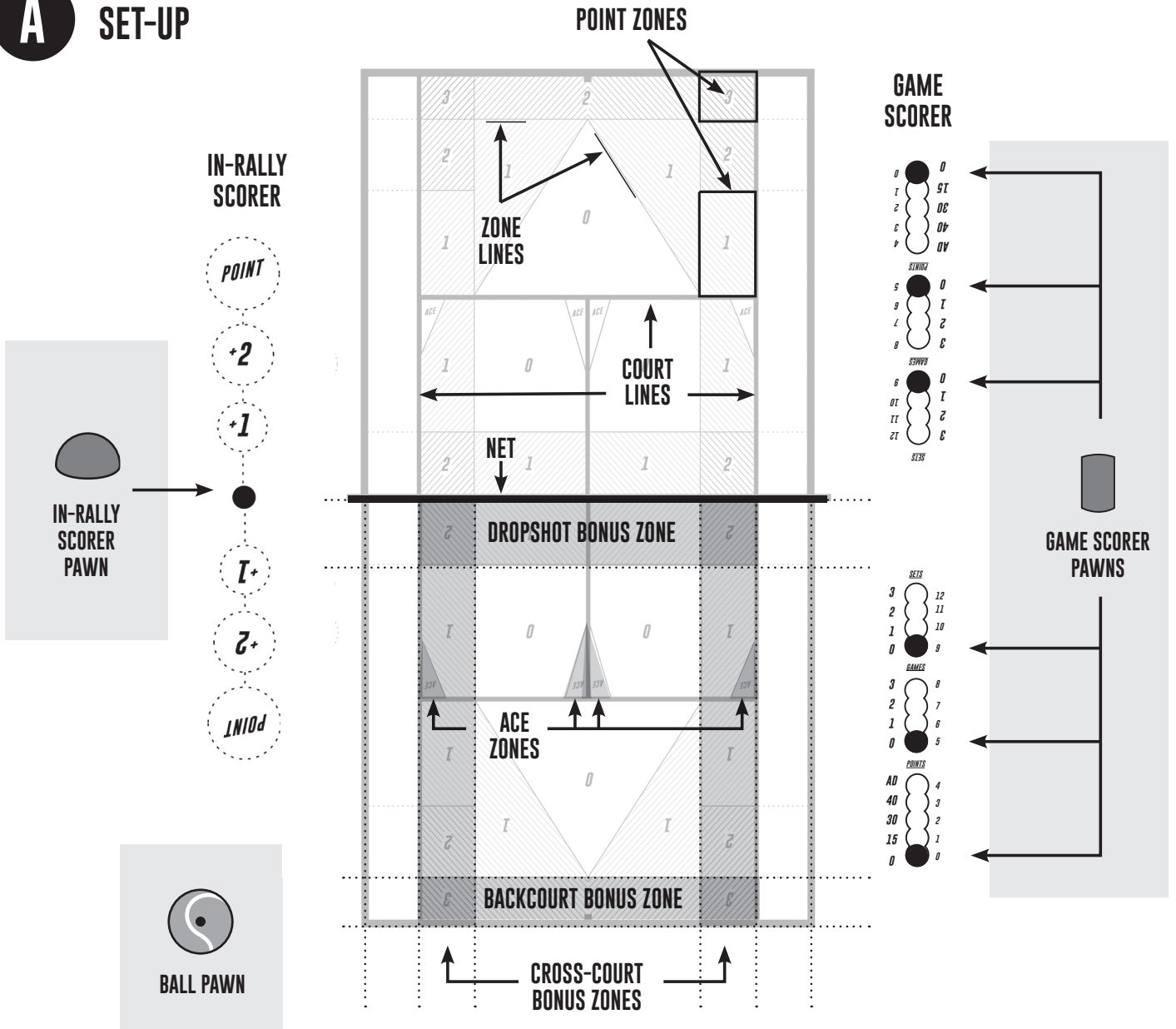
1 pion de score par joueur.
Dans l'exemple ci-dessous, le joueur a 7pts.

UNSTAPLE
THIS VISUAL AID

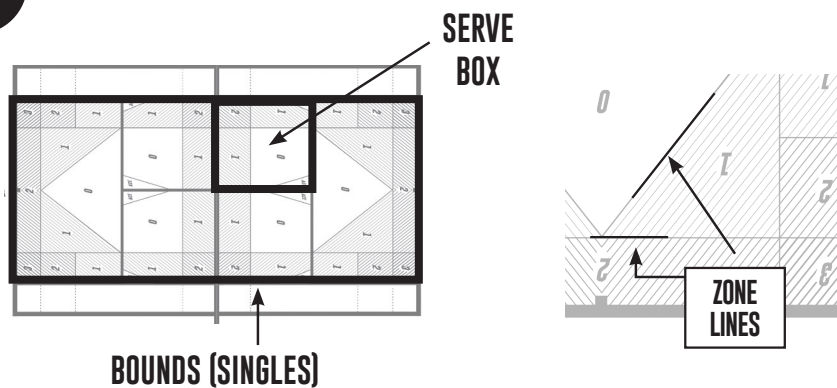


SET&MATCH VISUAL AID

A SET-UP



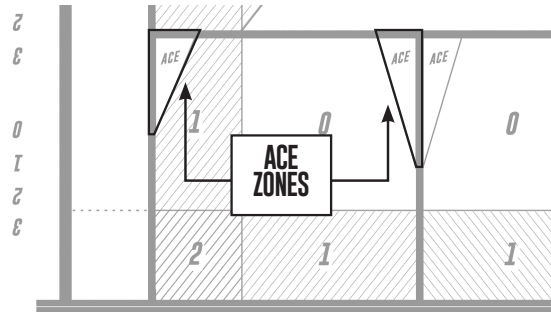
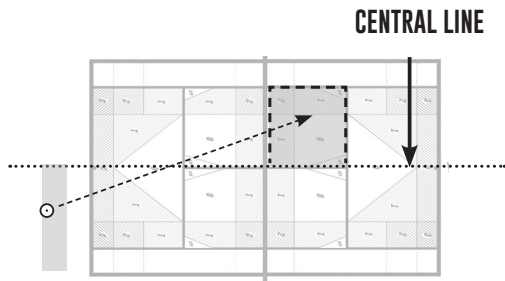
B



PRÉTEXTE

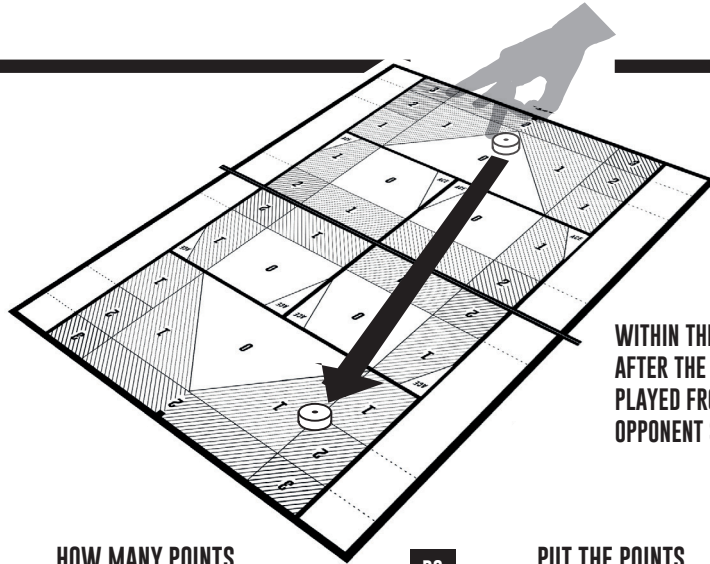
Created by Philippe Latarse and Vincent Chatel,
SET&MATCH is the property Prétexzte SAS.
Registered since 2017 © 2020- Prétexzte SAS
All rights reserved. Contact@pretexte.co

C SERVE



D IN THE RALLY

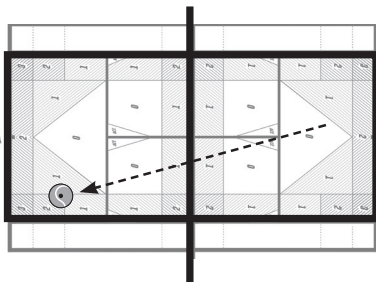
In the example on the right, a typical stroke is played. The three steps described below help you judge how many points to attribute to a particular stroke within the rally.



WITHIN THE RALLY, AFTER THE SERVE, THE BALL IS PLAYED FROM WHERE THE LAST OPPONENT STROKE PLACED IT.

IS THE BALL GOOD OR FAULT?

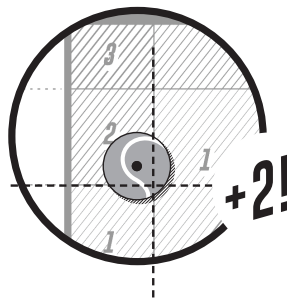
D1



The opponent stroke has landed the ball **beyond the net**, and **within the limits of the court**: It is good.

HOW MANY POINTS FOR THIS STROKE?

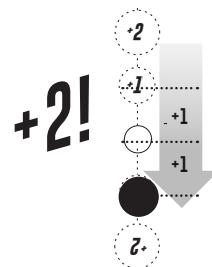
D2



This stroke is worth 2 stroke points, an eagle-eye view of the board clearly shows it, using the black dot to judge.

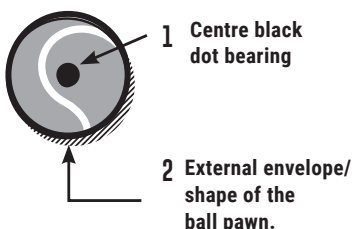
PUT THE POINTS IN THE RALLY SCORER

D3

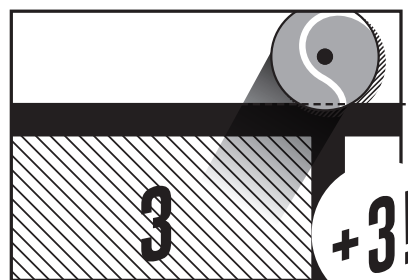


The 2 stroke points are added on the rally scorer, always pushed towards the opponent's side, towards the "POINT!" position.

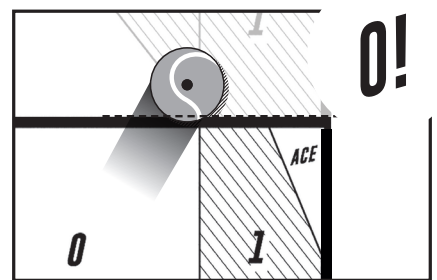
IMPORTANT:
WE MAKE A BIG DIFFERENCE BETWEEN THE SHAPE OF THE BALL PAWN (1) AND THE CENTRAL BLACK DOT ON THE BALL PAWN (2)



INTERESTING CASES

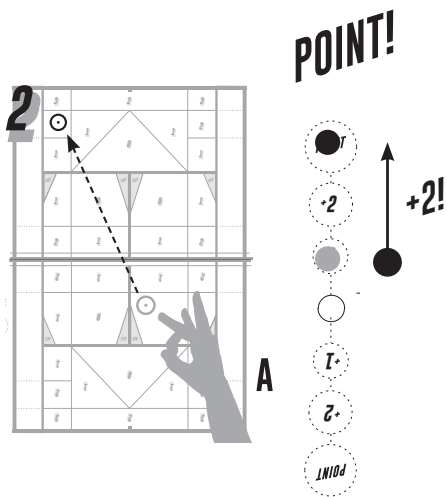


If the ball is good, but lands in a place where the black dot is outside the court, we count the stroke points from the nearest point zone.



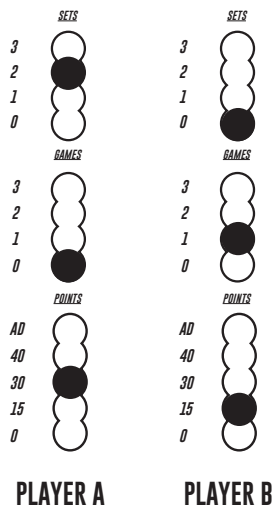
When aiming for the serve box, the serve can be good, even if the black dot is outside of the serve box. We count the stroke points from the nearest point zone.

E WINNING SHOT



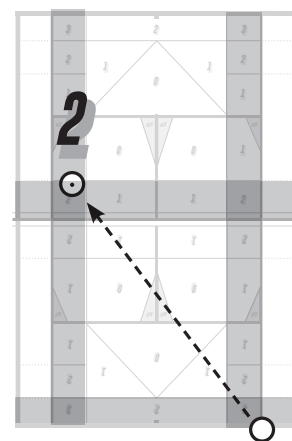
In this example, player A gets 2 *stroke points*, thanks to their stroke, increasing his advantage in the rally from +1 to "POINT!" (+3) in the rally scorer. It's a winning shot.

F GAME SCORER



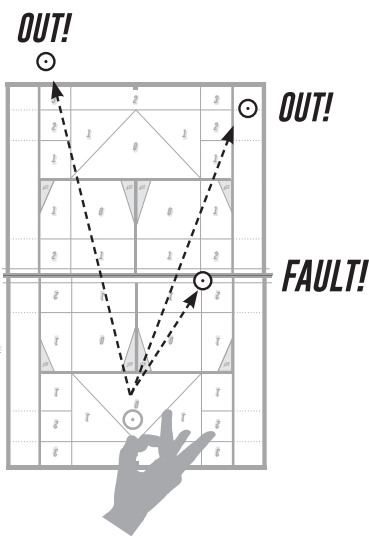
Player A leads 2 sets to 0, and in the third set, player B leads 2 games to 1, and the score is 30 to 15 for player A.

G BONUSES

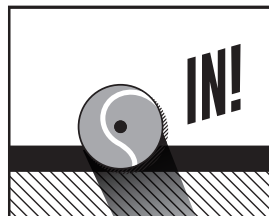
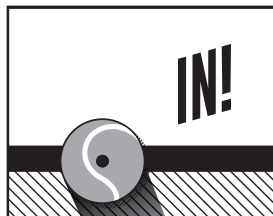


Bonuses can be cumulated on a single stroke. Here the stroke is worth 4 *stroke points*. It landed into a 2PTS zone, to which we add "+1PT" of CROSSCOURT BONUS, and "+1PT" of DROPSHOT bonus!

H FAULTS

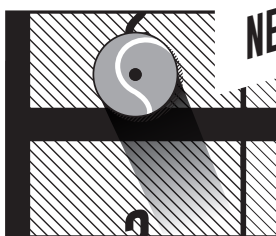
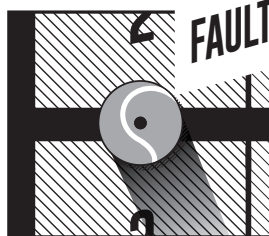
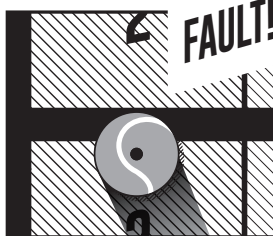


DIRECT FAULT



COURT LINE

NET FAULT



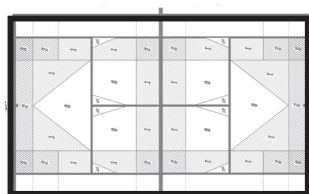
NET LINE

01

02

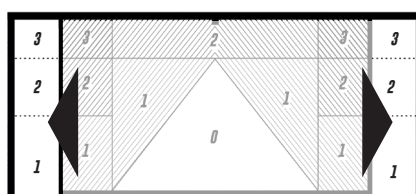
03

I DOUBLES

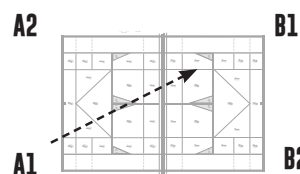


DOUBLES BOUNDS

EXTENDING THE POINT ZONES



SERVE ORDERS

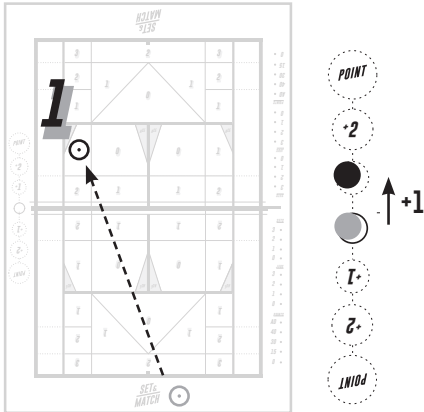


A1>B1
B1>A2
A2>B2
B2>A1
etc.

J

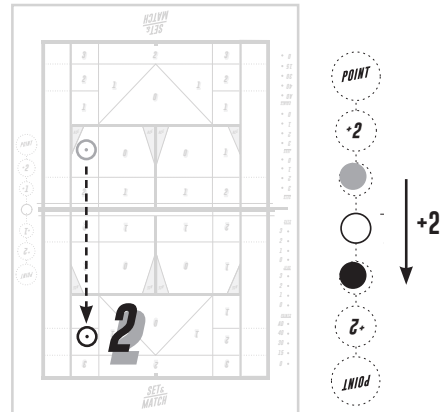
RALLY EXAMPLE

1/



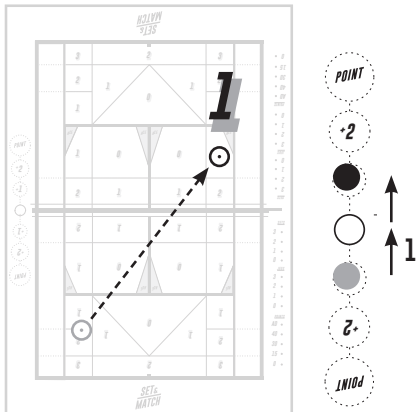
Player A serves in a 1pt zone in the service box.
(adding 1 stroke point on the RALLY SCORER)

2/



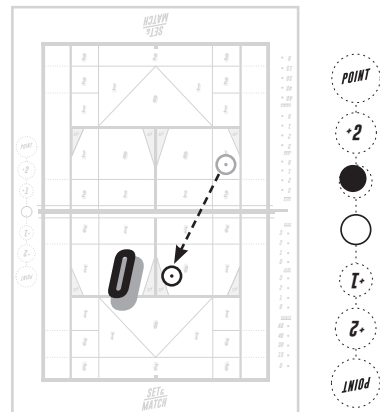
Player B answers with a stroke in
a 2pt zone (adding 2 stroke points
on the RALLY SCORER)

3/



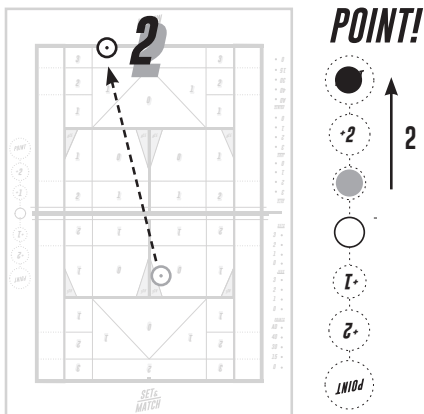
Player A strikes back hitting a 1pt zone,
with an extra 1 stroke points
CROSSCOURT bonus

4/



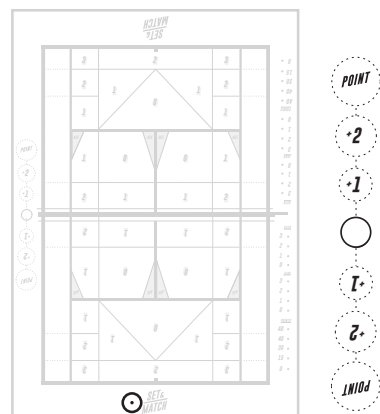
Player B strikes back hitting a 0 pt zone.
no stroke points added

5/



Player A makes the winning shot,
striking back in a 2pt zone, he adds 2 stroke points
to the rally scorer, and onto the "POINT" circle.
He wins the rally, and he can add a point to
the game scorer.

6/



A new rally is about to start,
Player A is about to serve.