



These rules use the figures shown on the VISUAL AID centre pages of this leaflet

SET&MATCH

SET&MATCH IS A FLICKING, DEXTERITY BOARDGAME THAT RECREATES A TENNIS GAME OFF THE COURT. THIS GAME HEAVILY RELIES ON TENNIS RULES, BUT THE SPECIFICS EXPLAINED IN THIS RULEBOOK WILL ALLOW YOU TO MAKE THE MOST OF YOUR GAME.

THE FLICK

Flicking is at the core of the SET&MATCH experience. Flicking is a quick motion of the finger in order to hit and propel the ball (the yellow pawn). Prolongated contact to push or guide is not considered flicking.

MERCI!

We would like to thank Frédéric Jouhert, Olivia Cohade, Nicolas Séverin, Isabelle Bellet, Laurent Sigonneau et Denis Fornet for their help while developing the game. Also a special thank to Nicolas Bigué at La Maison Ludique for his invaluable spirit and his guidance. And thanks to all the ones we forgot that believed in us along the way.



@PLAYSETANDMATCH
SHARE YOUR FEEDBACK, FOLLOW THE NEWS,
AND HELP BUILDING THE COMMUNITY OF
SET&MATCH PLAYERS BY FOLLOWING
@PLAYSETANDMATCH

PRÉTEXTE

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

GAME PLAY

Flick after flick, making the ball slide across the net and within the court's limits, players compete to win RALLIES, GAMES, and SETS, to ultimately win the MATCH.

Each player takes position on the short side of the court across one another, and gets attributed the portion of the court directly in front of them, on their side of the NET. They can only flick the pawn beyond the NET on the opponents' side, and within the court's limits.

Each stroke will earn the player some *stroke points*. The players calculate their differential advantage within the rally moving the pawn on the RALLY SCORER at their turn. This represents them building advantage within the rally.

Every completed rally gives a point to one of the players, which will be reported on the MATCH SCORER. Points are to be counted just like Tennis.

> SEE FIGURE J

SETUP

Install and unfold the board on a flat surface. Ensure that the junction in the middle of the board is perfectly adjusted, so that the ball can slide from one side to the other without any disruption. Place the pawns as shown on figure A.



x2

BALL PAWN

A coloured wooden disc, with a central black dot on the top. Players will stick the felts discs provided under the ball (the non printed side). This will slow down the ball to be truer to sensations on clay surface. (No felt needed on MAXI versions).



x1

RALLY SCORER PAWN

Shared by the two players, it is to be used on the RALLY SCORER, to track the point differential of the *stroke points* between the players. Each player pushes the pawn towards their opponents' side by the number of *stroke points* their last stroke earned them.



x6

MATCH SCORER PAWNS*

To be placed and used on the MATCH SCORER, they show constantly the live score of the Tennis match (POINTS/GAMES/SETS) for each player. (These pawns are not in the MAXI version)



x1

PLATEAU

The board represents a tennis court. The net is materialised by the thicker line on the fold of the board. The tennis lines are thicker, while the zone lines are thinner.

> SEE FIGURE B

SIMPLIFIED RULES
I know nothing about Tennis,
I don't know how scores are
kept in a Tennis match....
and all of this sounds a bit
complicated... no problem,
you can go straight to the
simplified rules at the end
of these rules.

Just like Tennis, the rally starts with a serve, and strokes (flicks) are exchanged, while the *stroke points* are duly reported on the RALLY SCORER.

The rally can end either with a winning shot, either with a fault. Once the rally ended, the winner of the rally adds a point onto his MATCH SCORER

THE SERVE

> SEE FIGURE C

Any rally always starts with a stroke. Just like Tennis players serve during the entirety of a GAME (not the match) , and serve alternatively on the right, then the left of the backcourt middlemark (see figure C). A serve earns *Stroke Points* just like any other stroke.

BEGINNERS' RULES

The player has two attempts. If after the second serve, the ball still hasn't landed in the service box, we will place the ball on the "0" in the box we were aiming at : We start the rally from here without penalties.

ADVANCED RULE

In real tennis, a first serve is always stronger, so we will add a 1 *stroke point* bonus on the RALLY SCORER to the number of PT attributed to the serve.

NB: if the ball lands on the "2" zone of the board, we will still add the 1 *stroke point* bonus and place the pawn into the "POINT" position of the opponent side. The RALLY will start from this position with maximum pressure on the opponent.

NIVEAU CONFIRMÉ

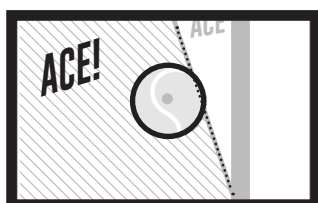
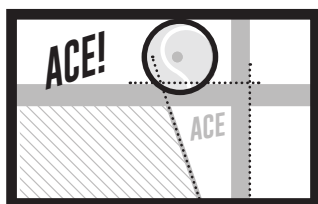
The player has two attempts. If after the second serve, the ball still hasn't landed in the service box: Double fault, the point is lost.

ACE

> SEE FIGURE C

A serve is considered an ACE (a winning serve) when any part of the ball pawn is on one of the ace triangles in the service box the player was aiming at. We use the outer envelope of the ball to define this.

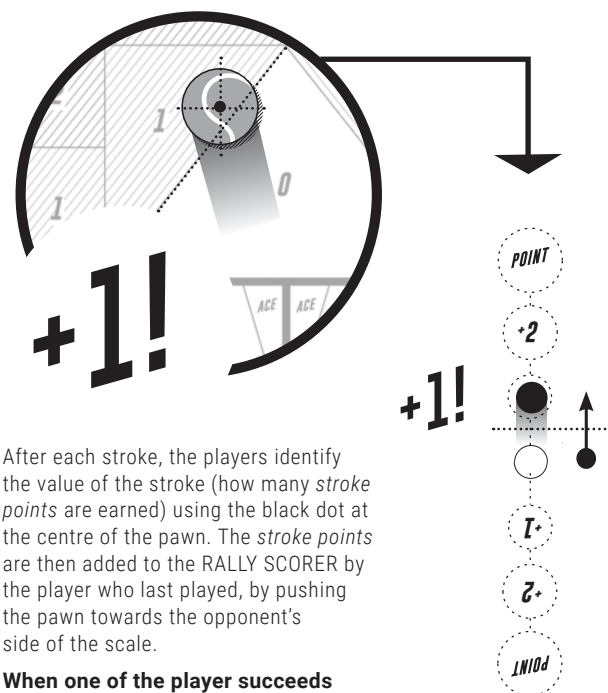
NB: the service box lines around the ACE are also part of the ACE zones. If ACES become to frequent due to players gaining in skills, they can agree to use the black dot on the ball as a reference for ACES, making it more difficult to achieve.



ADVANCED RULE

For similar reasons, scoring an ACE on the second serve won't give you the POINT directly, but the serving player will place the pawn in the "POINT" position, and the RALLY will start from there, with a big advantage given to the player who just served.

THE RALLY SCORER



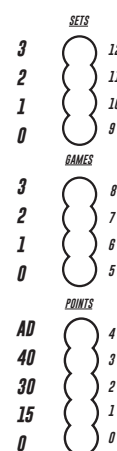
After each stroke, the players identify the value of the stroke (how many *stroke points* are earned) using the black dot at the centre of the pawn. The *stroke points* are then added to the RALLY SCORER by the player who last played, by pushing the pawn towards the opponent's side of the scale.

When one of the player succeeds in pushing the pawn on the "POINT" end of the scale... it's a winning shot (see opposite page)

THE MATCH SCORER

It is the part of the board that allows players to keep track of their points in the match. Each player has his own MATCH SCORER. After each rally a point is to be added to MATCH SCORER by one of the players. On the first rally of the game, for example the player who won the rally will push his pawn up in the POINTS section from "0" to "15" (then "15" to "30" if he wins the next rally, etc.)

Like at tennis, the first player to go over "40" in the point section within the GAME wins the game (except if the players are tied at 40-40, see ADVANTAGE rule below). The first player to win 3 GAMES wins the SET.



> SEE FIGURE F

MATCH SCORER

ADVANTAGE (AD)

When a deuce (40 - 40) happens in a GAME, the next rally won by a player will confer them an ADVANTAGE. Two situations then:

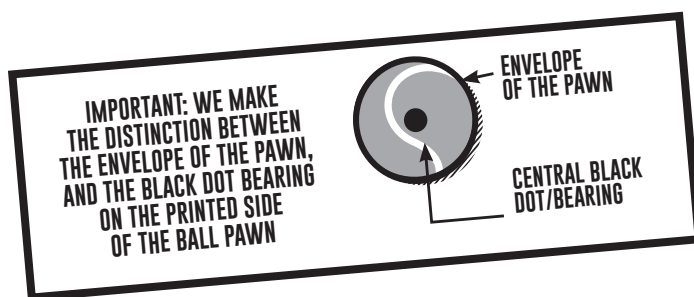
- ▶ He wins the next rally and wins the GAME
- or
- ▶ He loses the rally and comes back down down to 40 (back to deuce: 40-40).



WITHIN THE RALLY...

> SEE FIGURE D

Each stroke considered valid (within the court bounds, and beyond the net) earns a player a number of *stroke points* that is determined by the landing position of the ball in the points zones. Just like Tennis, the place where the ball lands is crucial at SET&MATCH: here are the rules that allow you to judge each stroke...



IS THE BALL IN OR OUT?

> SEE FIGURE D1

The ball is good if the central black dot has made it beyond the NET and the external shape of the pawn is in the court or touching one of the lines of the court. (see the "FAULTS" section below)

In the example described on figure D, the opponent's stroke has passed the net and landed within the court... the ball is IN!

**WITHIN RALLIES
AFTER THE SERVE, THE BALL
IS ALWAYS PLAYED FROM WHERE
THE LAST STROKE HAS PLACED IT**

HOW MANY STROKE POINTS DO I GET?

> SEE FIGURE D2

The central black dot bearing helps defining with precision which point zone the ball has landed on. This simply defines how many *stroke points*. When in doubt, we will always round-up to the superior number of *stroke points*. **If the central black dot bearing is outside the limits of the court, and if the ball is "IN", we extend the nearest point zones lines to deduct the value.**

In the example described on figure D : the stroke is worth 2 stroke points, as the eagle-eye view of the pawn demonstrates

REPORT THE STROKE POINTS ON THE RALLY SCORER

> SEE FIGURE D3

After each stroke, players record the result of their last stroke onto the RALLY SCORER. *stroke points* by pushing the pawn towards their opponent's side by the equivalent number of steps on the scale. **When one of the player succeeds in pushing the pawn on the "POINT" end of the scale... it's a winning shot.** After every stroke (including serves), players will update the RALLY SCORER from where the pawn was left by the opponent, and put it back to neutral at the end of each RALLY.

In the example, the opponent pushes the pawn 2 steps towards me on the RALLY SCORER.

END OF THE RALLY

A rally typically ends in two ways: **a winning shot, or a direct fault.** Any ball that does not make it across the NET, or lands fully outside the courts limits, or is not flicked properly constitutes a direct fault and gives the point to the opponent. Just like tennis, a ball on the line (the shape of the pawn is in contact with the line), even very lightly, will be considered "IN".

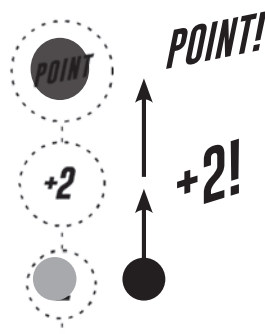
DIRECT FAULT!

When a player commits a direct fault (OUT OF BOUNDS or NET), we will directly add a point on the opponent's MATCH scorer

> SEE FIGURE H

WINNING SHOT...

One of the players accumulates enough *stroke points* differential that allows him to push his the pawn on the RALLY scorer to the "POINT!" Position.



> SEE FIGURE H

NET FAULTS ("LET")

When the ball is in contact with the NET line, we follow the cases below:

CASE 1

Neither the ball or the black dot make it passed the NET line: **FAULT!**

CASE 2

The ball hasn't passed the NET line entirely, and the black dot is touching the line: **FAUTE!**

CASE 3

The ball hasn't passed the NET entirely, but black dot has passed the line...**LET!**

> SEE FIGURE H

TIE BREAK

Tie Breaks are optional in SET&MATCH, when players are tied at 2 GAMES each..

Players who opted and agreed to play the Tie Break should play it according to tennis rules, but in 5 points instead of 7.

PLAYING DOUBLES

> SEE FIGURE I

When playing doubles we use the full court as Figure I shows.

SHIFTING THE ZONES

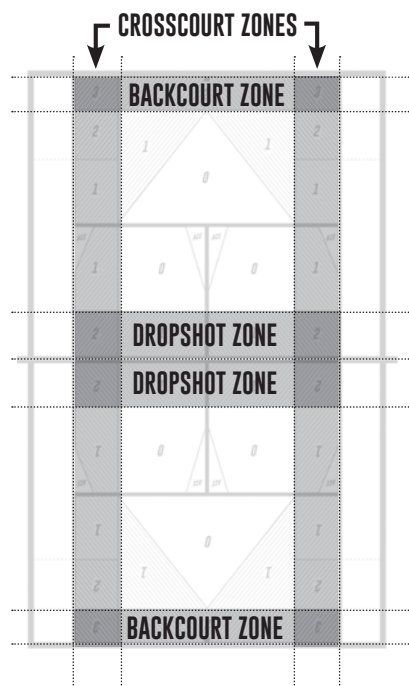
Just like in Tennis we will use the corridors either side of the singles area, which become the point zones, and the CROSSCOURT BONUS zones (see Figure I)

PLAYING IN TURNS

As the diagram on Figure I shows, when playing doubles people will play in turns. We can also add the constrain of players not leaving their seats when playing.

BONUSES

SET&MATCH offers 2 types of bonus shots: "CROSSCOURT BONUS" and the "DROPSHOT BONUS". Bonuses can be cumulated on one single stroke as shown on the right, where the shot is worth 4 *stroke points* (2+1+1)

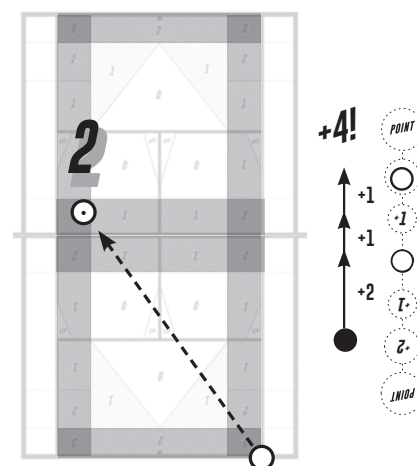


CROSS-COURT BONUS

When a player completes a stroke from one CROSSCOURT zone on one side of the board to the other CROSSCOURT zone across, he will add a +1 *stroke points* bonus to the value determined by the black dot on the RALLY SCORER.

DROP-SHOT BONUS

When a player completes a stroke from his backcourt zone to the opponent's DROPSHOT zone (behind the net), he will add a +1 *stroke points* bonus to the value determined by the black dot on the RALLY SCORER. WARNING : a « NET » (see below) on a DROPSHOT gives an extra +1 *stroke point* to the player



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

SIMPLIFIED RULES

For the youngest ones, or to speed up the matches, here is a simplified way of playing SET&MATCH... They allow all players to the table, Tennis fans or not...

Simplified rules use the same material as the normal rules.

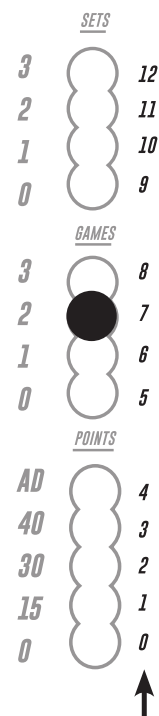
THIS DOES NOT CHANGE

- Similar set-up
- Same court limits (single and doubles)
- Can be played singles and doubles
- Stroke points are still counted in the RALLY SCORER

THIS DOES CHANGE

- Matches are played in 12 points
- We count points on the MATCH SCORER from 1 to 12 points (like Ping Pong) using the MATCH SCORER's simplified scale
- Players serve alternatively every two points point (with two serves)
- Serving in the service boxes is optional
- Counting ACES is optional
- BONUSES are optional.

THE OBJECTIVE IS TO SCORE 12 POINTS, PLACING THE SCORER PAWN AT THE TOP OF THE GAME SCORER SIMPLIFIED SCALE (WITHOUT THE TENNIS WAY OF COUNTING THE POINTS (POINTS/GAMES/SETS)).



SIMPLIFIED MATCH SCORER SCALE

1 scorer pawn per player.
The example above shows the player has 7 points.

SET&MATCH

FR
V4.0



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 Jouhert, 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.



@PLAYSETANDMATCH
PARTAGEZ VOTRE FEEDBACK, DÉCOUVREZ ACTU, ÉVÈNEMENTS, INFOS, UPDATES, SUIVEZ NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX, ET FAITES VIVRE SET&MATCH À VOTRE FAÇON.

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)



x1

PION MARQUEUR DANS L'ÉCHANGE

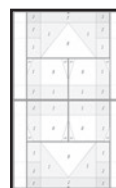
Commun aux deux joueurs, à utiliser sur le scoreur dans l'échange, pour suivre le différentiel de *points de coup* dans l'échange. Chaque joueur le pousse vers le camp adverse après chaque coup, en fonction des *points de coup* attribués à chaque pichenette..



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 ne sont pas dans la version MAXI)



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

RÈGLES SIMPLIFIÉES
Je ne connais pas le Tennis, je sais pas compter les points comme au Tennis....
Et tout ça me semble un peu complexe... Rendez-vous à la fin de ces règles pour les règles simplifiées!

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 regles) 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, 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 services. 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 AVANCÉE

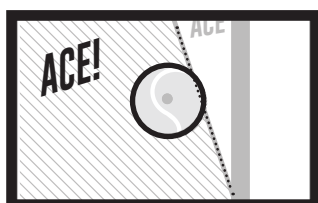
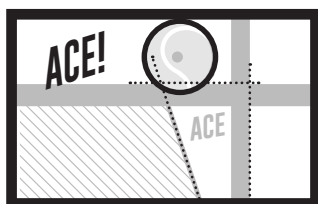
Au vrai Tennis, le premier service est toujours plus appuyé. On donnera donc au serveur un bonus de +1PT sur le nombre de point(s) gagnés par le COUP sur le premier service. NB: Si la balle atterrit dans la zone à 2PTS sur le premier service, le joueur avance directement le pion dans la case "POINT!" 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.

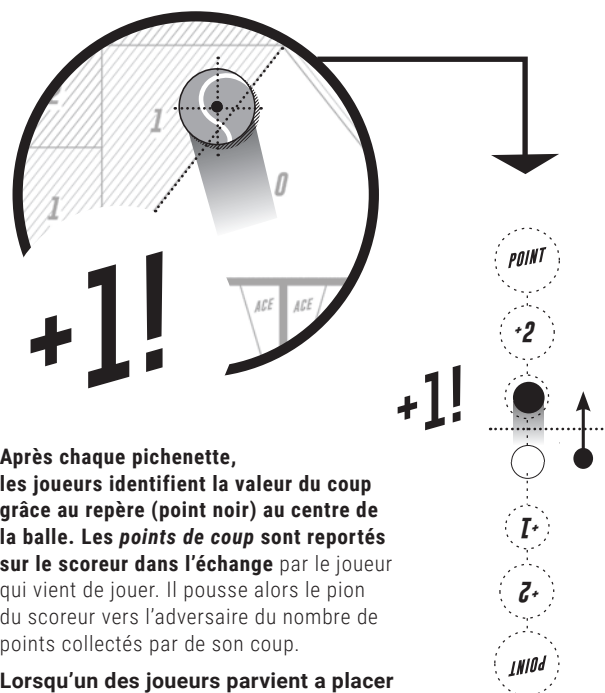
À noter que l'on utilise le contour externe du pion balle pour déterminer si le service est un ace, et non le point central (voir schéma ci-dessous)



RÈGLE AVANCÉE

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 de 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.

> VOIR FIGURE F

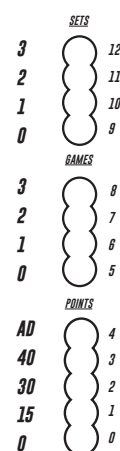


TABLEAU DE SCORE DE MATCH

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).



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.

IMPORTANT: ON FERA LA DIFFÉRENCE ENTRE L'ENVELOPPE EXTERNE DE LA BALLE (LA FORME DU PION) ET LE REPÈRE CENTRAL SUR LE PION.



ENVELOPPE EXTERNE DU PION BALLE

POINT / REPÈRE CENTRAL DU PION BALLE

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.

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

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, où 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

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.

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.

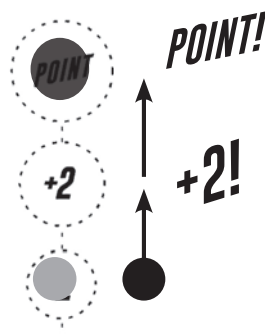
FAUTE DIRECTE!

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

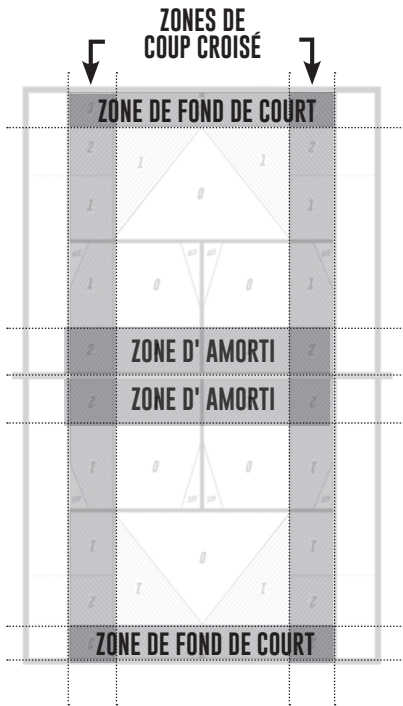
Pour jouer en double, comme au Tennis on utilisera les couloirs de double, et on étendra les zones de points aux couloirs de double.

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.



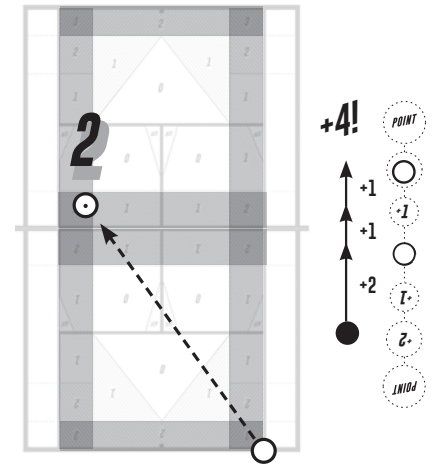
BONUS DE COUP CROISÉ

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 a son auteur. Le coup se pose dans une zone a 2PTS, a 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...

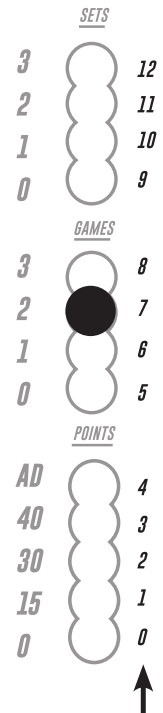
Elle utilise le même matériel, et permet à tous et toutes de profiter du jeu, familiers avec le Tennis, ou pas.

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 ten haut de l'échelle de score: 12pts**
- On comptabilise les points de 1 a 12pts (façon Ping Pong) en utilisant le scoreur de match avec son échelle simplifiée
- Les joueurs servent deux échanges de suite (avec deux services), avant de changer de serveur. On change a chaque resultat 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.



SCOREUR SIMPLIFIÉ

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

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

SET&MATCH

GER
V4.0



Die folgenden Regeln beziehen sich auf die Abbildungen der (englischsprachigen) 'VISUAL AID'-Seiten, die du in der Mitte dieser Anleitung finden kannst. Um die Nutzung dieser Seiten für dich einfacher zu gestalten haben wir bei manchen Schlagworten deren englischen Titel in Klammern direkt dahinter vermerkt.

BEI SET&MATCH HANDELT ES SICH UM EIN SCHNIPP-GESCHICKLICHKEITS-SPIEL, WELCHES DAS GEFÜHL EINES TENNISPIELS AUF DEN SPIELTISCH PROJIZIERT. ES BASIERT STARK AUF DEN ORIGINALEN TENNISREGELN, ABER MIT HILFE DIESER ANLEITUNG WIRST DU AUCH OHNE VORKENNTNISSE LERNEN, DAS SPIEL ZU MEISTERN!

DAS SCHNIPPEN

Das Schnippen ist das Kernelement einer SET&MATCH-Partie. Als "Schnippen" bezeichnen wir die schnelle Bewegung eines Fingers gegen den Ball (den gelben Spielstein), mit dem Ziel, diesen zu treffen und durch die Wucht des Aufpralls voranzutreiben. Ein längerer Kontakt zum Ball, das Schieben oder gar das Führen des Balls mit dem Finger über das Spielfeld gilt nicht als Schnippen.

DANKE!

Unser Dank geht an Frédéric Jouhert, Olivia Cohade, Nicolas Séverin, Isabelle Bellet, Laurent Sigonneau und Denis Fornet, die uns sehr bei der Entwicklung des Spieles geholfen haben. Ganz besonders möchten wir uns an dieser Stelle auch noch bei Nicolas Bigué von 'La Maison ludique' für seinen unschätzbaren Geist und seine Führung bedanken. Danke auch an all jene, die immer an uns geglaubt - und die wir hier schlicht vergessen - haben.



PRÉTEXTE

Gegründet von Philippe Latarse und Vincent Chatel,
SET&MATCH ist Eigentum der Prétexte SAS.
Eingetragenes Markenzeichen seit 2017
© 2020- Prétexte SAS
Alle Rechte vorbehalten. contact@pretexte.co

SPIELÜBERSICHT

Schnipp um Schnipp versuchen die Spieler den Ball über das Netz auf die gegnerische Seite zu befördern um so BALLWECHSEL (RALLIES), SPIELE (GAMES), SÄTZE (SETS) - und zu guter Letzt - das MATCH zu gewinnen.

Die Spieler setzen sich dazu an den kurzen Spielfeldseiten gegenüber und bekommen den Bereich des Spielbretts zwischen ihnen und dem NETZ (NET) als ihre Seite des Platzes zugewiesen. Sie müssen den Ball um zu punkten über das NETZ aus ihrem Bereich heraus auf die gegnerische Seite schnippen - und dabei natürlich auch die Grenzen des Platzes beachten.

Jedes erfolgreiche Schnippen verschafft einem Spieler sog. *Schlagpunkte*, welche es ihm ermöglichen, den Wertungsstein im BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH zu seinen Gunsten zu bewegen und so einen Vorteil innerhalb des Ballwechsels aufzubauen. Schafft es ein Spieler, einen Ballwechsel für sich zu entscheiden, so bekommt er einen Punkt, den er in seinem MATCH-WERTUNGSBEREICH festhält. Die Zählweise dieser Punkte entspricht der Zählweise beim echten Tennis (0-15-30-40).

> SIEHE ABBILDUNG J

SPIELAUFBAU (SET-UP)

Klappe das Spielbrett auf und lege es auf eine flache Oberfläche. Gehe dabei sicher, dass die Spielbrettmitte völlig plan ist, so das der Ball ohne daran anzuecken von der einer zur anderen Seite geschnippt werden kann. Lege dann die Spielsteine wie in Abbildung A gezeigt darauf.



x2

BALL-SPIELSTEIN

Eine farbige Holzscheibe mit einem mittig aufgedruckten, schwarzen Punkt. Unter den Ball füllen einmalig die mitgelieferten Filzaufkleber geklebt werden (auf dessen unbedruckte Seite; in der MAXI-Version nicht notwendig). Dies sorgt für eine Verlangsamung des Balls und gibt den Spielern so das Gefühl, auf einem echten Sandplatz zu spielen. Es liegt ein Ersatzball bei.



x1

BALLWECHSEL-WERTUNGSSTEIN

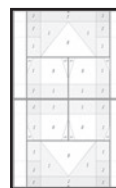
Beide Spieler teilen sich diesen Spielstein. Er wird im BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH dazu eingesetzt, die Punktedifferenz der *Schlagpunkte* beider Spieler festzuhalten. Ein Spieler bewegt den Stein für jeden der von ihm erreichten *Schlagpunkte* ein Feld in Richtung seines Gegners.



x6

MATCH-WERTUNGSSTEINE

Diese werden im MATCH-WERTUNGSBEREICH platziert und zeigen dort konstant die aktuellen Matchwertungen (POINTS/GAMES/SETS) beider Spieler an (in der MAXI-Version werden keine Match-Wertungssteine benötigt).

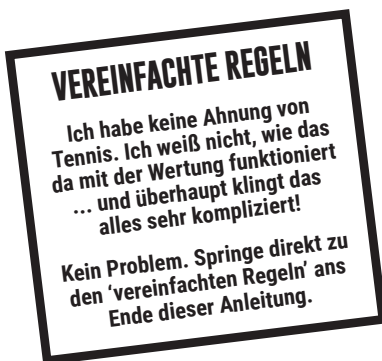


x1

SPIELBRETT

Der Tennisplatz. Die breite Linie auf der Mittelfalz ist das NETZ (NET), die anderen breiten Linien (LINES) stellen die Tennislinien (=Platzgrenzen; die inneren Seitenlinien für das Einzel, und die Äußerer für das Doppel) dar. Die dünnen Linien markieren die einzelnen Zonen.

> SIEHE ABBILDUNG B



Wie auch im richtigen Tennis beginnt der Ballwechsel im Spiel mit einem Aufschlag. Danach wechseln die Spieler sich mit ihren Schlägen (Schnippaktionen) ab, wobei ihre erzielten *Schlagpunkte* permanent im BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH mitgezählt werden.

Der Ballwechsel (RALLY) kann auf zwei Arten enden: Durch einen Punktgewinn oder einen Fehler.

In beiden Fällen bewegt der Gewinner am Ende des Ballwechsels seinen Wertungsstein im MATCH-WERTUNGSBEREICH um ein Feld weiter.

DER AUFSCHLAG (SERVE)

> SIEHE ABILDUNG C

Zu Beginn eines jeden Ballwechsels steht der Aufschlag. Der Spieler, der den Aufschlag ausführt, wechselt - wie man es vom Tennis kennt - nach jedem Spiel (GAME; nicht zu verwechseln mit MATCH). Der Aufschlag findet hinter der eigenen Grundlinie (BACKCOURT) statt und wird abwechselnd von rechts und links (beginnend rechts) in die schräg gegenüberliegende SERVICE BOX des Gegners ausgeführt (siehe Abbildung C). Ein Aufschlag kann - wie auch alle anderen Schläge - dem Spieler *Schlagpunkte* sichern.

REGEL FÜR ANFÄNGER

Der Spieler hat zwei Versuche. Schafft er es auch nach dem zweiten Versuch nicht, den Ball in die schräg gegenüberliegende SERVICE BOX des Gegners zu schnippen, so legt er ihn stattdessen direkt auf die "0" dieser SERVICE BOX. Dann ist sein Gegner an der Reihe. Der aufschlaggebende Spieler erfährt hierdurch keinerlei Nachteile.

REGULÄRES SPIEL

Der Spieler hat zwei Versuche. Schafft er es auch nach dem zweiten Versuch nicht, den Ball in die schräg gegenüberliegende SERVICE BOX des Gegners zu schnippen: Doppelfehler (siehe nächste Seite). Der Punkt geht an den Gegner.

REGEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Im echten Tennis ist der erste Aufschlag immer stärker als der zweite Aufschlag, deshalb bekommt der Spieler 1 Bonus-Schlagpunkt, wenn er es schafft, bereits den ersten Aufschlag regelkonform in die Service Box des Gegners zu schnippen.

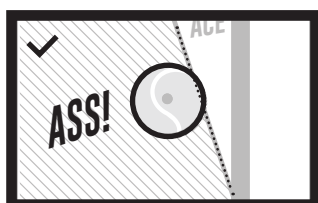
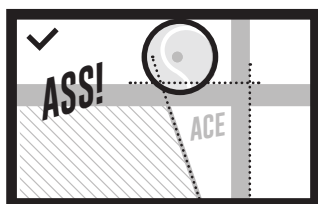
Landet der Ball durch den Aufschlag in der "2"-Zone, so platzieren wir den Wertungsstein im BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH auf "+2". Durch den Bonus-Schlagpunkt rutscht er um eine Position weiter hoch auf das "POINT"-Feld. Dies beendet den Ballwechsel aber nicht und der Spieler erhält somit auch keinen Punkt (POINT) im Match-Wertungsbereich - ein einzelner Schlagpunkt würde aber nun zum Punktgewinn führen, was den Gegner bereits zu Beginn maximal unter Druck setzt!

ASS (ACE)

> SIEHE ABILDUNG C

Ein Aufschlag wird auch Ass (oder Aufschlagpunkt) genannt, wenn der Spieler es schafft, dabei den Ball in eine der mit ACE beschrifteten Dreiecke in der SERVICE BOX des Gegners zu schnippen. Um ein Ass zu erzielen reicht es aus, dass der Ball mit mindestens seinem äußeren Rand eine solche ACE-Zone berührt. Der Spieler bekommt dafür sofort einen Punkt (POINT; nicht: Schlagpunkt) und ein neuer Ballwechsel beginnt.

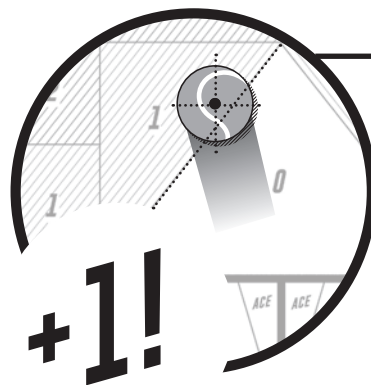
Achtung: Die Linien der Service Box rund um die ACE-Zone gelten ebenfalls als Teil dieser Zone. Sobald die Spieler erfahrener sind und Asses gefühlt zu häufig vorkommen können sie sich darauf einigen, dass zum Ermitteln eines Asses die Position des schwarzen Punktes auf dem Ball (statt dessen Außenrand) herangezogen wird.



REGEL FÜR FORTGESCHRITTENE

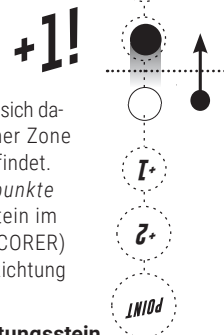
Wie bereits erwähnt ist im Tennis immer der erste Aufschlag stärker. Aus diesem Grund bekommt der aufschlaggebende Spieler für ein Ass beim zweiten Aufschlag den Punkt (POINT) nicht direkt gutgeschrieben. Er platziert zwar den Wertungsstein im Ballwechsel-Wertungsbereich auf dem Feld POINT, beendet den Ballwechsel aber nicht und erhält somit auch keinen Punkt (POINT) im Match-Wertungsbereich - ein einzelner Schlagpunkt würde aber nun zum Punktgewinn führen, was dem Spieler für diesen Ballwechsel einen großen Startvorteil beschert.

BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH



Nach jeder ausgeführten Schnippaktion (also jedem 'Schlag') prüft der Spieler deren Wert und ermittelt so, wie viele *Schlagpunkte* er sich dadurch verdient hat. Dazu schaut er, in welcher Zone sich der schwarze Punkt (Ball-Oberseite) befindet. Die in dieser Zone aufgedruckten *Schlagpunkte* nutzt der Spieler dann, um den Wertungsstein im Ballwechsel-Wertungsbereich (IN-RALLY SCORER) eine entsprechende Anzahl von Feldern in Richtung seines Gegners zu verschieben.

Sobald ein Spieler es schafft, den Wertungsstein auf das "POINT"-Feld seines Gegners zu schieben, ist dies für ihn ein Punktgewinn (siehe nächste Seite; Ausnahmen: siehe 'Regel für Fortgeschrittene' für Aufschlag und Ass).

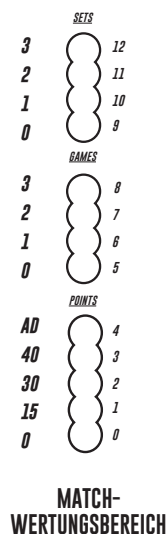


MATCH-WERTUNGSBEREICH

Jeder Spieler hat auf dem Spielbrett seinen eigenen MATCH-WERTUNGSBEREICH, den sog. GAME SCORER. Diesen nutzt er, um seine erreichten Punkte innerhalb eines Matches festzuhalten. Nach jedem Ballwechsel bekommt der Spieler, der diesen für sich entscheiden konnte, einen Punkt (POINT), den er im MATCH-WERTUNGSBEREICH durch das Verschieben des Wertungssteines in der Kategorie POINTS markiert. Nach dem ersten Ballwechsel des Spieles würde der siegreiche Spieler so seinen Wertungsstein im Punktebereich (POINTS) von "0" auf "15" setzen (bzw. von "15" auf "30", wenn er den nächsten Ballwechsel gewinnt).

Wie beim Tennis gewinnt der Spieler, der über 40 Punkte (POINTS) kommt, das Spiel (GAME; Ausnahme: Vorteil (Advantage; AD) - siehe unten) - er verschiebt den Wertungsstein in der Kategorie GAMES um eins nach oben. Der Spieler, der zuerst 3 Spiele (GAMES) gewinnt, gewinnt den Satz (SETS). Das Spiel gewinnt, wer 3 Sätze (SETS) gewonnen hat.

> SIEHE ABILDUNG F



VORTEIL (ADVANTAGE; AD)

Kommt es im Spiel zu einem sog. Einstand (40:40), so wird der darauf folgende Punkt (POINT) eines Spielers als Vorteil (Advantage; AD) bezeichnet und der Wertungsstein auf das Feld AD gesetzt. Es gibt dann für diesen Spieler zwei Möglichkeiten:

- Er gewinnt den nächsten Ballwechsel und gewinnt somit das Spiel (GAME)
- oder
- er verliert den nächsten Ballwechsel und wird zurück auf die "40" verschoben. Es kommt wieder zu einem Einstand (40:40).



WÄHREND DES BALLWECHSELS...

> SIEHE ABBILDUNG D

(IN THE RALLY) Jeder regelkonforme Schlag (= jede Schnippaktion, die auf dem Spielbrett innerhalb der Platzgrenzen aka Tennislinien endet UND über das Netz hinüber ging) bringt seinem Spieler eine gewisse Anzahl an *Schlagpunkten*. Diese Anzahl wird von der Zone festgelegt, in welcher der Ball nach dem Schnippen gelandet ist, deshalb ist es - wie beim echten Tennis - auch bei SET&MATCH sehr wichtig, wo der Ball aufkommt. Die folgenden Regeln helfen dir dabei, den Ball abhängig seiner Position zu werten:

IST DER BALL IM FELD ODER IM AUS?

> SIEHE ABBILDUNG D1

Der Ball gilt als "im Feld" (IN!), wenn der schwarze Punkt sich nach dem Schnippen auf der gegnerischen Spielfeldseite (also hinter dem Netz) **und** der Außenrand des Balls sich innerhalb der Platzgrenzen (Tennislinien) befindet oder diese berührt (ansonsten ist er im Aus (OUT!): siehe 'FEHLER!').

Im Beispiel (Abbildung D) ging der Schlag über das Netz und landete innerhalb der Platzgrenzen...der Ball zählt als "im Feld"!

WÄHREND EINES BALLWECHSELS - NACH DEM AUFSCHLAG - WIRD DER BALL IMMER VON DER POSITION AUS GESPIELT, ZU DER ER ZULETZT GESCHNIPPT WURDE.

WIE VIELE SCHLAGPUNKTE BEKOMME ICH?

> SIEHE ABBILDUNG D2

Der schwarze Punkt auf dem Ball-Spielstein zeigt präzise an, auf welcher Punktezone sich der geschnippte Ball befindet und wie viele *Schlagpunkte* der Spieler, der die Schnippaktion ausgeführt hat, bekommt. Im Zweifelsfall (wenn der Punkt z.B. genau zwischen zwei Zonen auf die Linie zeigt) wird immer auf die jeweils höhere *Schlagpunktezahl* aufgerundet. **Beindet sich der schwarze Punkt außerhalb der Platzgrenzen (= Tennislinien) obwohl der Ball noch "im Feld" ist (da sich sein Außenrand auf oder innerhalb der Platzgrenze befindet), so nutzen wir die dem Ball nahegelegenste Zone zur Ermittlung der Schlagpunktezahl!**

Betrachten wir uns das Beispiel in Abbildung D einmal aus der Vogelperspektive (D2), so sehen wir, dass die Schnippaktion des Spielers 2 Schlagpunkte wert ist.

VERMERKE DEINE SCHLAGPUNKTE IM BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH

> SIEHE ABBILDUNG D3

Nach jeder Schnippaktion vermerkt der aktive Spieler das Ergebnis seines letzten "Schlags" im BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH. Dazu verschiebt er den Wertungsstein dort von dessen aktueller Position für jeden einzelnen ergatterten *Schlagpunkt* ein Feld in Richtung seines Gegners. Der Wertungsstein wandert im Laufe eines Ballwechsels also zwischen den Spielern hin und her. **Sobald ein Spieler es schafft, den Wertungsstein auf das "POINT"-Feld seines Gegners zu schieben, ist dies für ihn ein Punktgewinn (Ausnahmen: siehe 'Regel für Fortgeschrittene' für Aufschlag und Ass).** Am Ende des Ballwechsels wird der Wertungsstein zurück auf die neutrale Mittelposition gesetzt.

Das Beispiel in Abbildung D3 zeigt, wie der Wertungsstein im BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH 2 Felder in Richtung des unteren Spielers verschoben wird.

ENDE DES BALLWECHSELS

Ein Ballwechsel endet typischerweise auf eine von zwei Arten:

1) Punktgewinn, oder 2) Fehler.

Jeder Ball, der es nicht über das Netz (NET) schafft und vollständig außerhalb der Platzgrenzen (Tennislinien) landet (oder nicht korrekt geschnippt wurde) führt zu einem Fehler, was dem Gegner einen direkten Punkt (POINT) beschert. Wie im Tennis gilt ein Ball "auf der Linie" (der Spielstein berührt - wenn auch nur ganz leicht - die Platzgrenze) als "im Feld".

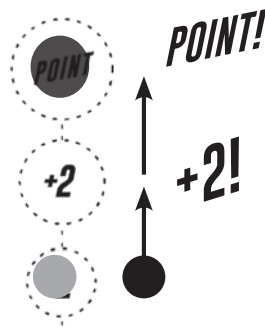
FEHLER! / DOPPELFEHLER (FAULTS)

Begeht ein Spieler einen Fehler (Ball im Aus [OUT] bzw. Netz [NET]) oder Doppelfehler (beide Aufschlagversuche schlagen fehl) so bekommt sein Gegner sofort einen direkten Punkt (POINT) auf seinem MATCH-WERTUNGSBEREICH.

> SIEHE ABBILDUNG H

PUNKTGEWINN (WINNING SHOT)

Einer der Spieler hat genug *Schlagpunkte* gesammelt, so dass er über diese im BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH den Wertungsstein auf die gegnerische "POINT!"-Position verschieben konnte. Der Ballwechsel endet sofort und dieser Spieler bekommt einen Punkt (POINT) im MATCH-WERTUNGSBEREICH gutgeschrieben.



NETZ (NET)

> SIEHE ABBILDUNG H

Berührt der Ball nach der Schnippaktion die Netzlinie, so handeln wir wie folgt:

FALL 1

Weder der Ball noch der schwarze Punkt darauf haben die Netzlinie überquert. Der schwarze Punkt berührt die Netzlinie nicht: **FEHLER!**

FALL 2

Der Ball hat die Netzlinie nicht komplett überquert. Der schwarze Punkt berührt das Netz: **FEHLER!**

FALL 3

Hat der Ball die Netzlinie nicht komplett überquert, der schwarze Punkt hingegen schon, so kommt es zu einem **LET!** Handelte es sich um einen Aufschlag, so wird dieser einfach ohne Nachteile für den Spieler wiederholt. Bei einem normalen Schlag bekommt der Spieler zusätzlich zu den *Schlagpunkten* durch die Ballposition +1 *Schlagpunkt*, dann fährt sein Gegner mit dem Ballwechsel fort.

TIE-BREAK

Ein Tie-Break ist bei SET&MATCH optional. Um noch näher an den echten Tennisregeln dran zu sein kann ein Tie-Break gespielt werden, wenn beide Spieler je 2 Sätze (SETS) gewonnen haben.

Einigen sich die Spieler darauf mit Tie-Break zu spielen, so entfällt ab sofort die Zählweise mit 15, 30, 40 Punkten. Jeder Punktgewinn und Fehler führt zu 1 Punkt. Ein Tie-Break ist dann gewonnen, wenn ein Spieler mindestens fünf solcher Punkte gewinnt und dabei mindestens zwei Punkte Vorsprung zu seinem Gegner hat. Das Aufschlagrecht wechselt jeweils, wenn die Summe der gespielten Punkte ungerade ist.

EIN DOPPEL SPIELEN (DOUBLES)

> SIEHE ABBILDUNG I

Wird ein Doppel gespielt, so benutzen wir dafür den gesamten Platz, wie in Abbildung I gezeigt.

DIE ZONEN ERWEITERN

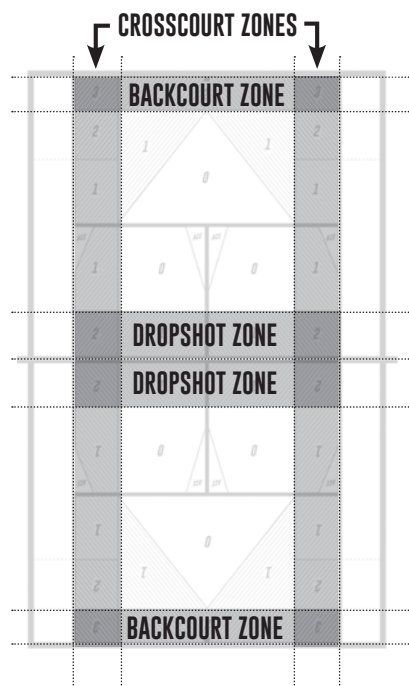
Wie beim echten Tennis nutzen wir bei einem Doppel die äußeren statt der inneren Platzgrenzen (auf den beiden langen Spielbrettseiten). Diese werden sowohl zu Punktezeiten (die jeweiligen Punktezeiten werden bis zu den äußeren Seitenlinien verlängert), wie auch zu den CROSS-BONUSZONEN (siehe nächste Seite).

ABWECHSELND SPIELEN

Wie in Abbildung I (SERVER ORDER) zu sehen, spielen die Spieler bei einem Doppel abwechselnd. Optional - um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen - kann es den Spielern zusätzlich verboten werden, während des Spiels von ihrem Platz aufzustehen.

BONI (BONUSES)

In SET&MATCH gibt es 2 Arten von "Bonusschlägen": Den "CROSS-BONUS" und den "STOPPBALL-BONUS". Beide Boni können mit einer einzigen Schnippaktion erreicht werden, wie du dem Beispiel rechts entnehmen kannst.

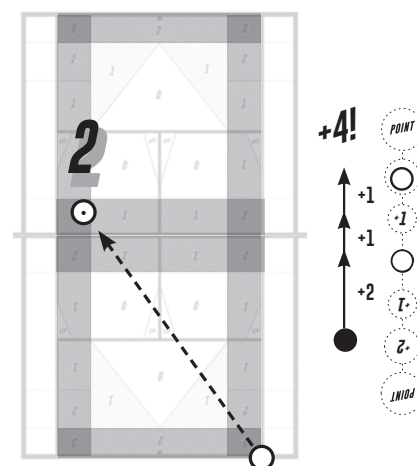


CROSS-BONUS (CROSSCOURT)

Schnippt ein Spieler den Ball von der eigenen CROSSCOURT-Zone in die schräg gegenüber liegende CROSSCOURT-Zone des Gegners, so bekommt er +1 *Schlagpunkt* als Bonus (zusätzlich zu den Schlagpunkten, die von der Position des schwarzen Punktes vorgegeben werden) gutgeschrieben.

STOPPBALL-BONUS (DROPSHOT)

Schnippt ein Spieler den Ball von seiner BACKCOURT-ZONE in die DROPSHOT-Zone seines Gegners (dies ist der Bereich direkt hinter dem Netz), so bekommt er +1 *Schlagpunkt* als Bonus (zusätzlich zu den Schlagpunkten, die von der Position des schwarzen Punktes vorgegeben werden) Beachte: Ein «LET» (siehe vorherige Seite: NETZ) im Rahmen eines STOPPBALLS gibt dem Spieler selbstverständlich noch einen weiteren *Schlagpunkt* (für das LET) extra!



Boni sind kumulativ, d.h. sie addieren sich. Der Schlag im Beispiel ist 4 *Schlagpunkte* wert. Der Ball landete in einer 2-Punkte-Zone. Darauf addieren wir "+1" CROSS-BONUS und noch einmal "+1" als STOPPBALL-Bonus, was insgesamt zu den 4 Schlagpunkten (2+1+1) führt.

VEREINFACHTE REGELN

Für die Jüngsten unter uns - oder um das Spiel zu beschleunigen - kommt hier eine vereinfachte Version von SET&MATCH, die keinerlei Tennis-Vorwissen voraussetzt und somit Neulinge wie auch Kenner an einen Tisch bringt.

Für das Spiel nach diesen Regeln wird das gleiche Spielmaterial wie auch für das normale Spiel benötigt.

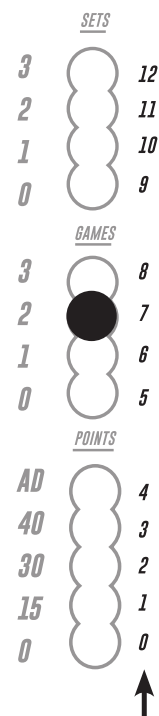
DAS SPIELZIEL IST ES, 12 PUNKTE ZU ERLANGEN. DER WERTUNGSSTEIN MUSS DAS OBERSTE FELD DER MATCH-WERTUNGSSKALA ERREICHEN. WIR VERZICHTEN AUF DAS ZÄHLEN NACH DEN TENNIS-REGELN (POINTS/GAMES/SETS).

DIES ÄNDERT SICH NICHT:

- Der Spielaufbau bleibt gleich.
- Es können Einzel oder Doppel gespielt werden
- Die Platzgrenzen bleiben gleich (Einzel & Doppel)
- Die Punkte werden wie gehabt im BALLWECHSEL-WERTUNGSBEREICH gezählt

DAS HIER ÄNDERT SICH:

- Ein Match wird über 12 Punkte gespielt
- Wir zählen die Punkte im MATCH-WERTUNGSBEREICH von 1 bis 12 (wie beim Tischtennis). Dazu benutzen wir die vereinfachte Match-Wertungsskala.
- Die Spieler wechseln sich alle 2 Punkte mit dem Aufschlag ab (je 2 Aufschläge)
- Der Ball muss beim Aufschlag nicht in der Service Box landen
- Asse (ACES) sind optional
- BONI sind optional

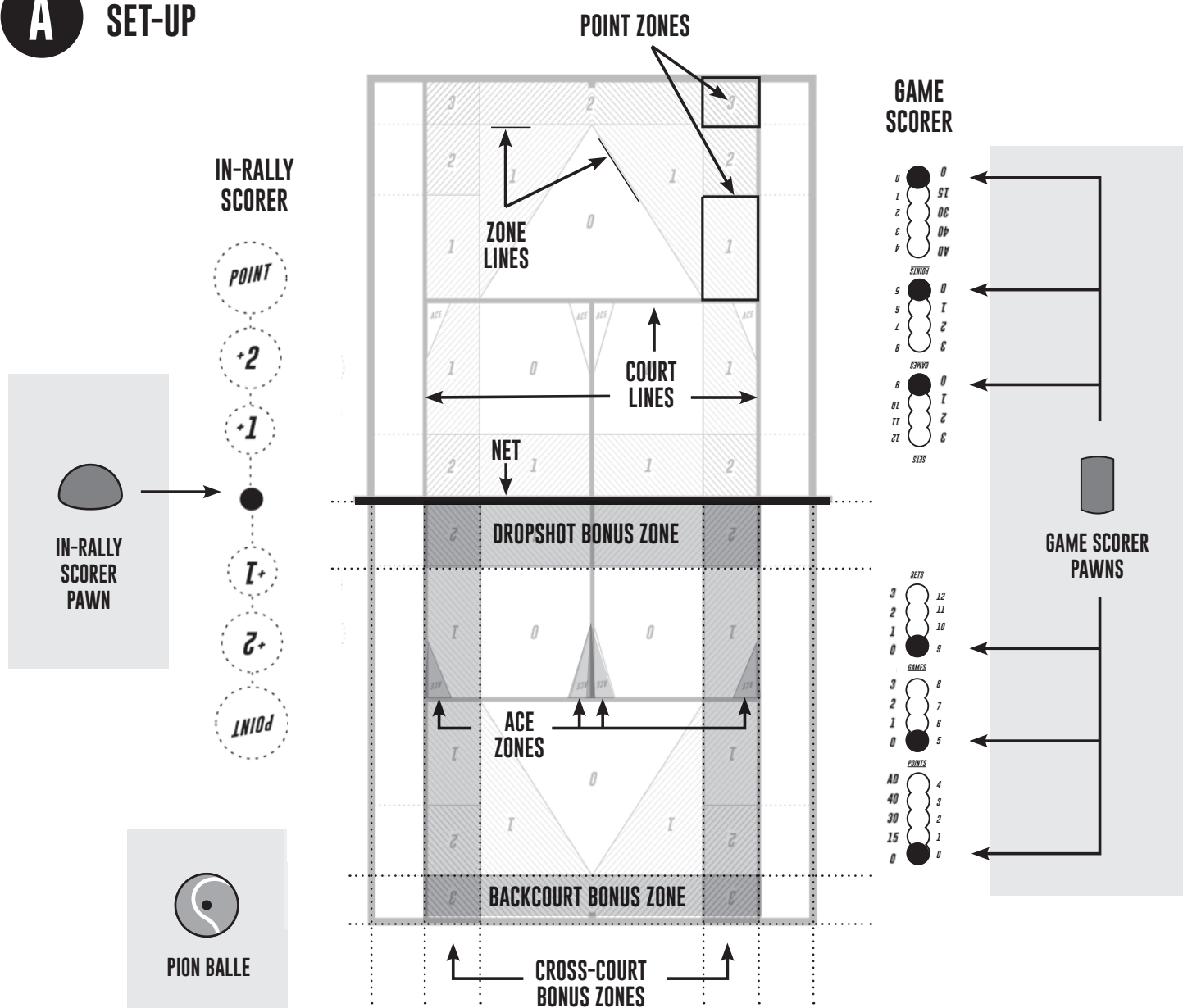


VEREINFACHTE MATCH-WERTUNGSSKALA

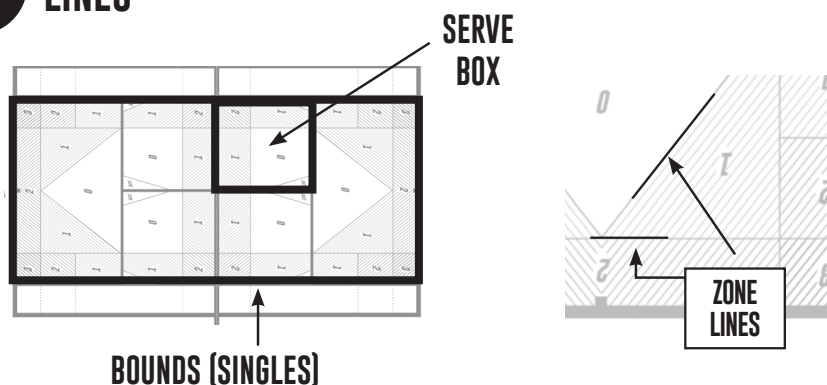
1 Wertungsstein pro Spieler. Der Spieler in dem obigen Beispiel hat 7 Punkte.

SET&MATCH VISUAL AID

A SET-UP



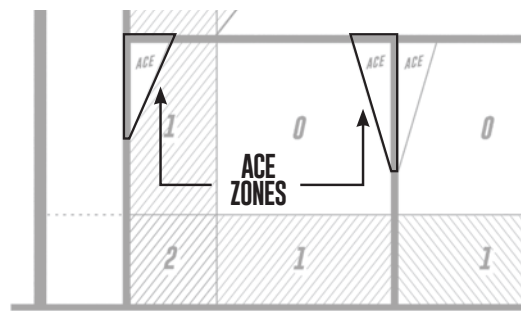
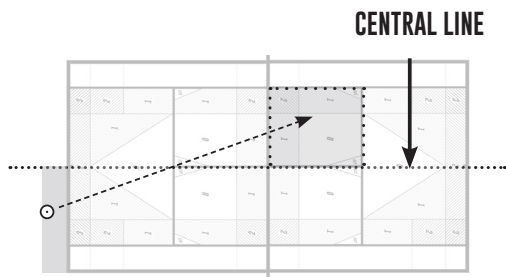
B LINES



PRÉTEXTE

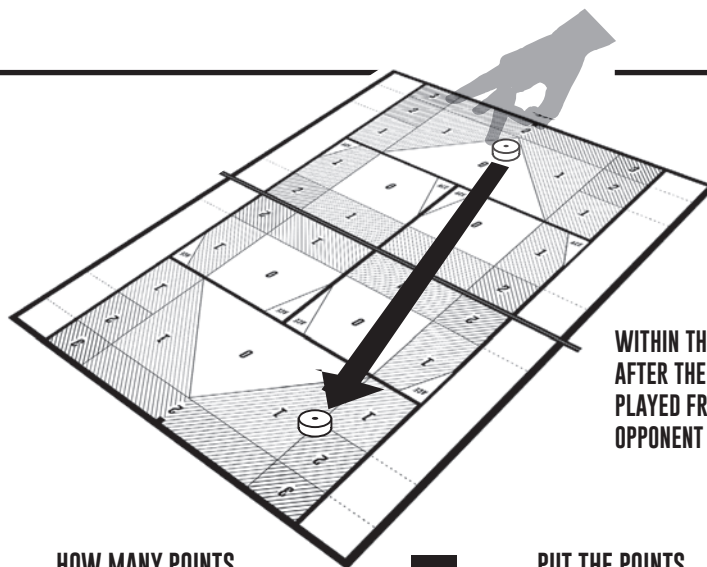
Created by Philippe Latarse and Vincent Chatel,
SET&MATCH is the property of Prétexte SAS.
Registered since 2017 © 2020- Prétexte SAS
All rights reserved. Contact@pretexte.co

C SERVE



D IN THE RALLY

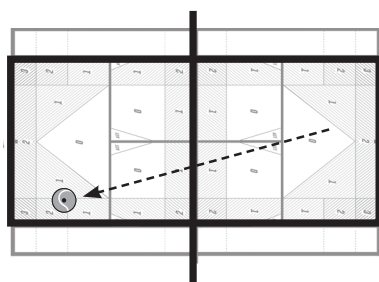
In the example on the right, a typical stroke is played. the three steps described below help you judge how many points to attribute to a particular stroke within the rally.



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

IS THE BALL GOOD OR FAULT?

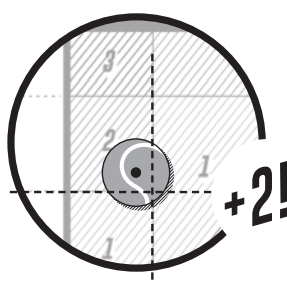
D1



The opponent stroke has landed the ball beyond the net, and within the limits of the court: It is good. **We use the shape of the ball pawn to judge.**

HOW MANY POINTS FOR THIS STROKE?

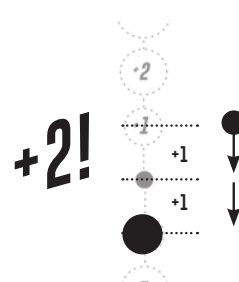
D2



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

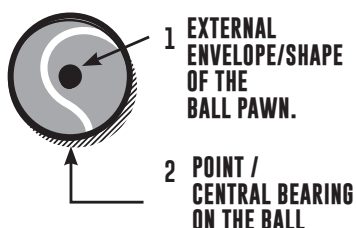
PUT THE POINTS IN THE RALLY SCORER

D3

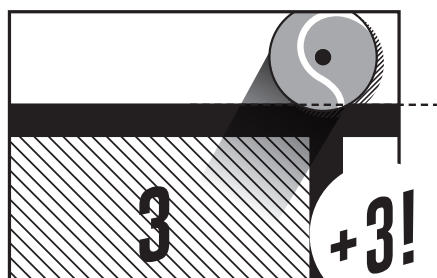


The 2 stroke points are added on the rally scorer, always pushed towards the opponent's side, towards the "POINT!" position.

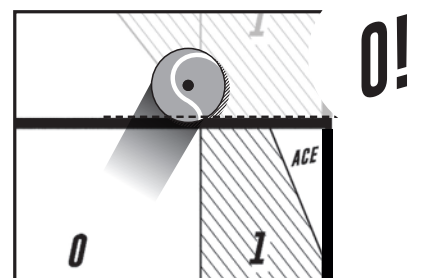
IMPORTANT:
WE MAKE A BIG DIFFERENCE
BETWEEN THE SHAPE OF THE BALL
PAWN (1) AND THE CENTRAL BLACK
DOT ON THE BALL PAWN (2)



INTERESTING CASES

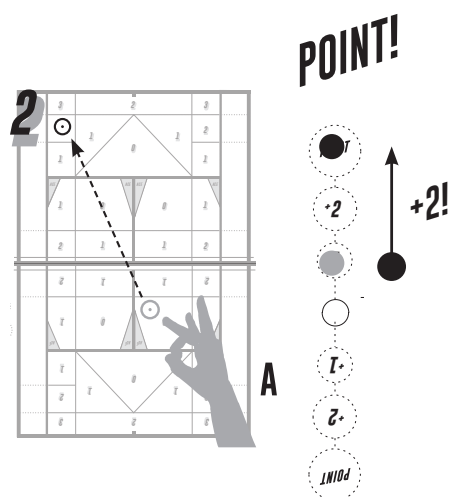


If the ball is good, but lands in a place where the black dot is outside the court, **we count the stroke points from the nearest point zone.**



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

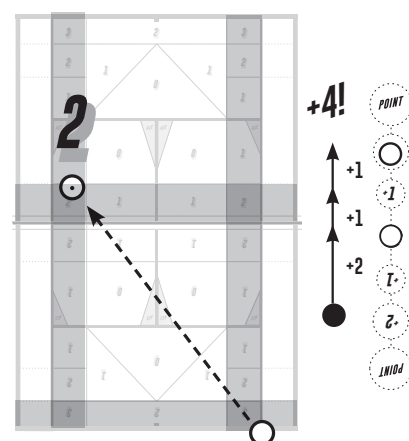
The figure displays four vertical bar charts arranged in a 2x2 grid, comparing the performance of two teams: AD (left column) and 40 (right column). Each chart has a y-axis with numerical values and a bar with a shaded segment representing a specific metric.

- Top Left Chart (SETS):** The y-axis has values 3, 2, 1, and 0. The bar for AD has a shaded segment at the 2 level. The bar for 40 has a shaded segment at the 1 level.
- Top Right Chart (GAMES):** The y-axis has values 3, 2, 1, and 0. The bar for AD has a shaded segment at the 0 level. The bar for 40 has a shaded segment at the 1 level.
- Bottom Left Chart (POINTS):** The y-axis has values AD, 40, 30, 15, and 0. The bar for AD has a shaded segment at the 30 level. The bar for 40 has a shaded segment at the 15 level.
- Bottom Right Chart (POINTS):** The y-axis has values AD, 40, 30, 15, and 0. The bar for AD has a shaded segment at the 30 level. The bar for 40 has a shaded segment at the 15 level.

PLAYER A	PLAYER B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

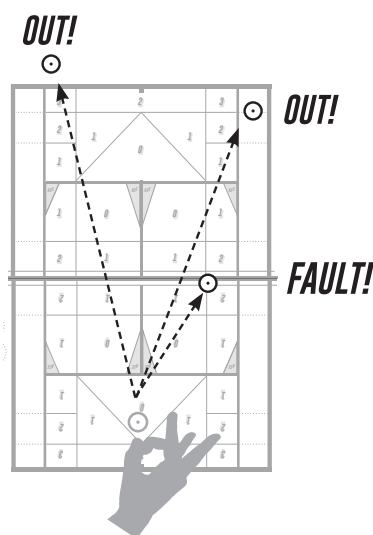
Player A leads 2 sets to 0, and in the third set, player B leads 2 games to 1, and the score is 30 to 15 for player A.

G BONUSES

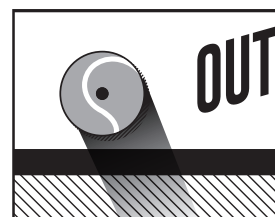
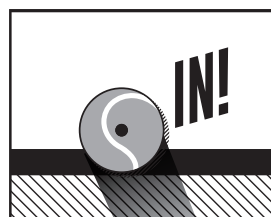
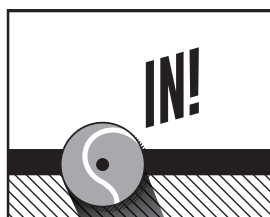


Bonuses can be cumulated on a single stroke. Here the stroke is worth 4 *stroke points*. It landed into a 2PTS zone, to which we add "+1PT" of CROSSCOURT BONUS, and "+1PT" of DROPSHOT bonus!.

H FAULTS

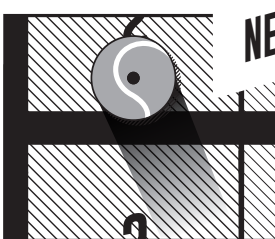
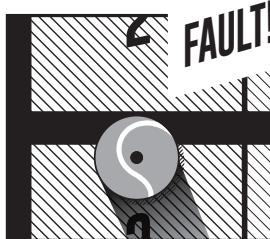


DIRECT FAULT



COURT LINE

NET FAULT



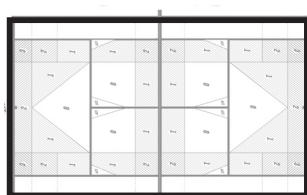
**NET
LINE**

01

02

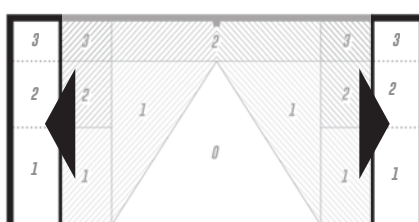
03

I DOUBLES

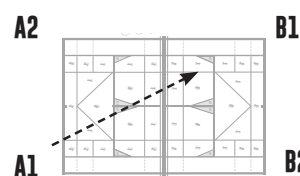


DOUBLES COURT'S BOUNDS

EXTENDING THE POINT ZONES



SERVE ORDERS

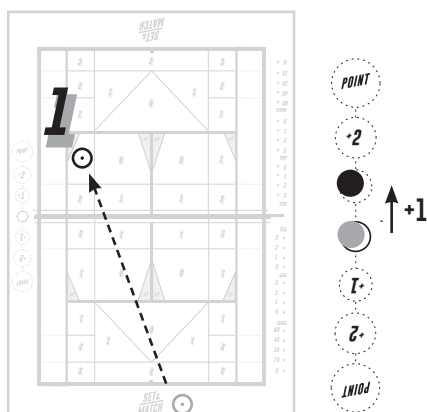


A1>B1
B1>A2
A2>B2
B2>A1
etc.

J

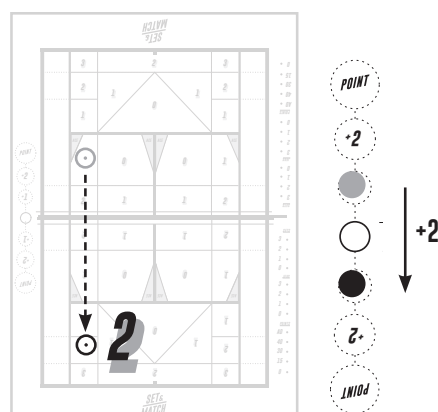
RALLY EXAMPLE

1/



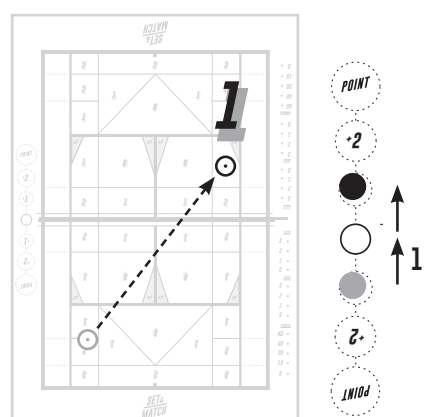
Player A serves in a 1pt zone in the service box.
(adding 1 *stroke point* on the RALLY SCORER)

2/



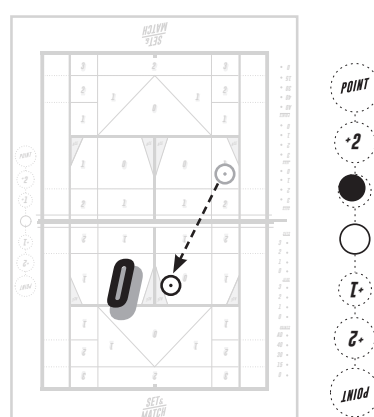
Player B answers with a stroke in
a 2pt zone (adding 2 *stroke points*
on the RALLY SCORER)

3/



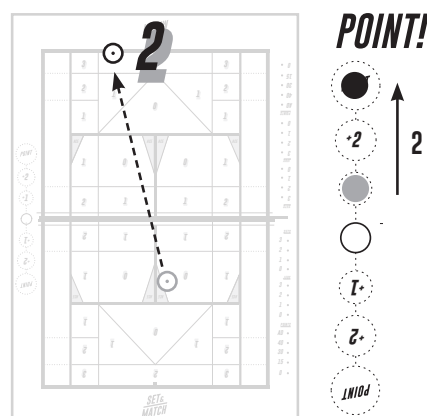
Player A strikes back hitting a 1pt zone,
with an extra 1 *stroke points*
CROSSCOURT bonus

4/



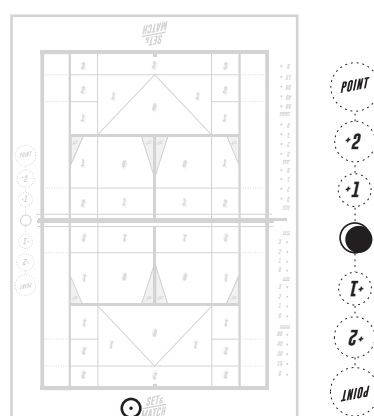
Player B strikes back hitting a 0 pt zone.
no *stroke points* added

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/



The rally-scorer pawn is placed back in
the neutral position, a new rally is about
to start, Player A is about to serve.

SET&MATCH

ITA
V4.0



Questo regolamento internazionale, usa le immagini mostrate nella sezione centrale VISUAL AID, che è scritta in inglese. Per avere esempi in italiano, utilizzate le indicazioni presenti sul sito www.kaleidosgames.com

SET&MATCH È UN GIOCO DI TOCCO E DESTREZZA CHE RICREA UNA PARTITA DI TENNIS SUL VOSTRO TAVOLO. SI BASA PRINCIPALMENTE SULLE REGOLE DEL TENNIS, MA ADATTATE PER RENDERLO UN'ESPERIENZA UNICA

LA "SCHICCHERA"

Imparare a colpire la palla con un tocco delle dita è alla base di SET&MATCH. La "schicchera" è un movimento veloce del dito fatto in modo da colpire la palla (la pedina gialla). Toccare la palla in maniera prolungata o accompagnandola non è consentito.

GRAZIE!

Ringraziamenti particolari vanno a Frédéric Jouhert, Olivia Cohade, Nicolas Séverin, Isabelle Bellet, Laurent Sigonneau e Denis Fornet per il loro aiuto nello sviluppo del gioco. Inoltre un ringraziamento speciale va a Nicolas Bigué (La Maison Ludique) per la sua guida e la sua incredibile energia. E grazie a tutti coloro che hanno creduto in noi fin dall'inizio.

Un ringraziamento particolare va a Nicolò Giovenzana e Spartaco Albertarelli per la traduzione in italiano.



**@PLAYSETANDMATCH:
SEGUICI PER SCOPRIRE GLI EVENTI,
GLI AGGIORNAMENTI E LE NEWS O PER LASCIARE
UN FEEDBACK E PARTECIPARE ALLA COMMUNITY**

PRÉTEXTE

Creato da Philippe Latarse e Vincent Chatel,
SET&MATCH è di Prétexte SAS. Registrato dal
2017 © 2020 - Prétexte SAS. Tutti i diritti riservati.
contact@pretexte.co

SVOLGIMENTO

Tocco dopo tocco, mandando la palla oltre la rete, ma dentro i limiti del campo, i giocatori si sfidano per vincere SCAMBI, GAME, SET e alla fine il MATCH.

I giocatori prendono posizione 'in campo' mettendosi sul lato corto del tabellone, uno di fronte all'altro. La propria metà campo è quella di fronte al giocatore ed è delimitata dalla RETE. E' possibile toccare la palla solo per mandarla oltre la RETE e nella metà campo avversaria.

Ogni colpo potrebbe far guadagnare al giocare dei *punti pressione*. Durante lo scambio i giocatori tengono traccia del vantaggio accumulato muovendo a turno la PEDINA SEGNA PUNTI DELLO SCAMBIO. Il giocatore che, riesce a mettere tanta pressione all'avversario da raggiungere la casella POINT' vince lo scambio.

Alla fine di ogni scambio viene assegnato un punto a uno dei due giocatori. I punti, contati come nel tennis, devono essere segnati nel SEGNA PUNTI.

> VEDI LA FIGURA J

PREPARAZIONE

Aprire il tabellone su una superficie piatta. Assicuratevi che tutto il tabellone sia perfettamente a contatto con il tavolo, in modo che la palla possa scivolare oltre la RETE senza nessun problema. Posizionate le pedine come mostrato nella figura A.



X2

PEDINA PALLA

E' un disco di legno colorato, con un puntino nero al centro. I giocatori devono applicare i feltrini a forma di disco sotto la palla (sul lato senza disegni). Questi permettono alla palla di rallentare maggiormente, in modo da riprodurre la sensazione di giocare sulla terra rossa.



X1

PEDINA SCAMBIO

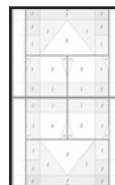
Viene usata sul SEGNA PUNTI DELLO SCAMBIO da entrambi i giocatori per segnare il vantaggio accumulato tramite i *punti pressione*. Ogni giocatore muoverà la pedina verso il proprio avversario in base al numero di *punti pressione* guadagnati con l'ultimo colpo.



X6

PEDINE SEGNA PUNTI

Vengono usate con il SEGNA PUNTI per mostrare il punteggio del match (PUNTI/ GAME/SET) di ogni giocatore.



X1

CAMPO

Il tabellone rappresenta il campo da gioco. La RETE è la linea spessa posizionata sulla piega del tabellone. Le linee che delimitano il campo sono più spesse, quelle più sottili delimitano delle zone contraddistinte da un valore o da una scritta

> VEDI LA FIGURA B

REGOLE SEMPLIFICATE
"Non so nulla del tennis, non ho idea di come si segni un punto né di come tenere il punteggio... è tutto così complicato..."
Nessun problema! Puoi andare direttamente alle 'Regole semplificate' alla fine di questo regolamento.

Esattamente come nel tennis lo scambio inizia con un servizio, e prosegue colpo dopo colpo mentre i punti pressione vengono segnati sul **SEGNAPUNTI DELLO SCAMBIO**.

Lo scambio può finire con un colpo vincente o con un errore. Quando lo scambio è finito il giocatore vincente segna un punto sul proprio segnapunti.

IL SERVIZIO

> VEDI LA FIGURA C

Ogni scambio inizia con un servizio e, come nel tennis i giocatori servono per un GAME (non un MATCH) intero. Si serve in modo alterno dalla destra e dalla sinistra della propria metà campo. Un servizio permette di guadagnare *punti pressione* come qualsiasi altro colpo.

PER LE PRIME PARTITE

Il giocatore ha due tentativi per servire, se dopo due servizi non è riuscito a mandare la palla nella zona di servizio la palla deve essere posizionata sullo '0' della zona verso cui stava servendo. Lo scambio inizia da quella posizione, senza alcuna penalità.

PER I PIÙ ESPERTI

Il giocatore ha due tentativi per mettere a segno un servizio. Quando anche dopo il secondo tentativo la palla non è finita in una zona di servizio allora è doppio fallo, e il punto è perso.

REGOLE AVANZATE

Nel vero tennis la prima di servizio è sempre più potente. Aggiungiamo quindi un *punto pressione* bonus pressione a quelli guadagnati con un servizio valido, aggiornando il **SEGNAPUNTI DELLO SCAMBIO**.

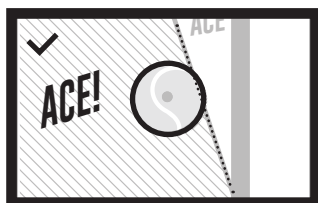
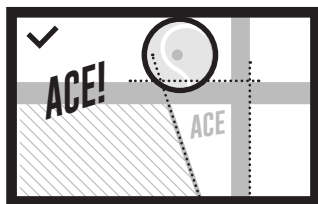
NB: l'avversario ha sempre diritto a tentare di rispondere al servizio, anche nel caso in cui il **SEGNAPUNTI DELLO SCAMBIO** arrivi sulla casella **POINT** a seguito del bonus previsto dalle regole avanzate

L'ACE

> VEDI LA FIGURA C

Un servizio è considerato un ACE (un servizio vincente) quando una parte qualsiasi della palla è a contatto con un triangolo ACE della zona di servizio verso cui si sta servendo. Bisogna sempre usare il bordo esterno della palla per calcolare gli ACE.

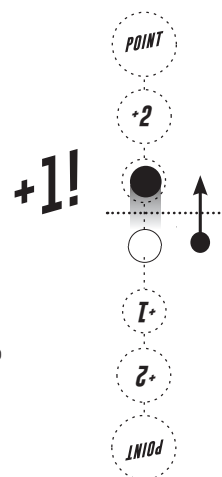
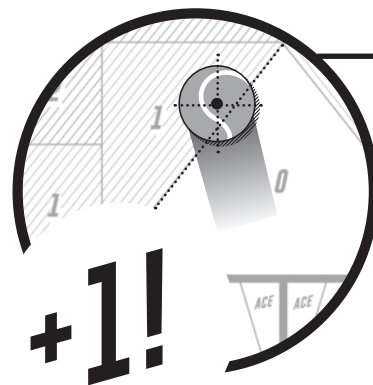
NB: le linee della zona di servizio attorno alla zona ACE fanno parte della zona ACE. Qualora i giocatori dovessero migliorare troppo, e gli ACE diventare troppo frequenti, potete decidere di usare il puntino nero sulla palla per definire quando il servizio è un ACE.



REGOLE AVANZATE

Per lo stesso motivo, fare un ACE sulla seconda di servizio non farà guadagnare un punto direttamente, ma il giocatore di servizio posizionerà la pedina punteggio dello scambio sulla casella 'POINT', partendo da una posizione di grande vantaggio.

IL SEGNAPUNTI DELLO SCAMBIO



Dopo ogni colpo i giocatori devono verificare i punti "pressione" guadagnati guardando il puntino nero al centro della pedina palla. Il **SEGNAPUNTI DELLO SCAMBIO** viene mosso verso il lato dell'avversario di tante caselle quanti sono i punti "pressione" ottenuti.

Quando un giocatore riesce a spingere la pedina sulla casella 'POINT'... ottiene un colpo vincente! (vedi la prossima pagina)

IL SEGNAPUNTI

È la parte del tabellone che permette ai giocatori di tenere traccia del punteggio della partita. Ogni giocatore ha la propria PEDINA SEGNAPUNTI e dopo ogni scambio viene assegnato un punto al giocatore che lo ha vinto. Per esempio, dopo il primo scambio il giocatore che lo ha vinto sposterà la propria pedina da '0' a '15' nella sezione POINTS del tabellone (poi da '15' a '30' se vince lo scambio successivo ecc...).

Proprio come nel tennis, il primo giocatore a superare quota '40' vince il GAME (tranne nel caso in cui si arrivi ai VANTAGGI, vedi regola sotto). Il primo giocatore a vincere 3 GAME vince il SET.

> VEDI LA FIGURA F

SETS	
3	12
2	11
1	10
0	9
GAMES	
3	8
2	7
1	6
0	5
POINTS	
AD	4
40	3
30	2
15	1
0	0

MATCH SCORER

VANTAGGI (AD)

Quando in un game si raggiunge il punteggio di 40 - 40 il giocatore che vince lo scambio successivo guadagna un VANTAGGIO. In una situazione di VANTAGGIO può poi succedere che:

- Il giocatore col VANTAGGIO vince lo scambio successivo e vince il GAME
- o
- perde lo scambio e torna a '40', riportando il punteggio in parità a 40 - 40.

POINTS



LO SCAMBIO

> VEDI LA FIGURA D

Ogni colpo considerato valido (quindi nei limiti del campo e oltre la rete) fa guadagnare al giocatore un numero di *punti pressione* pari al valore della zona in cui la palla si ferma. Come nel tennis, il punto in cui la palla viene mandata è vitale in SET&MATCH. Queste sono le regole grazie alle quali valutare ogni colpo:

**IMPORTANTE:
È DIVERSO QUANDO
PARLIAMO DEL BORDO DELLA
PEDINA O DEL PUNTINO NERO
AL CENTRO DELLA PALLA.**



LA PALLA È DENTRO O FUORI?

> VEDI LA FIGURA D1

La palla è buona quando il puntino nero ha superato la RETE e il bordo esterno è in campo o tocca una delle linee del campo. (vedi la sezione 'ERRORI' più sotto).

Nell'esempio raffigurato nell'immagine D il colpo dell'avversario ha superato la rete e si è fermato in campo, quindi la palla è buona!

DURANTE LO SCAMBIO, DOPO IL SERVIZIO, LA PALLA VIENE SEMPRE GIOCATO DAL PUNTO IN CUI SI È FERMATA CON IL COLPO PRECEDENTE.

QUANTI PUNTI PRESSIONE HO FATTO??

> VEDI LA FIGURA D2

Il puntino centrale della palla aiuta a capire con precisione in che zona la pedina si è fermata, permettendo di calcolare i *punti pressione* guadagnati. Nel dubbio calcolate sempre la zona dal valore maggiore.

Se il puntino centrale è fuori dai limiti del campo ma il bordo della palla è all'interno, è necessario 'allungare' le linee delle zone più vicine per calcolare il valore del colpo.

Nell'esempio raffigurato nell'immagine D il colpo vale 2 punti pressione. Come si può notare nella visuale dall'alto il puntino nero è in una zona di valore "2".

AGGIORNATE IL SEGNA-PUNTI DELLO SCAMBIO

> VEDI LA FIGURA D3

Dopo ogni colpo i giocatori devono segnare quanti punti hanno guadagnato sul SEGNA-PUNTI DELLO SCAMBIO portando la pedina verso il lato dell'avversario di tante caselle quanti punti valeva il colpo. **Quando un giocatore riesce a spingere la pedina fino alla casella 'POINT' allora quello è considerato un colpo vincente.** Dopo ogni colpo (inclusi i servizi) il giocatore deve aggiornare il SEGNA-PUNTI DELLO SCAMBIO a partire dal punto in cui la pedina era stata lasciata dall'avversario. La pedina va portata al centro del segnapunti alla fine di ogni scambio.

Nell'esempio il giocatore spinge la pedina di 2 caselle verso l'avversario sul SEGNA-PUNTI DELLO SCAMBIO.

FINE DELLO SCAMBIO

Uno scambio può finire in due modi: un colpo vincente o un errore.

Ogni palla che non supera la RETE, che finisce completamente fuori dal campo o che è stata toccata in maniera sbagliata (spinta, accompagnata ecc...) è un errore e regala un punto all'avversario. Come nel tennis, se la palla tocca la linea del campo, anche solo di poco, con il bordo esterno, è considerata buona.

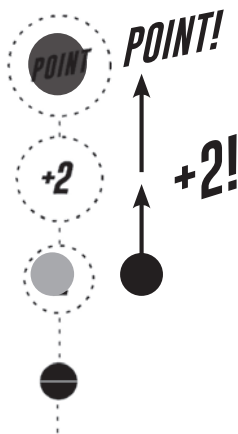
ERRORE!

Quando un giocatore commette un errore (PALLA FUORI DAL CAMPO IN RETE) viene direttamente segnato un punto sul SEGNA-PUNTI dell'avversario.

> VEDI LA FIGURA H

COLPO VINCENTE...

Quando durante uno scambio uno dei due giocatori accumula abbastanza *punti pressione* da riuscire a spostare la pedina sulla casella 'POINT' del lato dell'avversario, allora quello è un COLPO VINCENTE.



PALLA SUL "NASTRO"

Quando la palla è in contatto con la linea della RETE si applicano queste regole:

CASO 1

Né la palla né il puntino nero hanno superato la rete: **ERRORE!**

CASO 2

La palla non ha superato completamente la RETE e il puntino nero sta toccando la linea: **ERRORE!**

CASO 3

La palla non ha superato completamente la RETE ma il puntino nero ha superato la linea... **LET!**

> VEDI LA FIGURA I

IL TIE BREAK

I tie break sono facoltativi in SET&MATCH e si giocano quando i giocatori sono 2 GAME pari.

I giocatori che hanno deciso di giocare i tie break seguiranno le regole del tennis, giocando però a 5 punti invece che a 7.

GIOCARE UN DOPPIO

> VEDI LA FIGURA I

Quando si gioca un doppio viene usato tutto il campo, come mostrato nell'immagine I.

MODIFICA DEL CAMPO

Come nel tennis verranno usati anche i corridoi, posizionati ai lati del campo da singolo. I corridoi diventano zone punti e zone del BONUS INCROCIO. (Vedi la figura I)

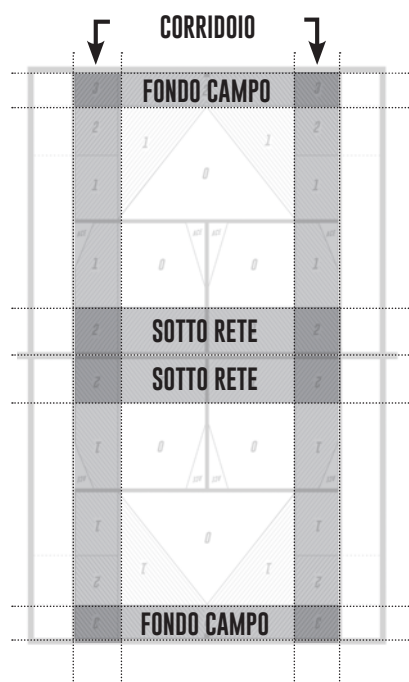
TURNI DI GIOCO

Quando si gioca un doppio i giocatori si alternano a turni, come mostrato nell'immagine I. È anche possibile giocare obbligando i giocatori a stare seduti sulla propria sedia, senza muoversi.

I BONUS

In SET&MATCH ci sono due tipi di bonus: il 'BONUS INCROCIO' e il 'BONUS DROPSHOT'.

I bonus si sommano nel calcolo del punteggio del singolo colpo, come mostrato nell'esempio a destra, dove il colpo vale 4 *punti pressione* (2+1+1).



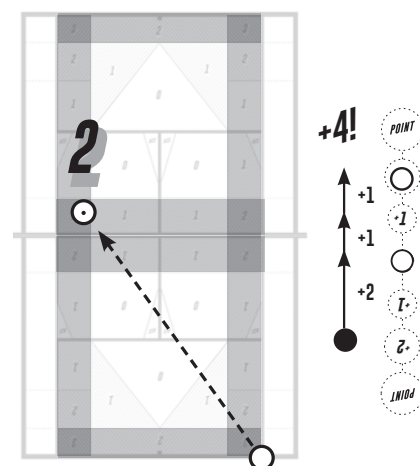
BONUS INCROCIO

Quando un giocatore riesce a colpire la palla mandandola da un CORRIDOIO nella propria metà campo a quello opposto nella metà campo avversaria, aggiungerà un *punto pressione* bonus al calcolo del valore del colpo.

BONUS SMORZATA

Quando un giocatore riesce a colpire la palla mandandola dal proprio FONDO CAMPO nella zona SOTTO RETE nella metà campo avversaria, aggiungerà un *punto pressione* bonus al calcolo del valore del colpo.

ATTENZIONE: un **NASTRO** su una **SMORZATA** aggiunge un ulteriore *punti pressione* bonus al giocatore.



I bonus vengono sommati al punteggio del singolo colpo. In questo esempio il colpo vale 4 *punti pressione*, in quanto la palla si è fermata su una zona punti '2' a cui aggiungiamo 1 punto bonus per l'INCROCIO e 1 punto bonus per la SMORZATA.

REGOLE SEMPLIFICATE

Per i più piccoli o per velocizzare le partite potete giocare a SET&MATCH con queste regole semplificate. Permettono a tutti, appassionati di tennis o meno, di sedersi al tavolo a giocare.

Le regole semplificate usano gli stessi pezzi di gioco delle regole normali.

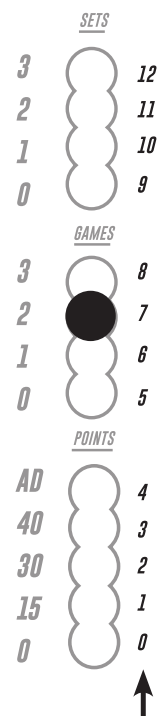
COSA NON CAMBIA

- la preparazione del gioco è uguale
- vengono usate le stesse linee del campo (singoli e doppi)
- si può giocare in singolo o doppio
- i *punti pressione* vengono sempre segnati nel SEGNAPUNTI DELLO SCAMBIO

COSA CAMBIA

- le partite vengono giocate ai 12 punti
- vengono usati i punti da 1 a 12 (come nel ping pong) usando la griglia semplificata del SEGNAPUNTI.
- i giocatori servono alternandosi ogni 2 punti (sempre con 2 servizi)
- servire nelle zone di servizio è facoltativo
- contare gli ACE è facoltativo
- i BONUS sono facoltativi

L'OBIETTIVO È ARRIVARE A 12 PUNTI, PORTANDO LA PROPRIA PEDINA ALLA FINE DEL SEGNAPUNTI, SENZA USARE IL PUNTEGGIO TRADIZIONALE DEL TENNIS (PUNTI/GAME/SET).



GRIGLIA SEMPLIFICATA DEL SEGNAPUNTI

Una pedina segnapunti per giocatore. Nell'esempio sopra il giocatore ha 7 punti.



Questo regolamento usa le immagini mostrate nella sezione VISUAL AID al centro di questo manuale.

SET & MATCH

SET & MATCH ES UN JUEGO DE GOLPEO Y DESTREZA QUE SIMULA UN PARTIDO DE TENIS FUERA DE LA CANCHA. EL JUEGO SE APOYA FUERTEMENTE EN LAS REGLAS DE TENIS, PERO ALGUNOS DETALLES EXPLICADOS EN ESTE REGLAMENTO TE PERMITIRÁN APROVECHAR AL MÁXIMO EL JUEGO.

EL GOLPEO

El golpeo es el núcleo de la experiencia SET & MATCH. Golpear es un movimiento rápido del dedo para impulsar la pelota (el peón amarillo). El contacto prolongado para empujar o guiar no se considera golpear.

¡GRACIAS!

Nos gustaría dar las gracias a Frédéric Jouhert, Olivia Cohade, Nicolas Séverin, Isabelle Bellet, Laurent Sigonneau y Denis Fornet por su ayuda durante el desarrollo del juego. También un agradecimiento especial a Nicolas Bigué de La Maison Ludique por su inestimable aliento y su ayuda. Y gracias a todos los que olvidamos que creyeron en nosotros en el camino.

Un agradecimiento especial a Jorge para la traducción al español.

  
@PLAYSETANDMATCH:
SIGUENOS, COMENTA, SIGUE LAS
NOTICIAS Y AYUDA A CREAR LA COMUNIDAD
DE JUGADORES DE SET & MATCH

PRÉTEXTE

Creado por Philippe Latarse y Vincent Chatel,
SET & MATCH es propiedad de Prétexte SAS.
Registrado desde 2017 © 2020- Prétexte SAS Todos
los derechos reservados. contact@pretexte.co

CÓMO SE JUEGA

Golpeo tras golpeo, consiguiendo que la pelota pase al otro lado de la red y caiga dentro de los límites de la cancha, los jugadores compiten para ganar INTERCAMBIOS DE GOLPES, JUEGOS y SETS, para finalmente ganar el PARTIDO.

Cada jugador toma posiciones a un lado de la cancha, atribuyéndose cada uno la porción de la cancha directamente frente a ellos, en su lado de la red. Un jugador solo puede golpear la pelota el peón hacia el lado de la cancha del oponente, al otro lado de la red, y dentro de los límites de la cancha.

Cada golpeo le dará al jugador algunos puntos de golpe. Los jugadores calculan su ventaja relativa dentro del intercambio de golpes moviendo el peón indicador en el PUNTUADOR DE INTERCAMBIO en su turno. Esto representa al jugador teniendo ventaja en el intercambio de golpes. Cada intercambio completado da un punto a uno de los jugadores, que se reflejará en el MARCADOR DE PARTIDO. Los puntos se contarán igual que en el tenis real.

> VER FIGURA J

PREPARACIÓN

Despliega el tablero en una superficie plana. Asegúrate de que la unión en el centro del tablero esté perfectamente ajustada, para que la bola pueda deslizarse de un lado a otro sin ninguna interrupción. Coloca los peones como se muestra en la figura A.



X2

PEÓN DE LA PELOTA

Un disco de madera de color, con un punto negro central en la parte superior. Los jugadores pegarán los discos de fieltro proporcionados bajo la pelota (el lado no impreso). Esto hará que la pelota sea más lenta para que sea más fiel a las sensaciones en la superficie de la arcilla. (No es necesario el fieltro en las versiones MAXI).



X1

PEÓN DE MARCADOR DE INTERCAMBIO

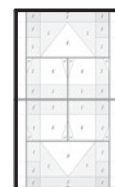
Compartido por los dos jugadores, debe ser usado en el MARCADOR DE INTERCAMBIO para señalar el diferencial de puntos de golpe entre los jugadores. Cada jugador empuja el peón hacia el lado de su oponente tantos espacios como el número de puntos de golpe de su último golpeo.



X6

PEONES DE MARCADOR DE PARTIDO

Para ser colocados y usados en el MARCADOR DE PARTIDO, muestran constantemente la puntuación en vivo del partido de tenis (PUNTOS/ JUEGOS/SETS) de cada jugador. (Estos peones no son necesarios en la versión MAXI)



X1

TABLERO

El tablero representa una cancha de tenis. La red se señala con la línea más gruesa en el pliegue del tablero. Las líneas del campo de tenis son más gruesas, mientras que las líneas de las diferentes zonas de puntos son más finas.

> VER FIGURA B

REGLAS SIMPLIFICADAS
No sé nada de tenis, no sé cómo se cuentan los puntos en un partido de tenis... y todo esto suena un poco complicado... no hay problema, puedes ir directamente a las reglas simplificadas al final de este reglamento.

Al igual que en el tenis, se comienza con un saque y se intercambian golpes, indicando los puntos de golpe debidamente en el MARCADOR DE INTERCAMBIO. El intercambio puede terminar con un tiro ganador, o con una falta. Una vez que el intercambio ha terminado, el ganador del mismo añade un punto a su MARCADOR DE PARTIDO.

EL SERVICIO

> VER FIGURA C

Cualquier intercambio siempre empieza con un servicio. Como en el tenis real, los jugadores sirven durante todo un JUEGO (no todo el partido), y sirven alternativamente primero a la derecha y luego a la izquierda de la línea central de servicio (ver figura C). Un saque proporciona puntos de golpe como cualquier otro golpe.

REGLA DE PRINCIPIANTE

El jugador tiene dos intentos. Si después del segundo saque, la pelota aún no ha caído en la zona de servicio, coloca la pelota en el "0" de dicha zona de servicio. El intercambio comienza ahí sin penalizaciones.

REGLA NORMAL

El jugador tiene dos intentos. Si después del segundo saque, la pelota aún no ha caído en la zona de servicio: doble falta, punto perdido.

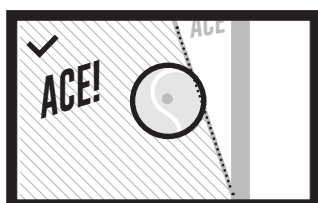
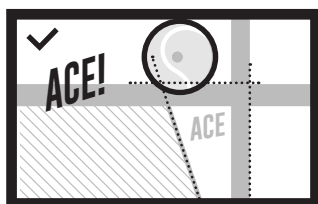
REGLA AVANZADA

En el tenis real, un primer servicio siempre es más fuerte, así que se añade una bonificación de 1 punto de golpe en el MARCADOR DE INTERCAMBIO al número de PT atribuidos al servicio. NB: si la pelota cae en la zona "2" del tablero, se añade igualmente el bonus de 1 punto de golpe y colocaremos el peón marcador en la posición "PUNTO" del lado del oponente. El INTERCAMBIO comenzará desde esta posición con la máxima presión sobre el oponente.

ACE (SAQUE GANADOR)

> VER FIGURA C

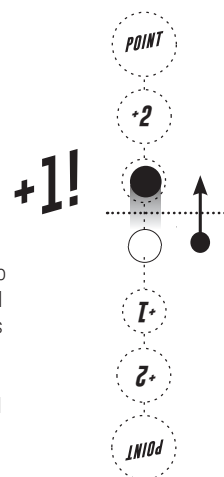
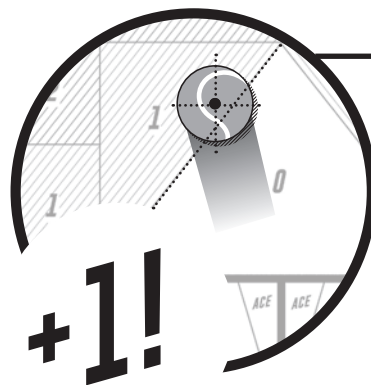
Un saque se considera un ACE (un saque ganador) cuando cualquier parte del peón de la pelota está en uno de los triángulos de ACE de la zona de servicio a la que el jugador apuntaba. Para definir esto se utiliza el borde exterior de la pelota. NB: las líneas de servicio alrededor del ACE también forman parte de las zonas ACE. Si los ACES se vuelven muy frecuentes debido a que la destreza de los jugadores mejora, pueden acordar usar el punto negro de la pelota como referencia para los ACES, haciendo más difícil su consecución.



REGLA AVANZADA

Por razones similares, anotar un ACE en el segundo servicio no dará el PUNTO directamente, pero el jugador que ha servido pondrá el peón indicador en la posición de "PUNTO", y el INTERCAMBIO comenzará desde allí, con una gran ventaja para el jugador que acaba de servir.

MARCADOR DE INTERCAMBIO



Después de cada golpe, los jugadores identifican el valor del golpe (cuántos puntos de golpe se ganan) usando el punto negro en el centro del peón de la pelota. El jugador que lanzó el golpe añade entonces dichos puntos de golpe al MARCADOR DE INTERCAMBIO, empujando el peón indicador ese número de espacios hacia el lado del oponente.

Cuando uno de los jugadores logra situar el peón en el espacio "PUNTO" es un tiro ganador (ver página siguiente).

MARCADOR DE PARTIDO

Es la parte del tablero que permite a los jugadores llevar la cuenta de sus puntos en el partido. Cada jugador tiene su propio MARCADOR DE PARTIDO. Después de cada intercambio, el jugador que lo haya ganado debe añadir un punto al MARCADOR DE PARTIDO. En el primer intercambio del partido, por ejemplo, el jugador que ganó el intercambio empujará su peón en la sección de PUNTOS de "0" a "15" (luego de "15" a "30" si gana el siguiente intercambio, etc.). Al igual que en el tenis real, el primer jugador que pase de "40" gana el JUEGO (excepto si los jugadores están empatados 40-40, ver regla de VENTAJA más adelante). El primer jugador que gane 3 JUEGOS gana el SET.

SETS	
3	12
2	11
1	10
0	9
GAMES	
3	8
2	7
1	6
0	5
POINTS	
AD	4
40	3
30	2
15	1
0	0

MATCH SCORER

> VER FIGURA F

VENTAJA (AD)

Cuando se produce un empate (Deuce) 40 - 40 en un JUEGO, el siguiente intercambio le dará una VENTAJA al jugador que lo gane. Dos situaciones puede suceder entonces:

- El jugador con VENTAJA gana el siguiente intercambio y gana el JUEGO
- o
- pierde el siguiente intercambio y vuelve a bajar a 40 (de vuelta a deuce: 40-40).

POINTS



EN EL INTERCAMBIO...

> VER FIGURA D

Cada golpe considerado válido (dentro de los límites de la cancha y al otro lado de la red) le da al jugador un número de puntos de golpe determinado por la zona de puntos donde la pelota haya caído. Al igual que en el tenis real, el lugar donde la pelota cae es crucial en SET&MATCH: aquí están las reglas que permiten juzgar cada golpe:



¿LA BOLA ESTÁ DENTRO O FUERA?

> VER FIGURA D1

La bola es buena si el punto negro central ha sobrepasado la red y el borde externo del peón está en la cancha o tocando una de las líneas de la cancha (ver la sección de "FALTAS" más abajo).

En el ejemplo descrito en la figura D, el golpe del oponente ha pasado la red y ha aterrizado dentro de la cancha... la pelota está **DENTRO**!



¿CUÁNTOS PUNTOS DE GOLPE OBTENGO?

> VER FIGURA D2

El punto negro central ayuda a definir con precisión en qué zona de puntos ha caído la bola, y por tanto cuántos puntos de golpe se obtienen. En caso de duda, siempre redondearemos al número superior de puntos de golpe.

Si el punto negro central está fuera de los límites de la cancha, pero la pelota está **"DENTRO"**, extendemos las líneas de las zonas de puntos más cercanas para deducir el valor.

En el ejemplo descrito en la figura D: el golpe vale 2 puntos de golpe, como demuestra la vista de ojo de halcón del peón.

INDICAR LOS PUNTOS DE GOLPE EN EL MARCADOR DE INTERCAMBIO

> VER FIGURA D3

Después de cada golpe, los jugadores indican el resultado en el MARCADOR DE INTERCAMBIO, empujando el peón indicador hacia el lado de su oponente tantos espacios como puntos de golpe se han obtenido. **Cuando uno de los jugadores logra empujar el peón a la posición "PUNTO" ... ¡es un golpe ganador!** Después de cada golpe (incluyendo los saques), los jugadores actualizan el MARCADOR DE INTERCAMBIO desde la posición donde dejó el peón indicador el oponente, y lo situarán de nuevo en la posición neutral al final de cada INTERCAMBIO.

En el ejemplo, el oponente empuja el peón 2 espacios en el MARCADOR DE INTERCAMBIO. ogni scambio. Nell'esempio il giocatore spinge la pedina di 2 caselle verso l'avversario sul SEGNA PUNTI DELLO SCAMBIO.

FIN DEL INTERCAMBIO

Un intercambio suele terminar de una de dos maneras: un tiro ganador, o una falta directa. Cualquier pelota que no sobrepase la red, o que caiga completamente fuera de los límites de la cancha, o que no sea lanzada correctamente constituye una falta directa y da el punto al oponente. Al igual que en el tenis real, una pelota sobre la línea (el borde del peón está en contacto con la línea), incluso muy ligeramente, será considerada **"DENTRO"**.

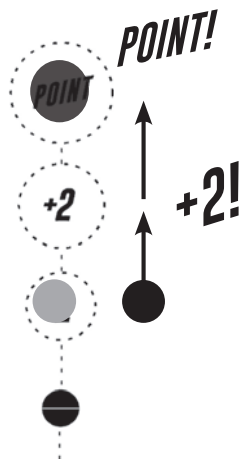
FALTA DIRECTA

Cuando un jugador comete una falta directa (FUERA DE LOS LÍMITES o RED) se añade directamente un punto al marcador del oponente.

> VER FIGURA H

TIRO GANADOR...

Uno de los jugadores acumula suficiente diferencial de puntos de golpe que le permite empujar el peón en el MARCADOR DE INTERCAMBIO a la posición "PUNTO" (POINT)



FALTAS DE SAQUE ("LET")

Cuando la pelota está en contacto con la línea de la red, pueden suceder los casos siguientes:

CASO 1

Ni la pelota ni el punto negro han sobrepasado la línea de la red: **¡FALTA!**

CASO 2

La pelota no ha pasado completamente la red, y el punto negro está tocando la línea: **¡FALTA!**

CASO 3

La pelota no ha pasado completamente la red, pero el punto negro ha pasado la línea... **¡LET!**

> VER FIGURA H

DESEMPATE (TIE BREAK)

Los Tie Breaks son opcionales en SET&MATCH, cuando los jugadores están empatados a 2 JUEGOS cada uno. Si los jugadores aceptaron jugar el Tie Break deben hacerlo según las reglas del tenis real, pero a 5 puntos en lugar de 7.

DOBLES

> VER FIGURA I

Cuando se juega a dobles se utiliza toda la cancha como muestra la figura I.

DESPLAZANDO LAS ZONAS

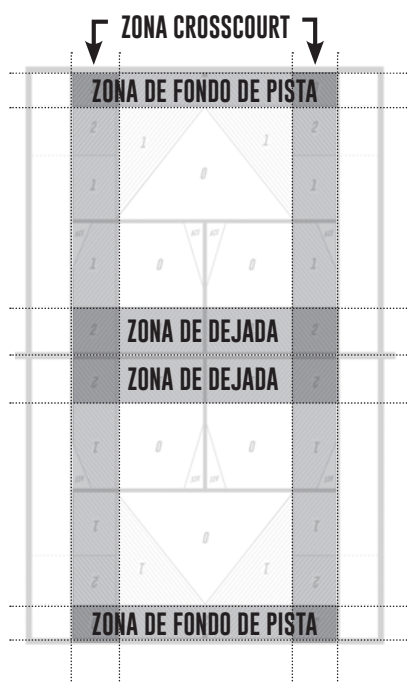
Al igual que en el Tenis, usaremos los pasillos de dobles a ambos lados de la zona de cancha de individuales, ampliando las zonas de puntos correspondientes y las zonas de BONIFICACIÓN POR GOLPE CRUZADO (ver FIGURA I)

JUGANDO POR TURNOS

Como muestra el diagrama de la figura I, cuando se juega a dobles se juega por turnos. También podemos agregar la restricción de que los jugadores no puedan levantarse de sus asientos cuando jueguen.

BONIFICACIONES

SET&MATCH ofrece 2 tipos de bonificaciones: "BONIFICACIÓN POR GOLPE CRUZADO" y "BONIFICACIÓN POR DEJADA". Los bonus se pueden acumular en un solo golpe como se muestra a la derecha, donde el golpe vale 4 puntos de golpe (2 +1+1)



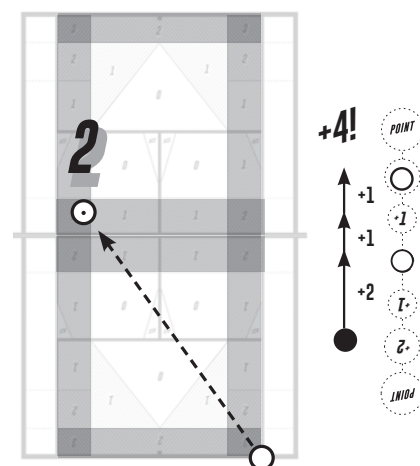
ZONAS DE TIRO CRUZADO

Cuando un jugador completa un golpe desde una ZONA DE TIRO CRUZADO de un lado del tablero a la ZONA DE TIRO CRUZADO del lado opuesto, añadirá en el MARCADOR DE INTERCAMBIO una bonificación de +1 punto de golpe al valor determinado por el punto negro de la pelota.

BONIFICACIÓN POR DEJADA

Cuando un jugador completa un golpe desde su ZONA DE FONDO DE PISTA a la ZONA DE DEJADA del oponente, añadirá en el MARCADOR DE INTERCAMBIO una bonificación de +1 punto de golpe al valor determinado por el punto negro de la pelota.

ADVERTENCIA: una "RED" (ver más abajo) en una DEJADA da un +1 punto de golpe adicional.



Las bonificaciones pueden ser acumulativas en un solo golpe. Aquí el golpe vale 4 puntos de golpe. La bola cae en una zona de 2 pt, a la que añadimos "+1" de BONIFICACIÓN POR GOLPE CRUZADO, y "+1" de BONIFICACIÓN POR DEJADA.

REGLAS SIMPLIFICADAS

Para los más jóvenes, o para acelerar los partidos, aquí hay una forma simplificada de jugar SET&MATCH... Permiten participar a todos los jugadores, fanáticos del tenis o no... Las reglas simplificadas usan el mismo material que las reglas normales.

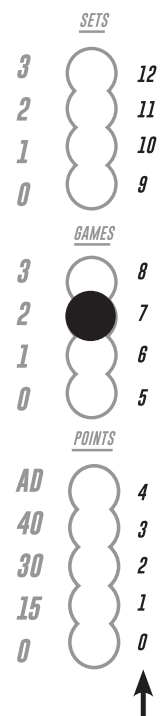
ESTO NO CAMBIA

- Límites de la cancha (individuales y dobles)
- Se puede jugar en individuales y dobles
- Los puntos de golpe se siguen indicando en el MARCADOR DE INTERCAMBIO

ESTO CAMBIA

- Los partidos se juegan a 12 puntos
- Se cuentan los puntos en el MARCADOR DE PARTIDO de 1 a 12 puntos (como el Ping Pong) usando la escala simplificada del MARCADOR DE PARTIDO
- Los jugadores sirven alternativamente cada dos puntos (dos servicios)
- Servir en las zonas de servicio es opcional - Contabilizar los ACES es opcional
- Las BONIFICACIONES son opcionales.

EL OBJETIVO ES CONSEGUIR 12 PUNTOS, COLOCANDO EL PEÓN ANOTADOR EN LA PARTE SUPERIOR DE LA ESCALA DE PUNTUACIÓN SIMPLIFICADA (SIN LA FORMA TENÍSTICA DE CONTAR LOS PUNTOS (PUNTOS/JUEGOS/SETS)).



ESCALA SIMPLIFICADA DEL MARCADOR DE PARTIDO

Un peón indicador por jugador. El ejemplo de arriba muestra que el jugador tiene 7 puntos.



Questo regolamento usa le immagini mostrate nella sezione VISUAL AID al centro di questo manuale.

SET&MATCH

SET&MATCH IS EEN GEZELSCHAPSSPEL / BORDSPEL GEBASEERD OP HET TENNIS MAAR NIET OP EEN TENNISVELD. HET SPEL WORDT GESPEELD VOLGENS DE REGELS VAN HET TENNISPEL MET BEHULP VAN EEN VINGERTIK OP EEN SCHIJFJE. ENKELE SPELREGELS ZIJN Aangepast OM HET SPEL SET&MATCH ZO GOED MOGELIJK TE KUNNEN SPELEN.

DE VINGERTIK

Met een vinger, die vertrekt van de duim, wordt een korte tik gegeven tegen het gele schijfje (de gele bal) in de gewenste richting en afstand. Om het even welke vinger mag gebruikt worden maar slechts één vinger. De gele bal moet krachtig en in één beweging voortgestuwd worden.

DANK!

Wij willen graag - onder anderen - danken: Frédéric Jouhert, Olivia Cohade, Nicolas Séverin, Isabelle Bellet, Laurent Sigonneau et Denis Fornet voor de hulp bij het ontwikkelen van dit spel. Ook een speciale dank aan Nicolas Bigué voor zijn medewerking en wijsheid zonder de mensen te vergeten die al die tijd in ons geloofden.

Met dank aan Colette Verslyppe en Bob Uyttendaele voor hun hulp bij het vertalen van deze regels.



**@PLAYSETANDMATCH:
DEEL UW FEEDBACK, VOLG DE ACTUALITEIT, DE
EVENEMENTEN, DE INFORMATIE, UPDATES ...VOLG
ONS OP SOCIALE MEDIA EN BRENG OP UW MANIER
HET SPEL SET&MATCH ONDER DE AANDACHT.**

PRÉTEXTE

Ontworpen door Philippe Latarse et Vincent Chatel,
SET&MATCH is eigendom van Prétexte SAS.
Gedeponeerd vanaf 2017 ©2020- Prétexte SAS
Alle rechten voorbehouden. contact@pretexte.co

DOEL VAN HET SPEL

Door het aantikken van de gele bal en deze te laten glijden over het speelveld, kunnen de spelers punten halen, een spel winnen, en daarna sets en tenslotte de match.

Elke speler neemt positie in aan een korte kant van het speelveld. De helft van het veld dat vóór het net van de speler ligt, is zijn speelhelft. Hij kan alleen vanuit die speelhelft naar de speelhelft van de tegenstrever de gele bal laten glijden, voorbij het net en binnen de lijnen van het speelveld.

De spelers strijden voor punten en tellen de slagpunten op in het RALLY-scorebord. Elke gewonnen rally levert punten op voor het WEDSTRIJD-scorebord zoals het scorebord in het gewone tennis.

Bij een directe fout (zie volgende pagina) wordt de rally stopgezet en het punt gaat naar de tegenstrever.

> ZIE FIGUUR J

VOORBEREIDING

Plaats het speelbord op een vlakke en gladde ondergrond. Zorg dat de middellijn (het net) perfect is afgesteld zodat de gele bal er zonder problemen kan overglijden. Plaats de pionnen zoals weergegeven in figuur A..



x2

DE GELE BAL-PION

Dit is een geel schijfje met opdruk. Er wordt een vilten rondje opgeplakt om de bal lichtjes te doen vertragen bij het spelen. (Er is geen viltje bij de MAXI-versie)



x6

MATCH-PION

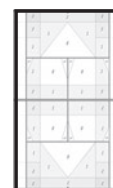
De match-pionnen worden gebruikt voor het MATCH-scorebord dat permanent het aantal PUNTEN/ SPELLEN/SETS per speler aantoont. (Deze pionnen zijn niet voorzien in de MAXI-versie).



x1

RALLY-PION

Deze pion is gemeenschappelijk voor de twee spelers en wordt gebruikt voor het tellen van de slagpunten. Elke speler schuift de pion na een slag op in de richting van het kamp van de tegenstrever volgens het aantal behaalde punten.



x1

SPEELBORD

Het speelbord stelt een tennisveld voor. De dikke witte lijn in het midden stelt het net voor. De tennislijnen zijn dikke witte lijnen, de dunne witte lijnen bepalen de vakjes die eigen zijn aan het spel SET&MATCH.

> ZIE FIGUUR B

**VEREENVOUDIGDE
REGELS!**
Ik ken niets van tennis?
Ik ken de puntentelling niet
... Alles lijkt nogal complex ...
Geen probleem. Ga rechtstreeks
naar de vereenvoudigde regels
op het einde.

Net zoals in tennis, wordt er gestart met een opslag en wordt er heen en weer gespeeld (de rally). Ondertussen worden de slagpunten opgenomen in het RALLY-scorebord. De rally eindigt met een winnende slag of een fout. Na het einde van de rally, wordt het punt toegevoegd aan de Match Scorer.

DE OPSLAG

> ZIE FIGUUR C

De rally begint met een opslag en eindigt met een gewonnen slag of een fout. Zoals in het tennis serveren de spelers een volledig SPEL. De speler serveert om beurt in het servicevak rechts en daarna links. De opslag krijgt net zoals de andere slagpunten.

NIVEAU VOOR BEGINNERS

De speler krijgt twee opslagkansen. Als de tweede opslag nog altijd niet in het juiste vak belandt, wordt de bal op het cijfer '0' geplaatst in het bedoelde servicevak. De rally wordt gestart.

GEMIDDELD NIVEAU

De speler heeft twee opslagkansen. Als bij de tweede opslagbeurt de bal niet in het servicevak terechtkomt betekent dit een dubbele fout en de rally is verloren.

REGEL VOOR GEVORDERDEN

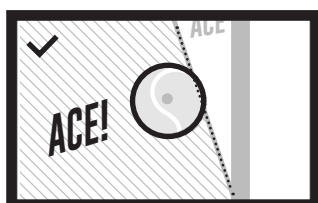
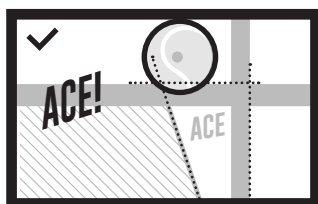
In het echte tennis is de eerste service altijd harder. Daarom wordt hier aan de speler die serveert een bonuspunt (+1PT) gegeven voor een goede eerste opslag. NB: als de bal belandt in een vak van 2PTS op de eerste opslag, mag de speler onmiddellijk met de pion opschuiven naar 'POINT' van de tegenstrever in het RALLY-scorebord. De rally wordt verdergezet vanuit de positie van de bal en de tegenstander oefent meer druk uit. Als de pion op '0' komt, is het spel gewonnen door de serveerder.

ACE

> ZIE FIGUUR C

Een opslagbeurt geldt als een ACE (een gewonnen opslagbeurt) als de bal een vak ACE raakt (zie figuur B). Het punt wordt onmiddellijk genoteerd in het MATCH-scorebord. Daarna wordt er opnieuw geserveerd.

Het is de omtrek van de gele bal die het ACE-vak raakt die bepaalt dat het een ACE is en niet het zwarte stipje in het midden van de bal (zie schema hieronder).



REGEL VOOR GEVORDERDEN

Een ACE scoren op een tweede opslagbeurt, geeft geen recht op een gewonnen punt omdat de tweede opslagbeurt in het echte tennis minder hard is. De speler plaatst de pion in het vakje POINT van het RALLY-scorebord. De rally gaat verder en de tegenstrever oefent meer druk uit en als de pion op '0' komt is de rally gewonnen door de serveerder.

HET RALLY-SCOREBORD



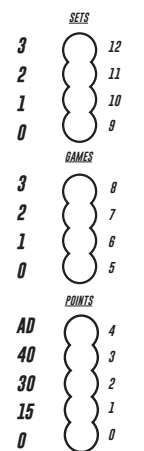
Na elke slag, bepalen de spelers de waarde van ervan. De zwarte stip in het midden van de bal bepaalt de positie. De slagpunten worden toegevoegd aan het RALLY-scorebord door de laatste speler. Hij verschuift de pion in de richting van de tegenstrever volgens het aantal gewonnen punten op het RALLY-scorebord.

Als een speler 'POINT' bereikt, wint hij de rally.

HET MATCH-SCOREBORD

Dit diagram bevat de onderdelen 'POINTS', 'JEUX' en 'SETS'. Elke speler heeft zijn eigen MATCH-scorebord. Wanneer een rally beëindigd is, worden de punten aangeduid door het verplaatsen van de pion: vanaf '0' naar '15' (of verder van '15' naar '30' enz.). Net zoals in tennis wint de speler die het eerst voorbij de '40' gaat, wint het SPEL. (Bij een gelijke stand van 40-40, geldt de regel van 'VOORDEEL'.) De eerste speler die 3 spellen binnenhaalt, wint een SET

> ZIE FIGUUR F



MATCH SCORER

VOORDEEL (AD)

Bij een gelijke stand van 40-40 in een spel, komt de speler die de volgende rally wint op VOORDEEL (AD). Er zijn twee mogelijkheden:

- hij wint de volgende rally en wint het SPEL
- of
- hij verliest de rally en de stand komt terug op 40-40 (gelijkspel)

POINTS



TIJDENS DE RALLY

> ZIE FIGUUR D

Elke slag die correct gespeeld wordt (binnen de lijnen en voorbij het net) levert het aantal punten op van het vakje waarin de bal terechtkomt. Zoals in het tennis is de plaats waar de bal belandt van groot belang voor SET&MATCH. Dit zijn de regels om elke slag juist te kunnen inschatten.

BELANGRIJK:
ER IS EEN VERSCHIL TUSSEN
DE RAND VAN DE BAL EN DE
ZWARTE STIP IN HET MIDDEN
VAN DE BAL.



IS DE BAL IN OF UIT?

> ZIE FIGUUR D1

De bal is goed als de zwarte stip in het midden van de bal over de middellijn komt. De rand van de bal belandt in een vak of raakt een grenslijn van het terrein (zie de sectie 'FAUTE' hieronder).

In het voorbeeld: de slag van de stegenstrever ging voorbij het net en landt in het veld: de bal is IN.

TIJDENS DE RALLY, NA DE OPSLAG, WORDT DE BAL ALTIJD GESPEELD VANAF DE EXACTE PLAATS WAAR DE BAL VAN DE TEGENSTANDER TERECHTKWAM. EINDE VAN DE RALLY

HET AANTAL BEHAALDE PUNTEN

> ZIE FIGUUR D2

De zwarte stip op de bal toont aan welk vakje de bal heeft bereikt en hoeveel punten er op het RALLY-scorebord aangeduid worden. In geval van twijfel, wordt altijd het hoogste aantal punten gegeven. Bij elke slag (ook bij de opslag) zal het RALLY-scorebord op neutraal gezet worden op het einde van elke rally.

Als de zwarte stip op de bal buiten het speelveld ligt, maar de bal is goed, worden de dichtstbijzijnde lijnen verlengd om het puntenaantal te bepalen.

In het voorbeeld: de slag is 2 punten waard, zoals van bovenaf bekeken, of de zwarte stip is duidelijk in vak '2'.

DE PUNTEN TELLEN TIJDENS DE RALLY

> ZIE FIGUUR D3

Na elke slag bepalen de spelers het aantal slagpunten volgens de plaats van de zwarte stip in het midden van de bal. De slagpunten worden overgebracht op het RALLY-scorebord door de speler die net speelde: hij verzet de pion in de richting van de tegenstrever volgens het aantal behaalde punten.

EINDE VAN DE RALLY

Een rally kan op twee manieren eindigen: door een winnende slag of door een directe fout. Elke bal die niet voorbij de netlijn gaat, of verkeerd gestuurd wordt: het punt gaat naar de tegenstander. Zoals in het tennis, is een bal goed als de rand van de bal de lijn raakt zelfs zeer lichtjes.

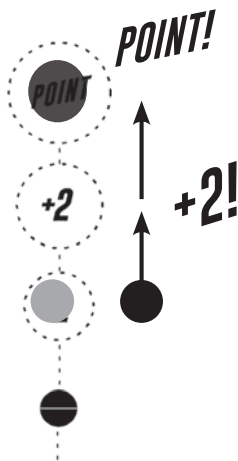
DIRECTE FOUT

Quando un jugador comete una falta directa Een speler begaat een directe fout (BUITEN de lijnen of NET): de punten gaan naar de tegenstander op het MATCH-scorebord.

> ZIE FIGUUR H

WINNENDE SLAG...

Als een van de spelers in een rally, genoeg slagpunten behaalt in een rally en het vakje 'POINT' bereikt, is dit de WINNENDE SLAG.



NETFOOT ("LET")

Als de bal tijdens het spel in contact komt met het net, worden de volgende mogelijkheden toegepast:

MOGELIJKHEID 1 -

De bal én de zwarte middelstip gaat niet over de netlijn: **FOUT!**

MOGELIJKHEID 2

De bal gaat niet voorbij de netlijn en de zwarte middelstip is op de netlijn: **FOUT!**

MOGELIJKHEID 3

De bal gaat niet helemaal voorbij de netlijn en de zwarte middelstip ligt voorbij de netlijn: **LET!**

> ZIE FIGUUR H

TIE BREAK

De tie break kan optioneel gespeeld worden in SET&MATCH in het geval elke speler 2 spelen wint.

De spelers beslissen zelf en spelen de tie break zoals in het tennis maar met 5 winnende PUNTEN in plaats van 7.

DUBBELSPEL

> ZIE FIGUUR I

Er kan in dubbel gespeeld worden (2 x 2 spelers) en in dit geval wordt het volledige speelveld gebruikt.

UITBREIDING VAN DE VAKKEN MET PUNTEN

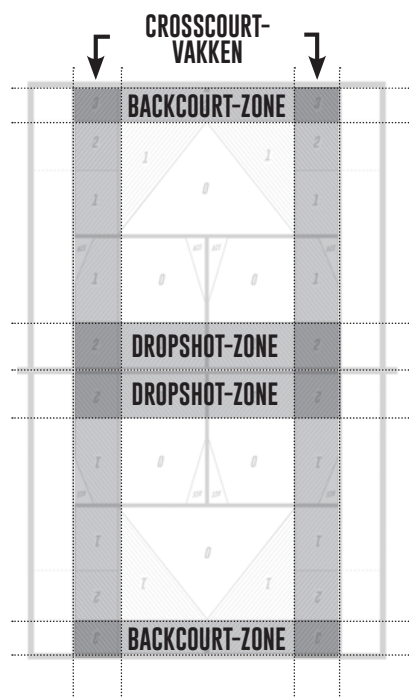
Als er in dubbel gespeeld wordt, wordt het veld uitgebreid met de 2 gangen aan de zijkanten en de puntenvakken worden verlengd.

SPEELBEURTEN

De spelers spelen afwisselend zoals weergegeven in figuur I. Ze zitten aan een tafel en er wordt afgesproken dat een speler zijn stoel niet verlaat.

BONUSSEN

SET&MATCH kent twee soorten bonussen toe: de 'CROSSCOURT-BONUS' en de 'DROPSHOT-BONUS'. De bonussen zijn cumuleerbaar met de gewone punten, zoals in het voorbeeld, een slag van 4 punten op rechts.



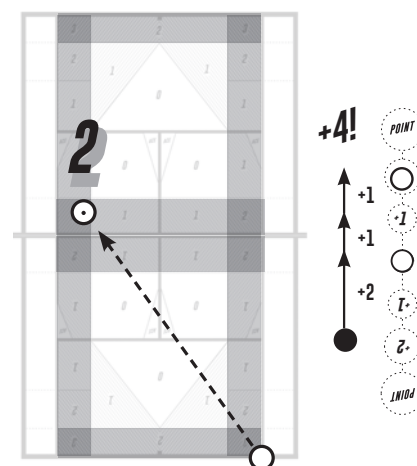
CROSSCOURT-BONUS

Als een bal vertrekt van de CROSSCOURT-zone en terechtkomt in de CROSSCOURT-zone van de tegenstander, krijgt de speler een extra-punt toegekend op het RALLY-scorebord.

DROPSHOT-BONUS

Op dezelfde manier als de slag vertrekt van de CROSSCOURT-zone en terechtkomt in de DROPSHOT-zone voorbij het net, krijgt de speler een bonuspunt want het is een DROPSHOT.

OPGEPAST: een 'NET' (zie onderaan) op deze dropshot geeft een extra +1PT aan de speler.



DE BONUSPUNTEN ZIJN DUS CUMULEERBAAR. HIER BRENGT DE SLAG 4 PUNTEN OP: 2PTS + 1PT (CROSSCOURT-BONUS) + 1PT (DROPSHOT-BONUS).

VEREENVOUDIGDE REGELS

Voor jongere spelers of om het spel sneller te spelen, kunnen de regels vereenvoudigd worden in SET&MATCH ...

Dezelfde spelattributen worden gebruikt en iedereen kan meespelen.

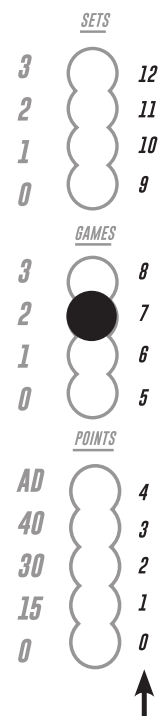
WAT NIET VERANDERT

- Het spel wordt opgesteld op dezelfde manier
- De grenslijnen van het speelveld zijn dezelfde
- Er kan enkel of dubbel gespeeld worden
- De punten worden opgeteld in het RALLY-scorebord

ESTO CAMBIA

- Het doel is om bovenaan de ladder te geraken en 12 punten te halen
- De punten worden geteld zoals bij pingpong, heen weer telkens een punt en aangeduid op het MATCH-scorebord te beginnen bij POINTS, over JEUX en eindigt bij SETS
- De spelers serveren alternerend na twee punten (met twee opslagkansen)
- Serveren in het servicevak is naar keuze
- Een ACE meetellen is naar keuze
- De bonussen zijn optioneel

HET DOEL IS OM DE TOP VAN DE LADDER TE BEREIKEN OP HET MATCH-SCOREBORD EN ELK PUNT IS EEN TREDE VAN DE LADDER. ER WORDT DUS GEEN REKENING GEHOUDEN MET POINTS/GAMES/SETS.



EENVOUDIG SCOREBORD

Er wordt 1 pion per speler gebruikt. In het voorbeeld hieronder heeft de speler 7 punten