

# SET & MATCH

**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.**

## REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier 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.

## @PLAYSETANDMATCH



Partagez votre feedback, découvrez actu, évènements, infos, updates, suivez nous sur les réseaux sociaux, et faites vivre SET&MATCH à votre façon.

Contactez nous via:  
[contact@pretexte.co](mailto:contact@pretexte.co)

## BUT DU JEU

SET&MATCH est un jeu pour deux ou quatre joueurs. Les joueurs s'affrontent au cours d'échanges qui leur permettent de remporter des POINTS, des JEUX, des SETS, puis le MATCH. Les SETS se gagnent en trois JEUX, le MATCH en deux ou trois SETS gagnants.

## LA PICHENETTE

La pichenette consiste en un mouvement rapide du doigt pour frapper et propulser (la balle). Le contact prolongé, ou toute tentative de guider ou pousser la balle n'est pas considéré comme pichenette.

## "POINTS" ET "PTS"

Dans ces règles, nous ferons la différence entre les "POINTS" dans le match et les "pts" dans l'échange.

### Les POINTS dans le match:

Ils marquent la fin d'un ÉCHANGE. Le joueur qui remporte le "POINT" fait évoluer son score à l'aide des pions du SCOREUR DE MATCH (ex : le joueur B vient de gagner le POINT. Il mène maintenant 40-15 dans le troisième JEU.(cf : page 2)

### Les pts dans l'échange:

Ils indiquent la valeur d'un COUP dans l'échange. La valeur d'un COUP est définie lorsque la balle arrive dans une des zones du terrain (0-1-2-3). Ces pts sont à marquer et à cumuler sur le MARQUEUR DANS L'ÉCHANGE (ex : "ce joueur est à +1pt dans cet échange" : cf. Page 6).

## PRÉTEXTE

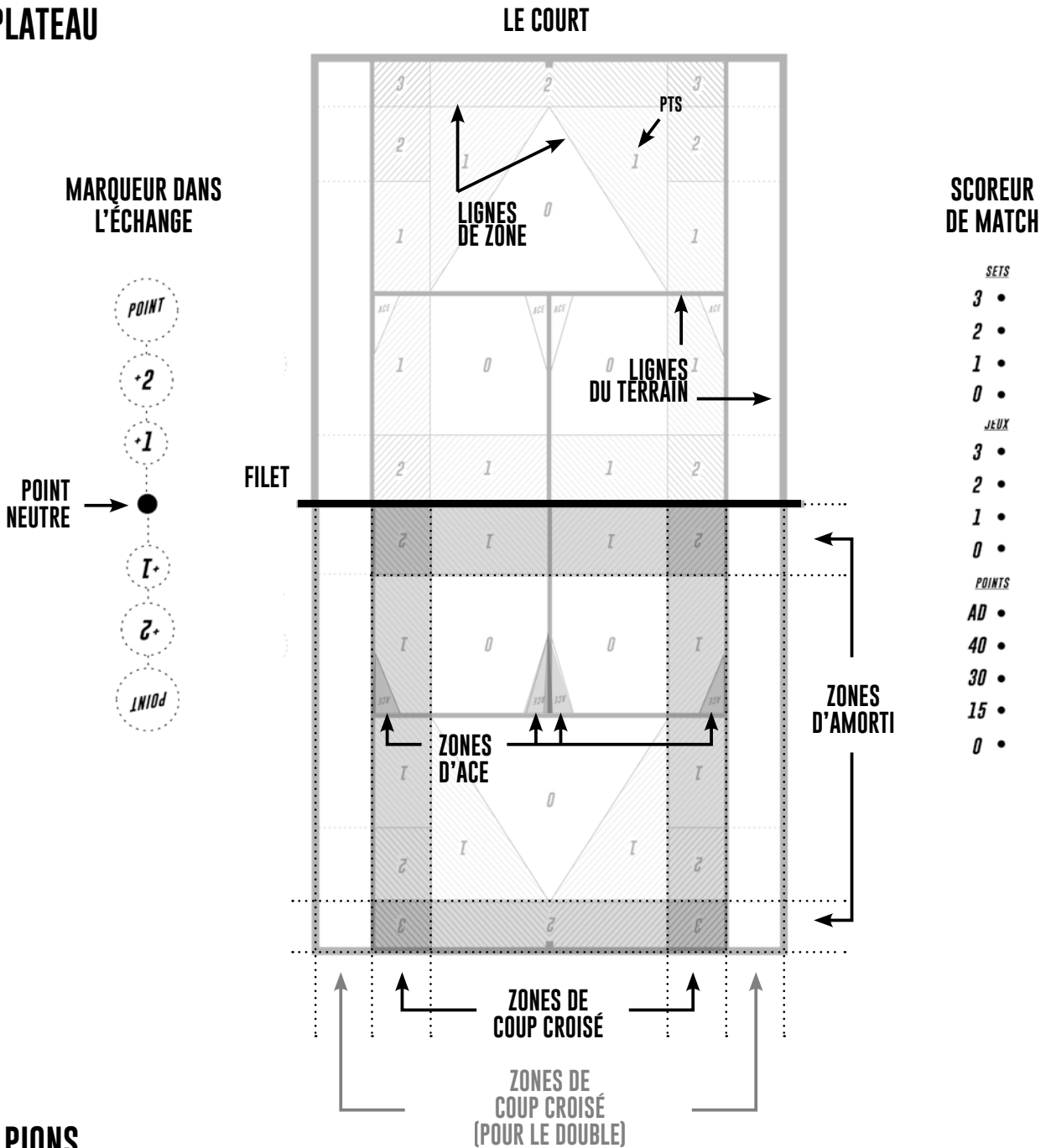
Créé par Philippe Latarse et Vincent Chatel, SET&MATCH est la propriété de  
Prétexte SAS. Déposée depuis 2017 ©2017- Prétexte SAS

Tous droits réservés.  
[Contact@pretexte.co](mailto:Contact@pretexte.co)

# DANS LA BOÎTE

## LE PLATEAU

# 2



## LES PIONS



### LA 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, et être plus fidèle au jeu sur terre battue. (Pas de feutrine sur la version MAXI)



### PION MARQUEUR DANS L'ÉCHANGE

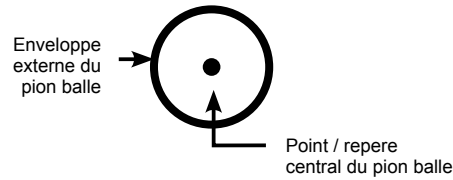
Commun aux deux joueurs, à utiliser sur le MARQUEUR DANS L'ÉCHANGE, pour suivre le différentiel de PTS dans l'échange. Chaque joueur le pousse vers le haut après chaque COUP, en fonction des PTS rapportés par son dernier COUP.



### PION DE SCOREUR DE MATCH\*

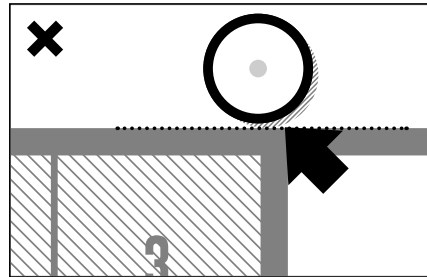
À utiliser sur le scoreur de match, ils indiquent en permanence le nombre de POINTS/JEUX/SETS gagnés par chaque joueur. (Ces pions ne sont pas dans la version MAXI)

Comme au tennis, l'endroit où la balle "atterrit" est crucial à SET&MATCH, voici les règles qui permettent d'arbitrer les COUPS. Ces règles s'appuient sur la forme du pion balle (son enveloppe externe) et sur le point noir en son centre (repère central). Il sera toujours plus facile d'évaluer ces situations en se plaçant à la verticale au dessus de la balle.

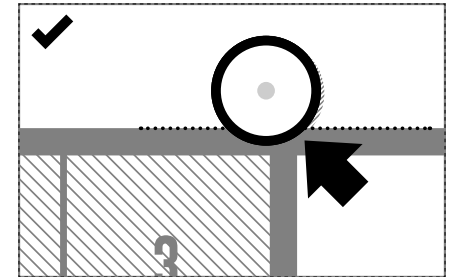


## BONNE OU FAUTE?

Un COUP est considéré comme bon, lorsqu'il atterrit à l'intérieur du terrain. Si n'importe quelle partie de la balle chevauche une LIGNE DE TERRAIN, elle est considérée bonne. Ce qui s'applique aussi au service, avec les carrés de service.



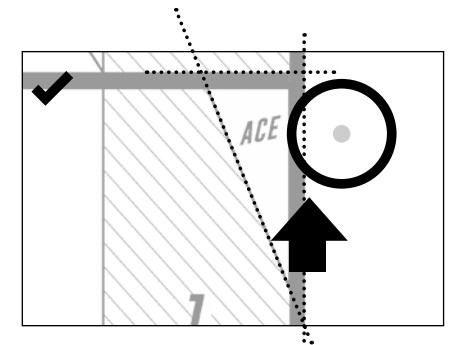
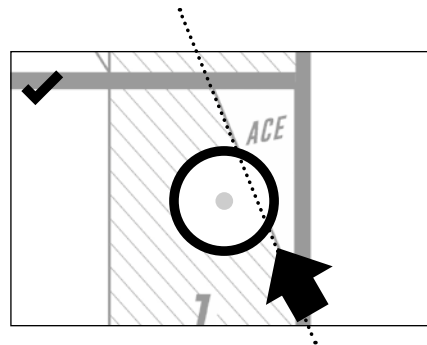
FAUTE!



BONNE!

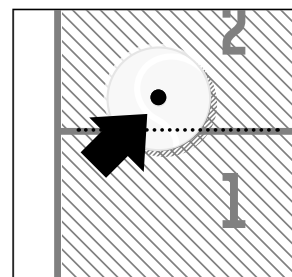
## ACE OU PAS?

Le service compte comme un ACE si la balle touche n'importe quelle partie de la ZONE D'ACE. On utilise l'enveloppe externe du pion balle pour déterminer si le service est un ACE, mais en aucun cas le point central. À noter que les lignes du carré de service font partie de la zone d'ACE.

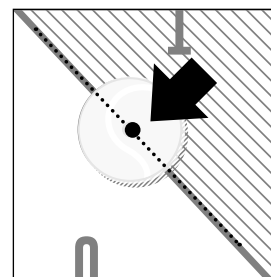


## COMBIEN DE PTS?

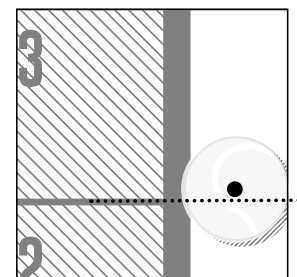
La valeur d'un COUP est définie par la zone dans laquelle la balle s'est arrêtée. En cas de litige (entre 2 zones), elle est jugée par le point central de la balle. En cas de doute, on donnera toujours le nombre de PTS de la zone la plus forte.



+2PT



+1PT

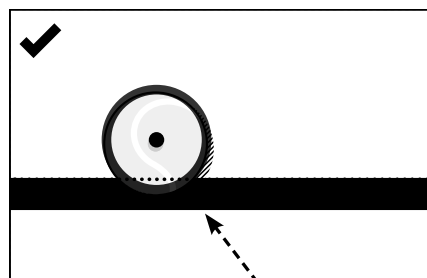


+3PT

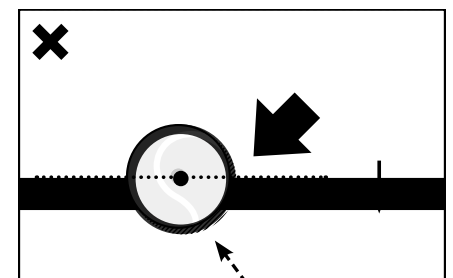
## FILET OU FAUTE?

Toute balle est faute si le point central est situé sur la ligne de filet, ou ne passe pas la ligne. Une balle est juste "NET" si le point central ne touche pas la ligne de filet. Cette règle a les mêmes implications sur le jeu qu'au tennis: si c'est un NET au service, on rejouera le service.

**Attention: un NET sur un coup AMORTI rapporte +1pt supplémentaire (voir p.4)**



FILET!



FAUTE!

# COMMENCER: LE SERVICE

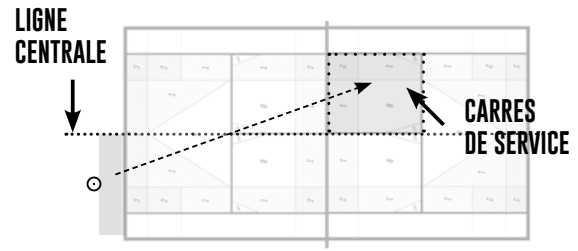
On sert en frappant la balle de derrière la ligne de fond de court vers le carré de service opposé derrière le filet. On commence toujours à servir en se plaçant à droite (cf. schéma). Les règles de NET (filet) et FAUTES (hors-limites) suivent celles du Tennis: le service devra atterrir dans le carré de service opposé. Le jeu offre deux niveaux de règles pour laisser aux débutants le temps de développer leur service.

## 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, le point est perdu.



# 4

## REGLE 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 sur le retour du joueur adverse.

# ACE

Le service compte comme un ACE (service gagnant) si la balle touche n'importe quelle partie de la ZONE D'ACE. Le POINT est immédiat: 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 p.3).

## REGLE 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 se poursuit, ce coup n'est pas un ACE, mais donne un large avantage au serveur.

# COUPS BONUS

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

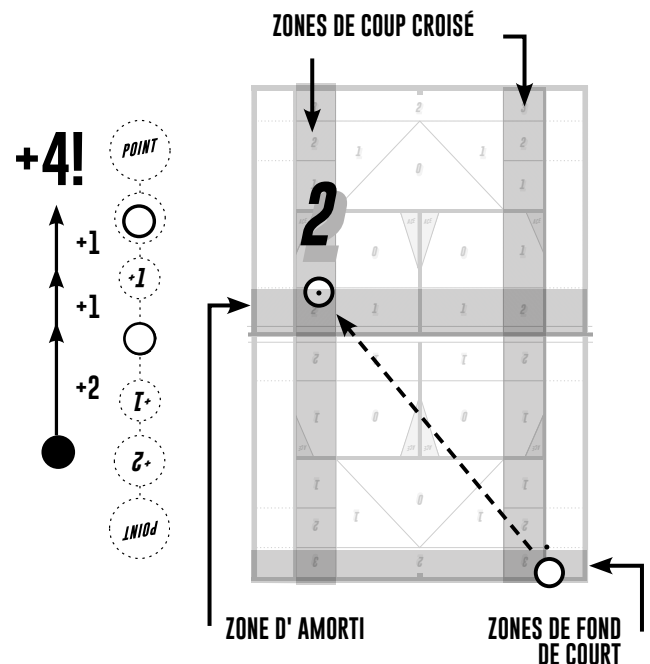
## ▶ BONUS DE COUP CROISÉ

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

## ▶ BONUS AMORTI

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

**ATTENTION :** un « NET » (voir "filet ou faute" page 3) sur ce coup AMORTI apporte un +1pt supplémentaire à son auteur.  
S'excuser reste fair play...

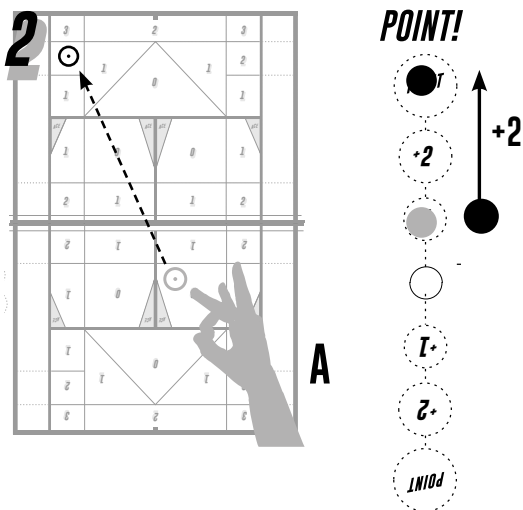


# FIN DE L'ÉCHANGE

Un échange peut se terminer de deux façons:

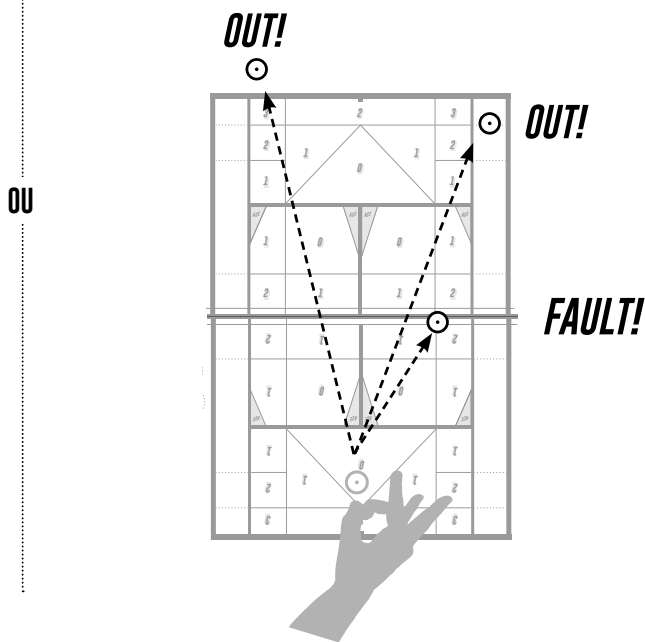
## COUP GAGNANT

Au cours de l'échange, sur un retour de balle, si un des joueurs remporte suffisamment de PTS pour atteindre la zone "POINT" sur le marqueur, alors il conclue l'échange par un COUP GAGNANT. Dans cet exemple, le joueur A remporte 2pts grâce à son retour, portant son avantage dans l'échange de +1pt à +3pts sur le MARQUEUR: c'est un COUP GAGNANT !



## FAUTE DIRECTE

Un des joueurs commet une faute directe (FAUTE ou FILET).



## 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. 2 situations ensuite : soit il remporte encore l'échange et il gagne le JEU / soit il perd l'échange et il redescend à 40 - 40 (égalité).



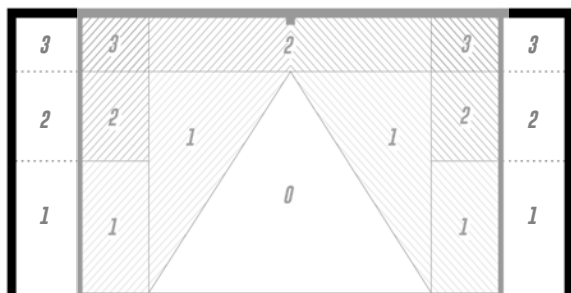
## JEU DÉCISIF

Pour qu'un set soit conclu, il faut qu'un des deux joueurs gagne avec deux JEUX d'écart (3-0 / 3-1 / 4-2). Si les joueurs se retrouvent à "3 JEUX partout" il faut jouer le JEU DECISIF. Le joueur qui remporte ce TIE BREAK remporte le SET 4-3. Dans Set&Match nous jouons un JEU DECISIF en 4 POINTS gagnants (par opposition a 7 POINTS au Tennis). Le joueur A se place à droite pour servir (une fois) / le joueur B se place à gch puis à dr / le joueur A se place à gch puis à dr. / et ainsi de suite jusqu'à la fin de ce jeu partagé. Lorsqu'un des deux joueurs atteint 4 POINTS gagnants il remporte le JEU DECISIF. Il est obligatoire de gagner avec au moins 2 POINTS d'écart (3-0 / 3-1 / 4-2 / 5-3 / etc. ) On pourra utiliser la partie "points" du SCOREUR DE MATCH pour compter les points dans le tie break (15=1, 30=2, 40=3, AD=4).

# JOUER EN DOUBLE

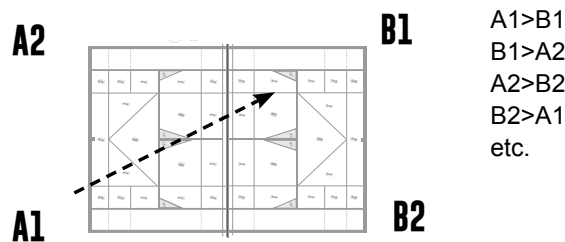
## PROLONGEMENT DES ZONES

Pour jouer en double, comme au tennis on utilisera les couloirs de double, et on étendra les zones de points aux couloirs de double, grace aux pointillés sur le plateau. Les couloirs utilisés deviennent les nouvelles "ZONES de COUP-CROISÉ." (p.2)

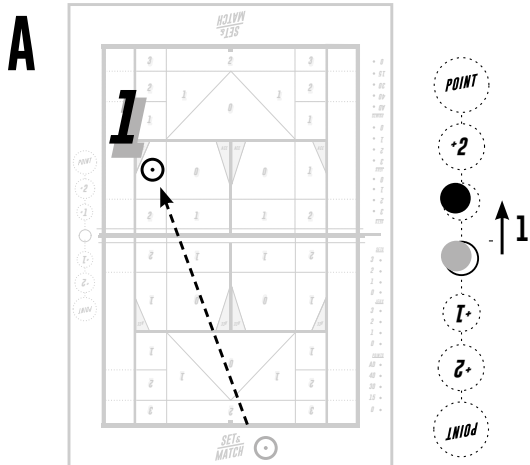


## ORDRE DE TOURS

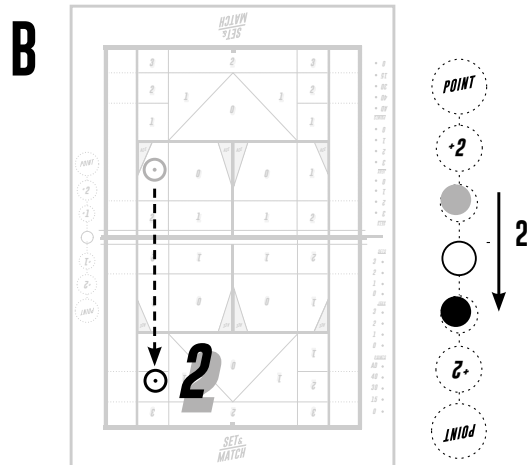
On jouera en alterné comme le montre ce schéma. En jouant assis autour d'une table, on peut ajouter la contrainte de ne pas quitter son siège.



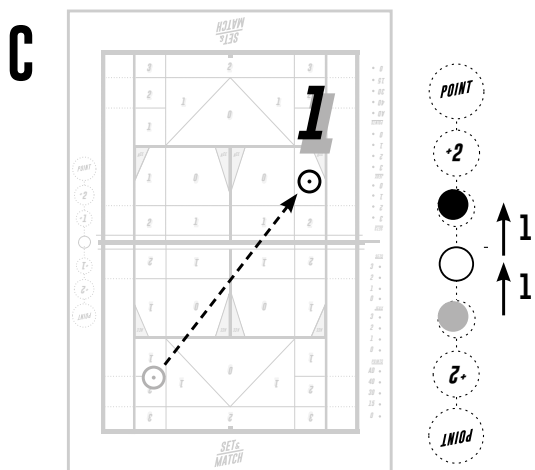
## EXEMPLE D'UN ÉCHANGE



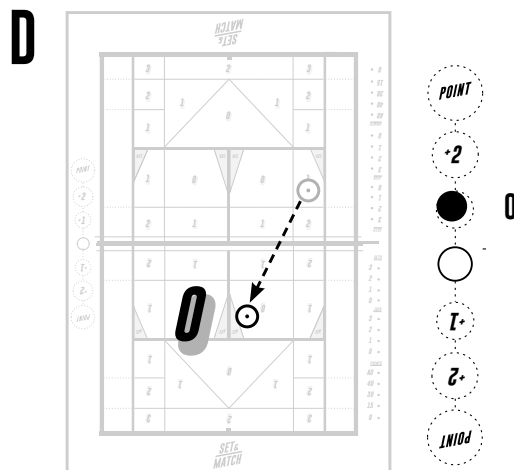
Le joueur A sert dans une zone à 1pt.



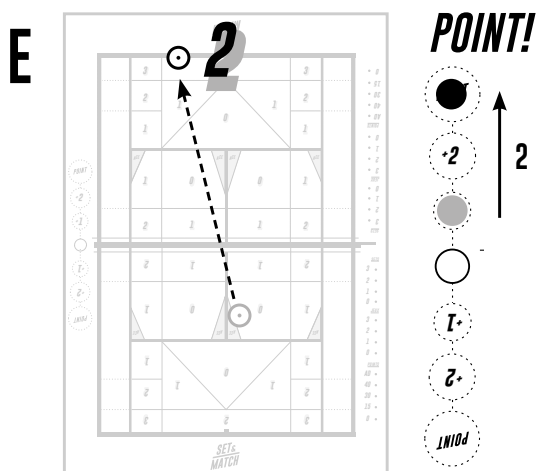
Le joueur B fait un retour dans une zone à 2pts.



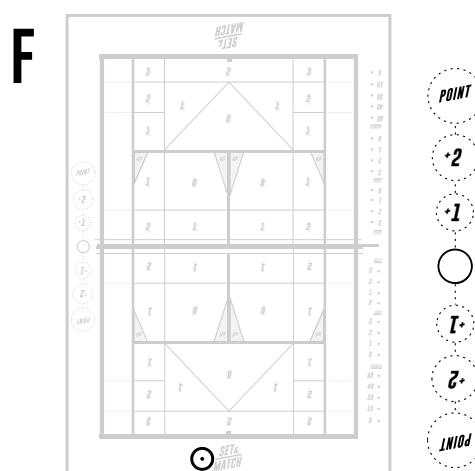
Le joueur A retourne dans une zone à 1pt, et reçoit 1pt de bonus COUP CROISÉ (Voir p.5).



Le joueur B fait un retour dans une zone à 0pt.



Le joueur A réalise un COUP GAGNANT, en retournant dans une zone à 2pts.



Un nouvel échange, le joueur A s'apprête à servir.