

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

SET&MATCH IS THE UNIQUE TENNIS GAME, RECREATING THE SENSATIONS OF A TENNIS GAME AWAY FROM THE COURT. THE GAME MAINLY FOLLOWS THE RULES OF THE GAME OF TENNIS, BUT THE FOLLOWING PAGES WILL HELP YOU PLAY SET&MATCH THE WAY IT WAS INTENDED.

BUT DU JEU / AIM OF THE GAME

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.

SET&MATCH IS a two or four player game. Players flick the ball to compete to win POINTS, GAMES (3), SETS (3) then the MATCH. SETS are won by winning three GAMES and MATCHES are won by winning two or three SETS.

"POINTS" ET "PTS" / "POINTS" AND "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).

In this rule book, we make the difference between the points that note the quality of a shot (noted "pt" or "pts"), and the POINT (noted "POINT" or "POINTS")

POINTS in the game:

The classic Tennis understanding of a POINT: a concluded exchange of shots between two players. (Eg: player B won the POINT and is now leading 40-15 in the third GAME.)

PTS within a POINT :

Number of points attributed to a Shot, to be added to the IN-POINT SCORER. (Eg: the player is +2pts within this POINT.)

LA PICHENETTE / THE FLICK

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.

A flick is a rapid movement of the fingers to shot or propel (the ball). Rules state that any prolonged contact between the finger and the ball is not considered a flick, therefore not a valid shot.

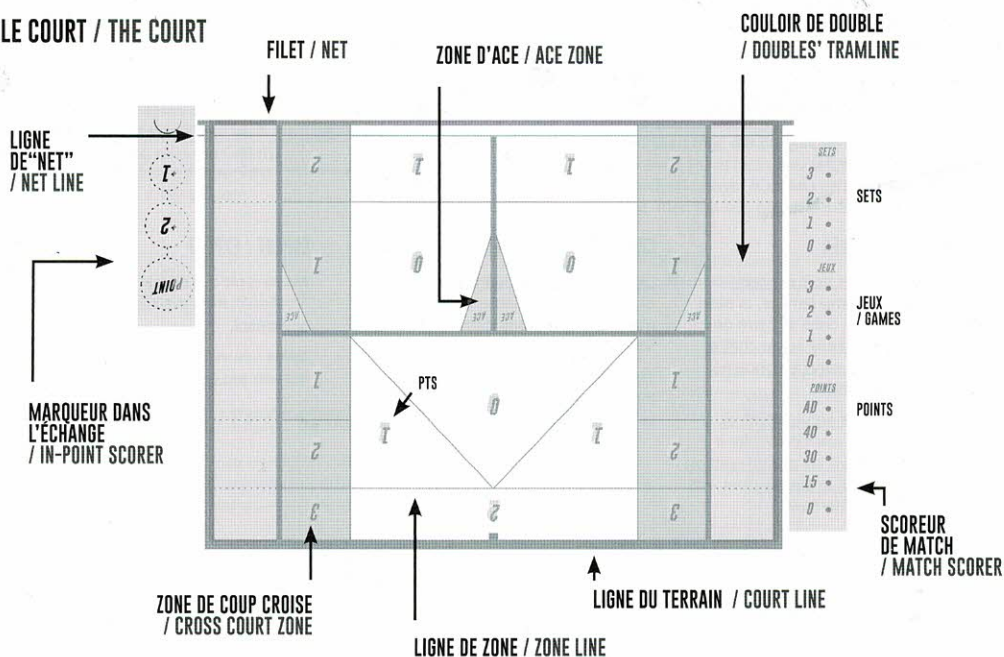
REMERCIEMENTS / THANK YOU

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.

We would like to thank Frédéric Jouhert, Olivia Cohade, Nicolas Séverin, Isabelle Bellet, Laurent Sigonneau and Denis Fornet for their help in developing this game.

UN EXEMPLE D'UN ÉCHANGE TYPE EST ILLUSTRÉ EN PAGE 4 / AN EXAMPLE OF A TYPICAL POINT IS ILLUSTRATED ON PAGE 4

LE COURT / THE COURT



Les LIGNES DE ZONES définissent combien de PTS rapporte un COUP.
The ZONE LINES define how much PTS a SHOT is worth.

LES PIONS / PAWNS



x1

LA BALLE / THE BALL

Coller 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.

Stick the felt disc under the non-printed side of the ball, in order to slow the ball down, to get closer to Tennis played on clay.



x1

PION MARQUEUR DANS L'ÉCHANGE / IN-POINT SCORER PAWN

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.

Shared by the players, to use on the IN-POINT SCORER, it is pushed forward by players after every shot, to add the number of PTS scored by their last shot.



x6

PIONS DE SCOREUR DE MATCH / MATCH SCORER PAWNS

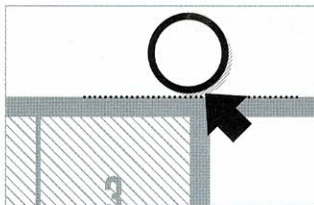
À utiliser sur le SCOREUR DE MATCH, ils indiquent en permanence le nombre de POINTS/JEUX/SETS gagnés par chaque joueur. Nb : On pourra placer un tour de scotch autour de la tige pour compenser l'usure des trous du plateau.

To use on the GAME SCORER. They keep the game scores by showing how many POINTS/GAMES/SETS each player has won. Nb : You can improve the fit of the pawns in the board by wrapping adhesive tape around the thin part of the pawn.

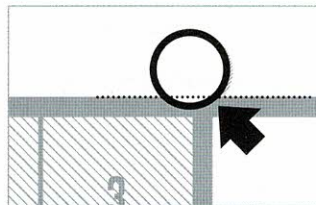
FAUTE? / FAULT?

Un COUP est considéré comme bon, si n'importe quelle partie de la balle chevauche une LIGNE DE TERRAIN. Ce qui s'applique aussi au service.

A shot is considered "IN" if any part of the ball is in contact with a COURT LINE. This also applies to serves.



FAUTE! / OUT!

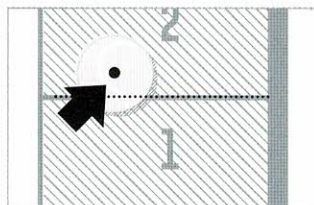


VALIDE! / IN!

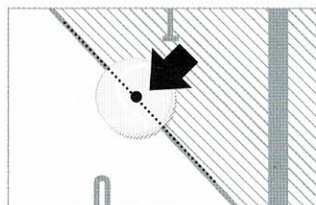
LES ZONES / THE ZONES

La valeur d'un COUP est définie par la zone dans laquelle la balle s'est arrêtée: elle est jugée par le point noir au milieu de la balle. En cas de doute entre deux zones, on donnera toujours le nombre de PTS supérieur.

To help define how many points a SHOT is worth, we use the black spot in the middle of the ball. When in doubt, it should always be rounded up to the highest number of PTS.



+2PT

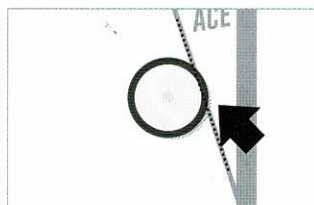


+1PT

ACE / ACE

Le service compte comme un ACE si la balle touche n'importe quelle partie de la ZONE D'ACE. "le POINT est immédiat" et on engage l'échange suivant.

Is called an ACE every serve where the ball is in contact with any of the ACE AREAS in the square the player was supposed to serve. The POINT is instant, and we move on to the next POINT

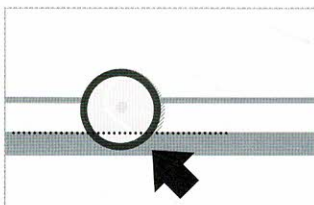


ACE!

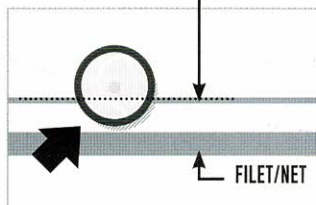
NET / FILET

Toute balle qui chevauche la ligne de filet (plus épaisse, au centre du plateau) est FAUTE. Une balle est juste "NET" si elle chevauche uniquement une des "LIGNES DE NET". Une balle NET lors du SERVICE est à rejouer, comme au Tennis.

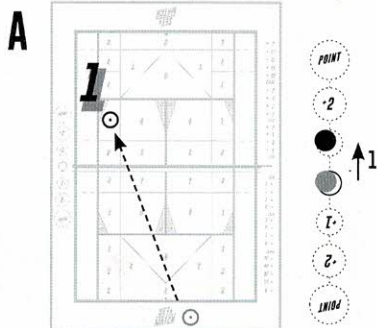
A FOUL is called everytime the ball comes in contact with the thicker NET line in the middle of the board. Is called "NET" any ball that ONLY comes in contact with the secondary, thinner NET LINE. a NET ball when serving is to be replayed, just like in Tennis.



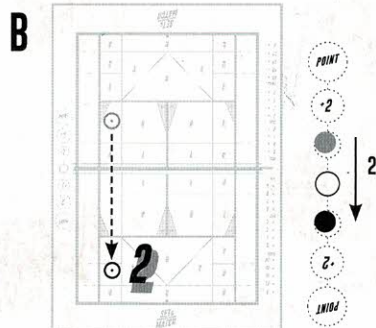
FAUTE! / FAULT!



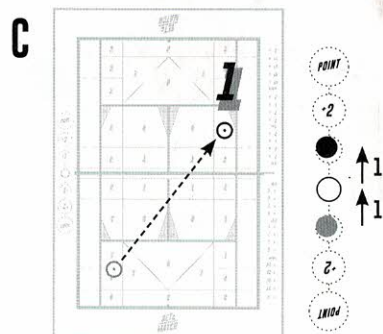
FILET! / NET!



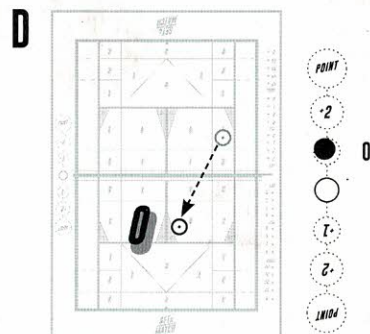
Le joueur A sert dans une zone à 1pt.
Player A serves in a 1pt zone.



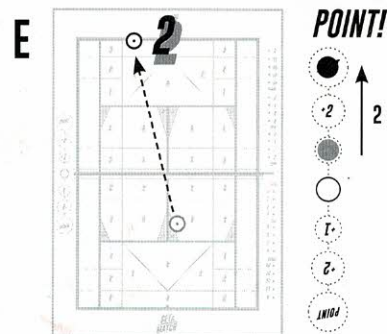
Le joueur B fait un retour dans une zone à 2pts.
Player B returns in a 2pt zone.



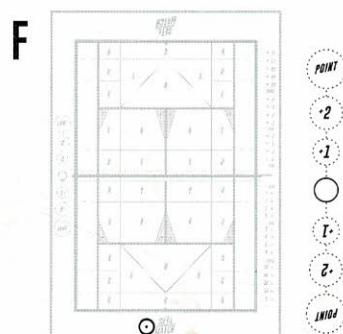
Le joueur A retourne dans une zone à 1pt,
et reçoit 1pt de bonus COUP CROISÉ (Voir p.5).
Player A returns in a 1pt zone,
with a 1pt CROSS COURT BONUS. (See p.5)



Le joueur B fait un retour dans une zone à 0pt.
Player B returns in a 0pt zone.



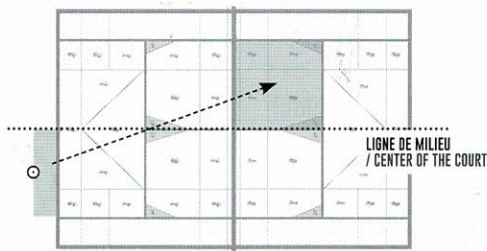
Le joueur A réalise un COUP GAGNANT,
en retournant dans une zone à 2pts.
Player A makes WINNING SHOT,
landing in a 2pt zone,



Un nouvel échange, le joueur A s'apprête à servir.
New point, player A gets ready to serve again,
in the opposite service box.

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

Similarly to Tennis, serves must be flicked from behind the court endline, to the opposite service box. Tennis rules apply in terms of NET and FAULTS. We have defined three levels to help beginners enjoy SET&MATCH, while developing your serve. Players always start serving on the right as shown on the diagram on the right.



DÉCOUVERTE / BEGINNER

Le joueur dispose de trois services.

Si au bout du troisième 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.

The player has three serve attempts.

If none of the Three attempts make it to the box, the ball will be placed right on top of the number "0" in the box that was aimed at and the POINT will resume from there.

CONFIRMÉ / CONFIRMED

Le joueur dispose de trois services.

Si au bout du troisième service, la balle n'arrive toujours pas dans le carré de service, le point est perdu.

The player has three serve attempts.

If none of the Three attempts make it to the box, the point is lost.

EXPERT / EXPERT

Même règle que pour le niveau "confirmé", mais avec deux services seulement.

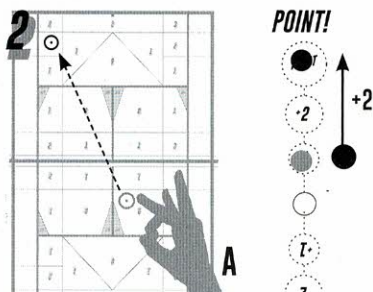
Same rule as the "confirmed" level, but with two attempts only.

FIN DE L'ÉCHANGE / END A POINT

COUP GAGNANT / WINNING SHOT

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 !

On a return shot, if one player reaches enough pts to reach the "POINT" zone on the scorer, the POINT is won: it's a WINNING SHOT. In the example below, player A scores a 2pts SHOT, while being already 1pt ahead from previous shots: he can push the pawn up to "POINT" area of the marqueur, he has won the point.



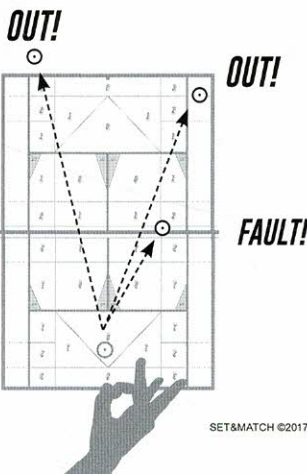
Un échange peut se terminer de deux façons:
A point can end in two ways:

FAUTE DIRECTE / DIRECT FAULT

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

When one of the players commits a direct fault: when the ball is out of bounds or in the net.

OU / OR



AVANTAGE / ADVANTAGE

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)

If the players tie at 40-40 within a GAME, it is called a TIE. The next POINT won will give one of the players an ADVANTAGE. If this player wins the following POINT, he wins the GAME. If he loses that following POINT, the situation is back to a TIE (40-40).

JEU DÉCISIF / TIE BREAK

Lorsque 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 JEUX à 3 JEUX. Dans SET&MATCH nous jouons un JEU DECISIF en 3 POINTS gagnants (par opposition au 5 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 gauche puis à droite / etc. c'est un jeu partagé !

Lorsqu'un des deux joueurs atteint 3 POINTS gagnants il remporte le JEU DECISIF si il a 2 POINTS d'écart (3-0 / 3-1 / 4-2/ etc.)

If the game ties at 3 games all, players engage into playing a TIE BREAK. The player who wins the TIE BREAK wins the set 4 GAMES to 3 GAMES. At SET&MATCH, a TIE BREAK is played in 3 winning POINTS (as opposed to the 5 POINTS in Tennis). The serves are shared within the TIE BREAK: player A serves on the left (once), player B serves on the right, then the left, player B serves on the right, then the left, etc.

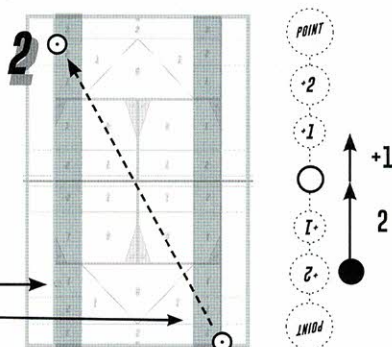
When a player reaches 3 winning POINTS, he wins the TIE BREAK, but there has to be a two POINTS differential (3-0 / 3-1 / 4-2/ etc.).

LE BONUS COUP CROISÉ / CROSS COURT BONUS

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.

When a player shoots a ball from a CROSS COURT ZONE to the opposite CROSS COURT ZONE, a 1pt bonus will be added to the points for this shot on the IN-POINT SCORER.

ZONE DE COUP CROISÉ
/ CROSS-COURT ZONE

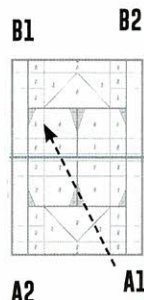
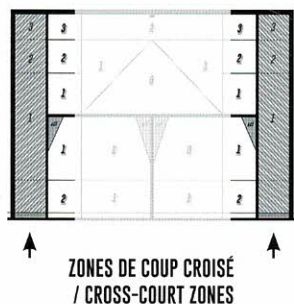
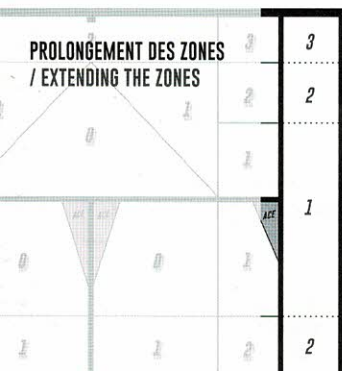


JOUER EN DOUBLE / PLAY DOUBLES

Pour jouer en double, on étend les zones aux couloirs de double. On jouera en alterné comme le montre le schéma ci-dessous.

When playing doubles we use the same principles. The zones can be extended to the 'doubles' tramline. Players will play alternatively, as shown on the picture below.

ORDRE DE TOUR
/ PLAYING IN TURNS



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