

LE SERVICE

LA REGLE APPLICABLE DEPUIS LE 01 SEPTEMBRE 2002 :

L'EXECUTION du service (art 15)

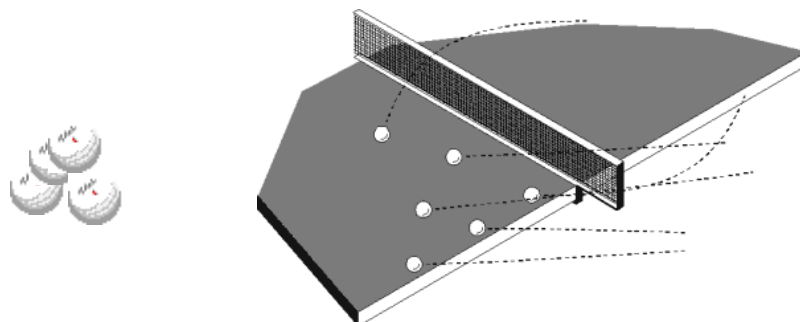
Du début de l'exécution, et jusqu'à ce qu'elle soit lancée, la balle doit **reposer sur la paume de la main libre, ouverte et à plat.**

La balle doit être :

- **immobile** et se trouver **derrière la ligne de fond** du serveur ou de son prolongement imaginaire
- **Au-dessus du niveau** de la surface de jeu.
- **lancée verticalement** vers le haut **d'au moins 16 cm** de la paume de la main libre, **sans lui communiquer d'effet.**
- **visible du relanceur.** Elle ne doit pas être cachée par une partie du corps ou de la tenue de jeu du serveur ou de son partenaire de double.

Au moment de la frappe, la balle doit se trouver derrière la ligne de fond du serveur ou de son prolongement imaginaire.

Pendant toute la durée de l'exécution du service, elle ne peut être cachée du relanceur par aucune partie du corps ou de la tenue de jeu du serveur ou de son partenaire de double.



Les FAUTES de service (art 16)

- Si le serveur lance la balle avec l'intention manifeste de faire un service, mais la manque, il perd le point.
- Si l'arbitre a un doute de la correction du service d'un joueur, il peut, une première fois dans la partie, interrompre et sans compter le point, avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe. Si ultérieurement dans la partie l'**exécution** par ce même joueur est à **nouveau douteuse, un point doit être attribué au relanceur.** La seule exception possible concerne les joueurs atteints d'une incapacité physique.

Pourquoi cette règle ? :

- Pour faire du service un coup technique « ouvert » complètement visible du relanceur à tout moment.

Conseil pour bien appliquer cette règle :

- Dès que la main libre (main où repose la balle) et le bras ont projeté la balle verticalement, le bras libre doit être immédiatement mis sur le côté.



PETIT ATLAS DU SERVICE

1. « **long au ventre** » : le service rapide va y gêner le relanceur ; relance probable : pas très appuyée et en coup droit ;
2. « **rapide dans le revers** » : relance probable en contre dans la diagonale ;
3. « **sortant dans le revers** » : déporte le relanceur ; retour souvent très croisé ;
4. « **bombe dans le coup droit** » déséquilibre 5 le relanceur ; renvoi habituel en diagonale ;
5. « **court coup droit** » : oblige le relanceur à un mouvement vers l'avant ; réponse souvent agressive dans le coup droit ;
6. « **ventre mi- long** », « à 2 rebonds », difficile pour le relanceur de jouer fort ; souvent une réponse d'attente ;
7. « **très court** » pour faire avancer le joueur ; remise souvent du même type.

