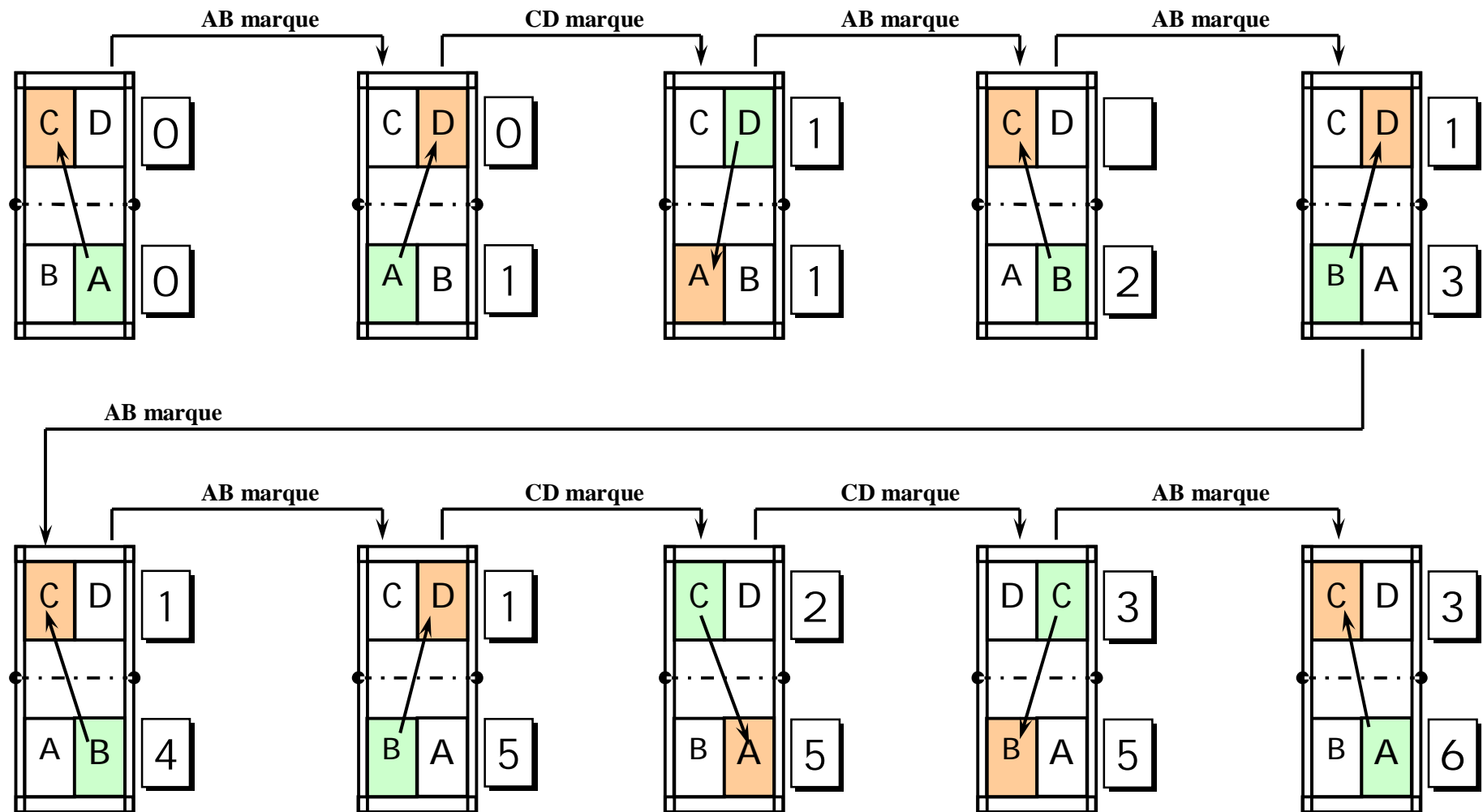


Exemple du DOUBLE : évolution du score et de la position des joueurs



■ Serveur
 ■ Receveur

Lorsqu'une équipe gagne un échange sans avoir le service, les joueurs restent dans la position qu'ils occupaient au précédent service,

- Si le score est PAIR, c'est le joueur placé à DROITE qui servira,
- Si le score est IMPAIR, c'est le joueur placé à GAUCHE qui servira.