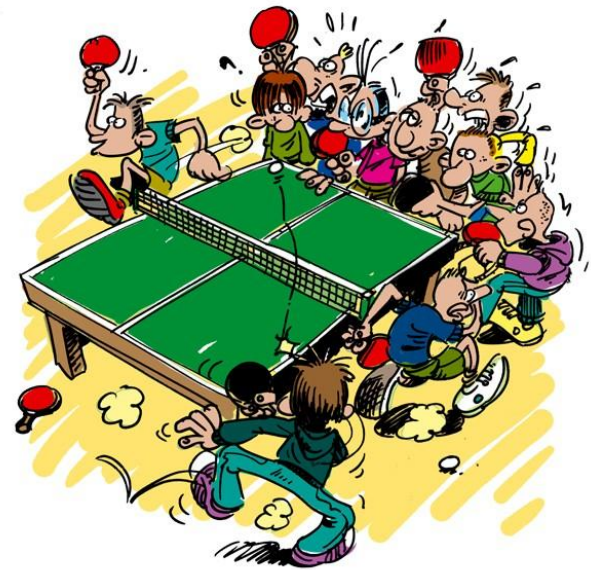


POUVOIR



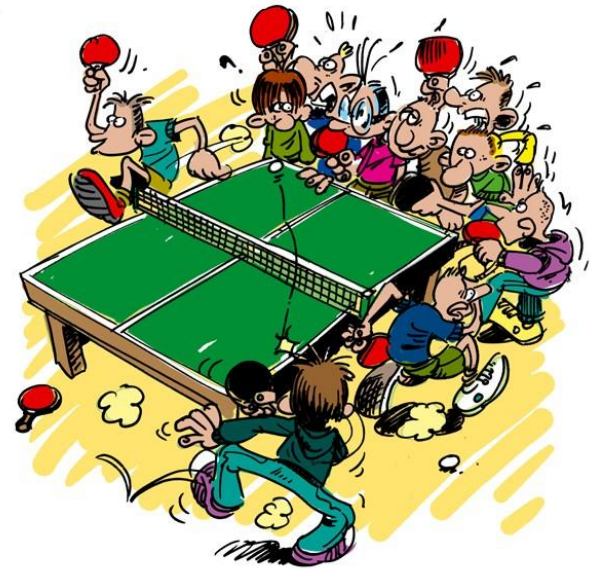
**Tous les points
marqués au service
me donnent 5 points.**



POUVOIR



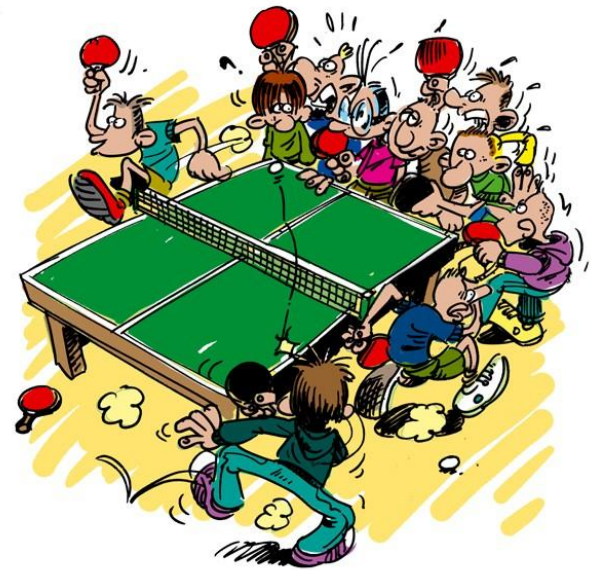
Je choisis une zone chez mon adversaire parmi les 4 possibles. Si mon volant tombe directement au sol dans cette zone, je marque 5 points.



POUVOIR



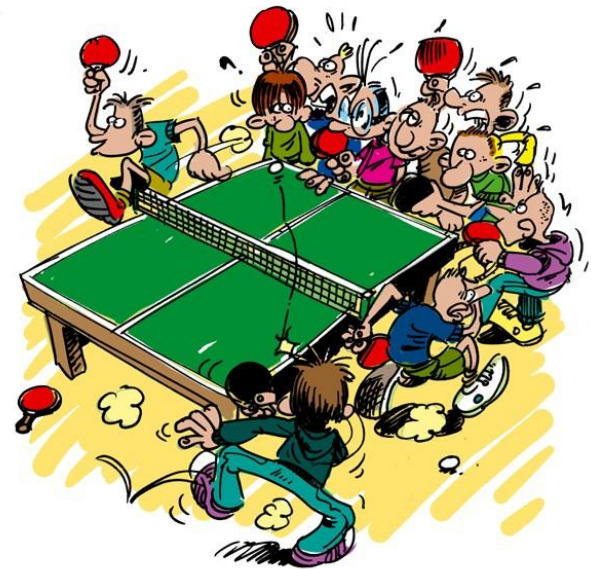
**Tous les échanges gagnés
sur une frappe de coup
droit comptent double.**



POUVOIR



**Tous les échanges gagnés
sur une frappe de revers
me donnent 5 points.**



POUVOIR



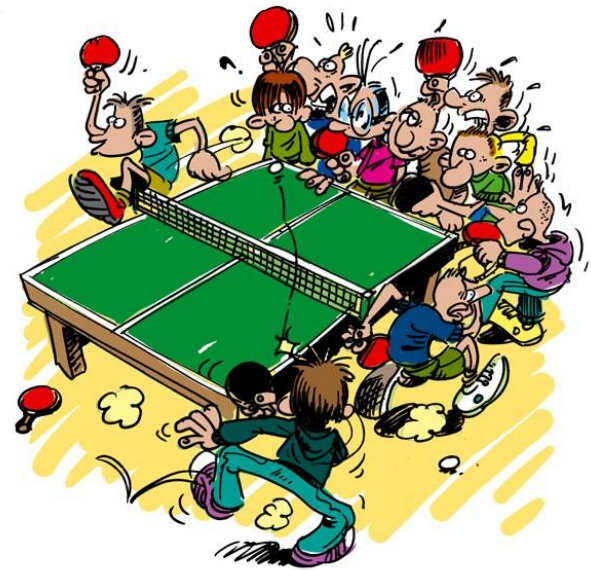
Je choisis une zone latérale chez mon adversaire. Si je vise cette zone au moment de gagner l'échange, je marque 5 points.



POUVOIR



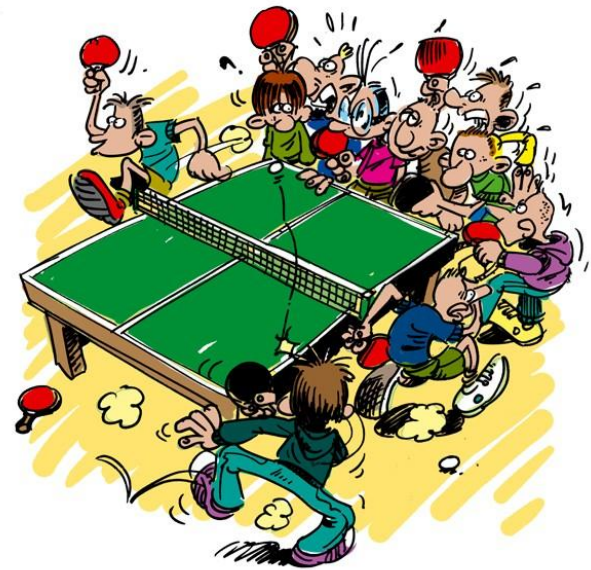
Si mon adversaire ne touche pas la balle/le volant au moment où je gagne l'échange, alors je marque 5 points.



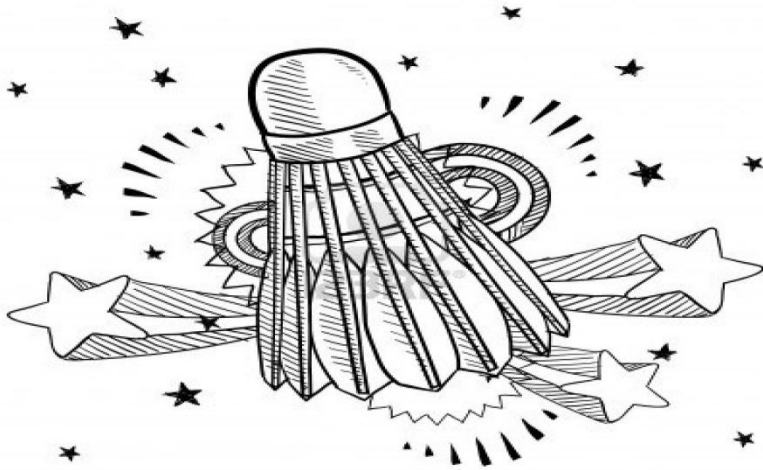
POUVOIR



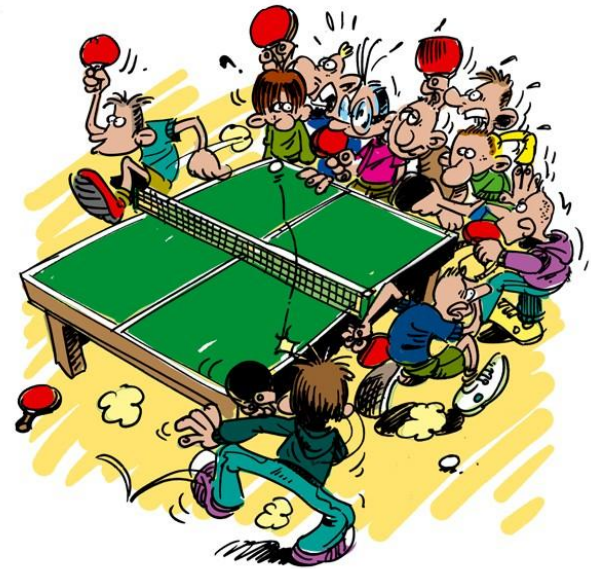
Si je crie « BANCO » au moment de la frappe et que je gagne l'échange, je marque 5 points. Si ce n'est pas le cas, mon adversaire marque 5 points.



POUVOIR



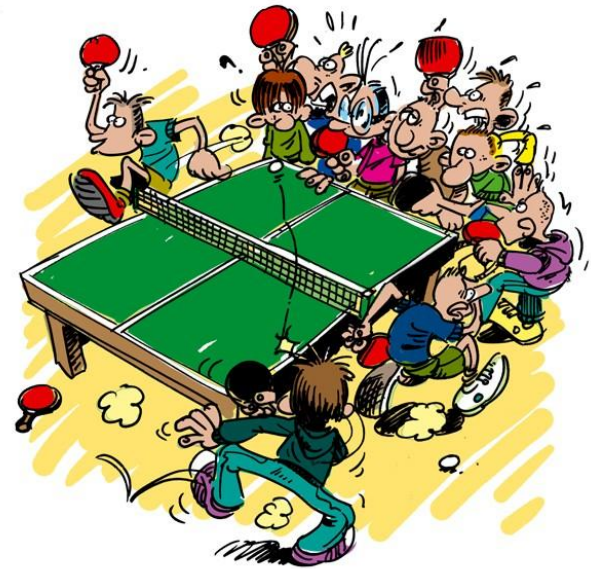
Si je gagne l'échange sur un retour de service, alors je marque 2 points.



POUVOIR



Pendant 30 secondes, tous les échanges que je gagne comptent double.



POUVOIR



Tous les échanges qui durent plus de 4 frappes me donnent un point.



POUVOIR



J'ai le droit de placer une petite zone chez mon adversaire. Pendant un échange, je marque un point dès que je vise cette zone.



POUVOIR



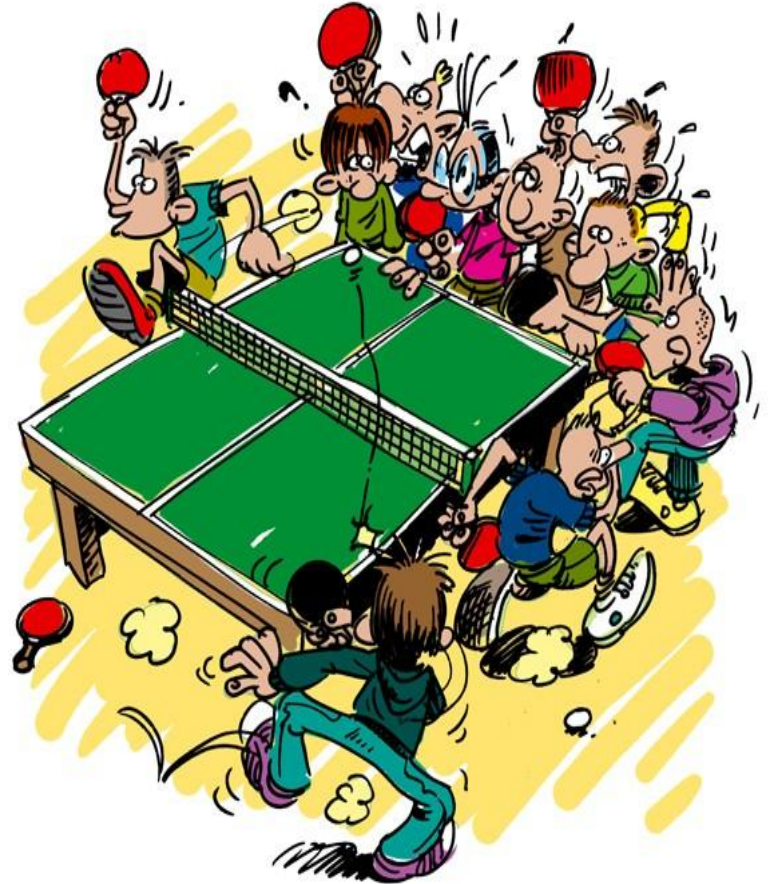
**J'ai le droit de laisser la
balle rebondir deux fois
avant de la jouer.**



POUVOIR



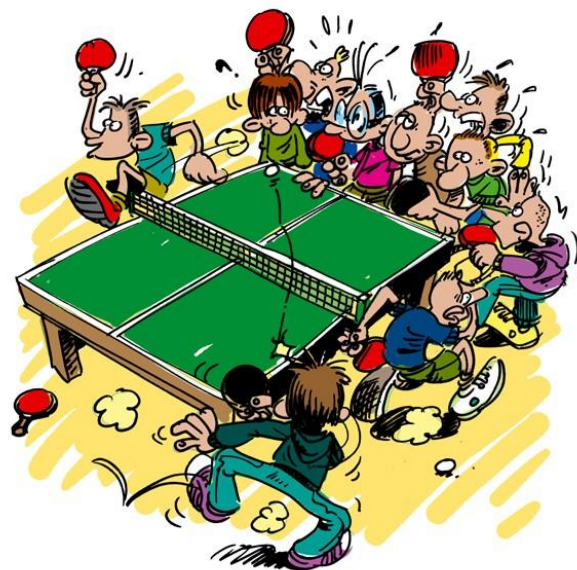
J'ajoute 2 points à mon score.



SORT



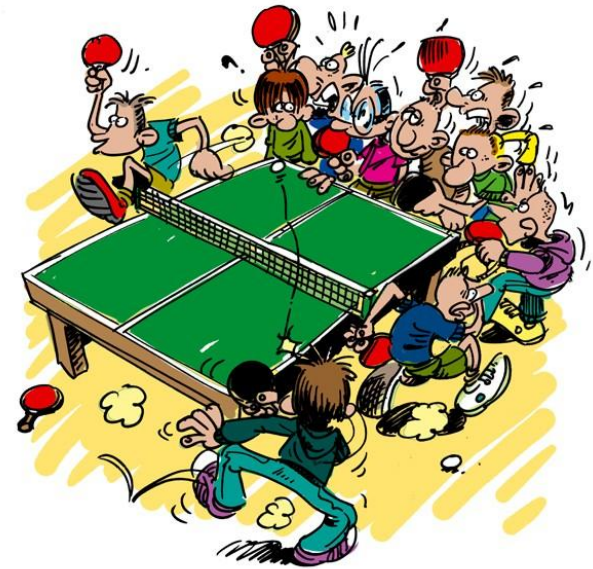
Je choisis une zone dans mon terrain parmi les 4 possibles, si mon adversaire fait tomber le volant dans cette zone, je marque 5 points.



SORT



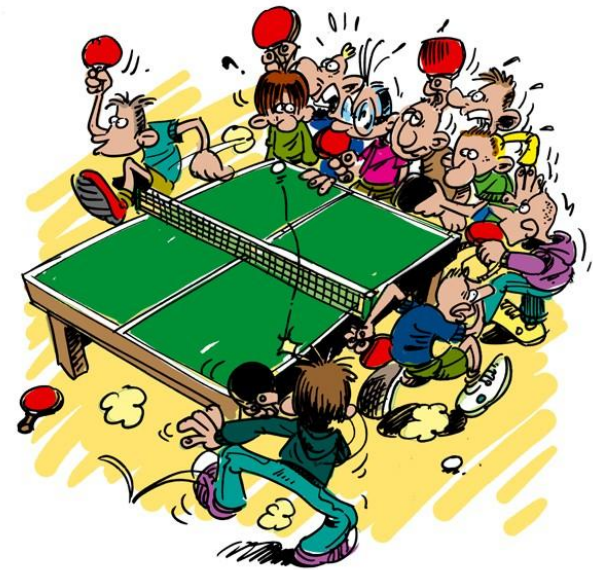
Mon adversaire est obligé de toucher un cône avec sa raquette après chacune de ses frappes. S'il frappe le volant deux fois de suite, il y a faute et je marque 5 points.



SORT



Je choisis une zone chez mon adversaire. Ce dernier doit toujours garder au moins 1 pied dans cette zone. S'il n'y parvient pas je marque 5 points.



SORT



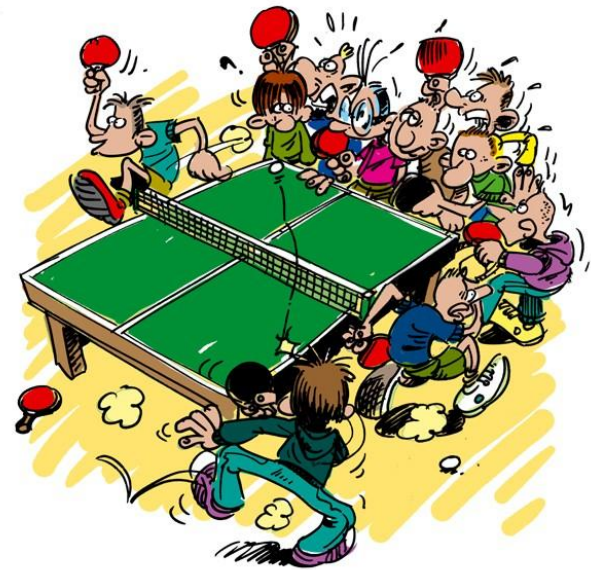
Mon adversaire doit poser sa raquette au sol tant que je n'ai pas lancé la balle/le volant pour servir.



SORT



J'ai la possibilité de réduire la surface de mon terrain. Pour cela, j'utilise les lignes déjà présentes sur le terrain.



SORT



J'ai le droit d'imposer la position de mon adversaire avant de réaliser mon service.



SORT



J'ai le droit d'imposer la position de mon adversaire avant que ce dernier ne réalise son service.



SORT



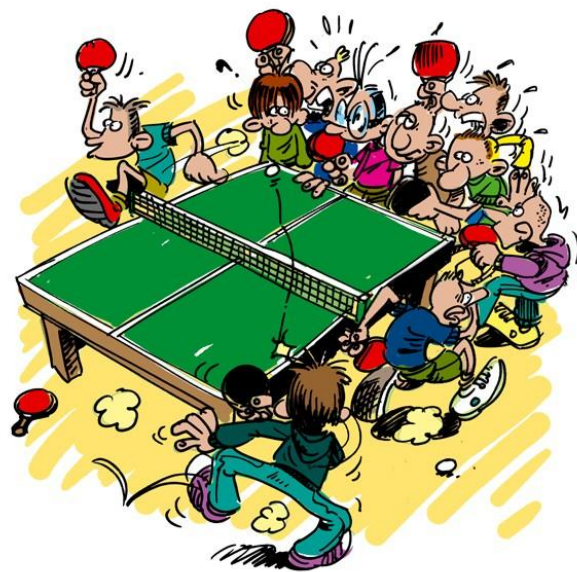
Après chacune de ses frappes, mon adversaire doit réaliser un tour sur lui-même. S'il ne le fait pas je marque 5 points.



SORT



A chaque fois que mon adversaire frappe le volant/la balle, mon adversaire doit réaliser une double touche. S'il ne le fait pas je marque 5 points.



SORT



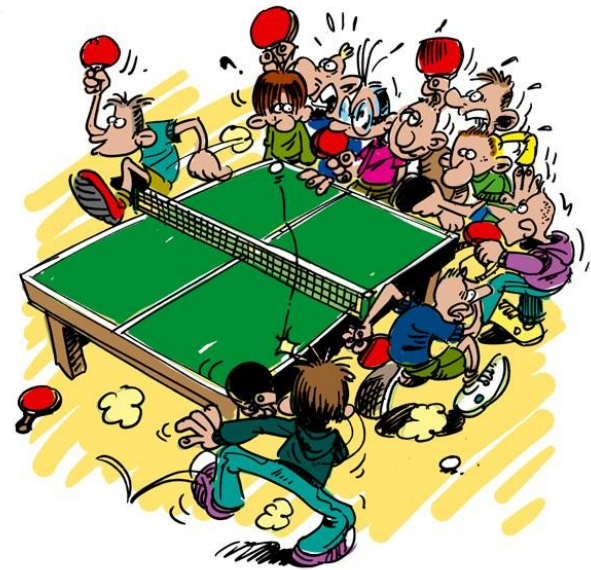
Mon adversaire n'a plus le droit de servir. Que je gagne ou que je perde les échanges, c'est moi qui sers.



SORT



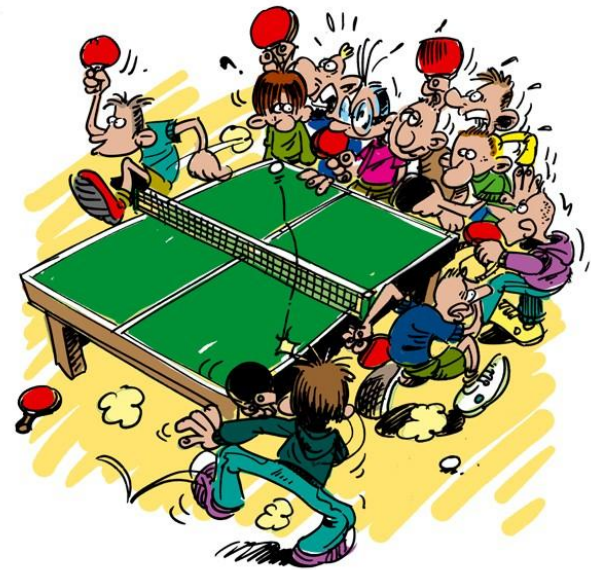
Je retire 2 points au score de mon adversaire.



SORT



**J'oblige mon adversaire à
jouer au-dessus du fil
installé au-dessus du filet.
S'il ne le fait pas je
marque 5 points.**



SORT



**J'oblige mon adversaire à
jouer uniquement en coup
droit ou en revers. S'il ne
le fait pas je marque 5
points.**



SORT



J'oblige mon adversaire à jouer collé à la table (au moins une cuisse en contact avec la table). S'il ne le fait pas je marque 5 points.



SORT



J'oblige mon adversaire à jouer reculé par rapport à la table (1 ou 2 m). S'il ne le fait pas je marque 5 points.



SORT



**J'oblige mon adversaire à servir sans mettre d'effets.
S'il ne le fait pas je marque 5 points.**



SORT



J'oblige mon adversaire à faire un rebond sur sa $\frac{1}{2}$ table lors de chacune de ses frappes. S'il ne le fait pas je marque 5 points.



SORT



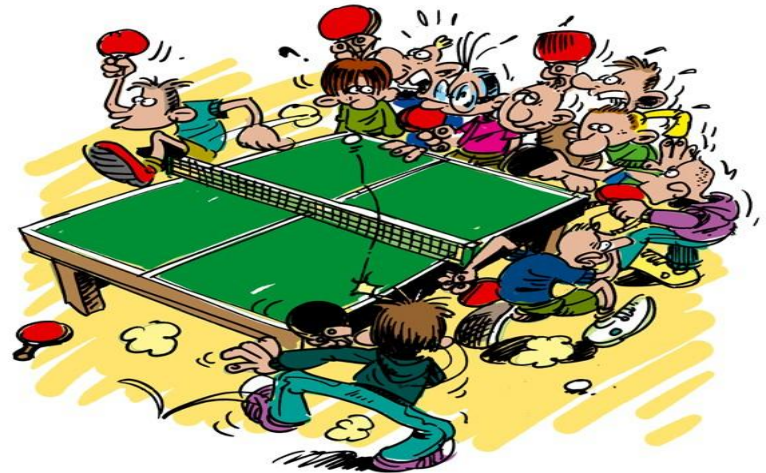
Je désigne à mon adversaire une moitié de table qui lui est interdite. Je gagne l'échange et marque 5 points dès qu'il joue dans cette zone.



Aspects du Jeu



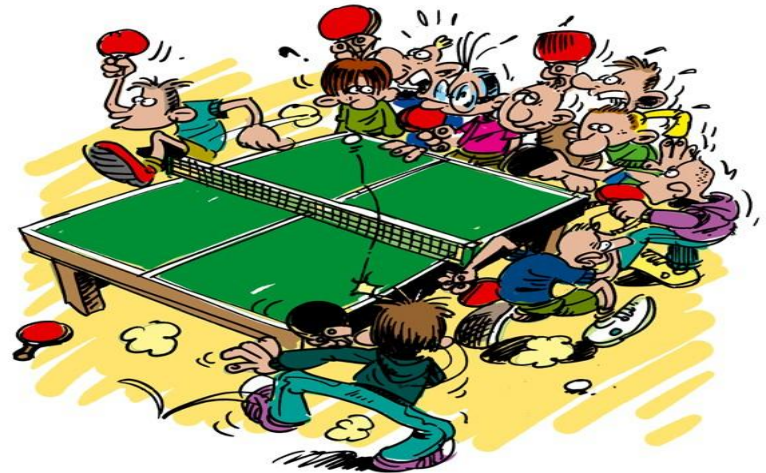
**Les deux joueurs peuvent
marquer 5 points sur
service gagnant, 4 points
après une frappe, 3 points
après 2 frappes...
Cela est valable durant 6
services.**



Aspects du Jeu



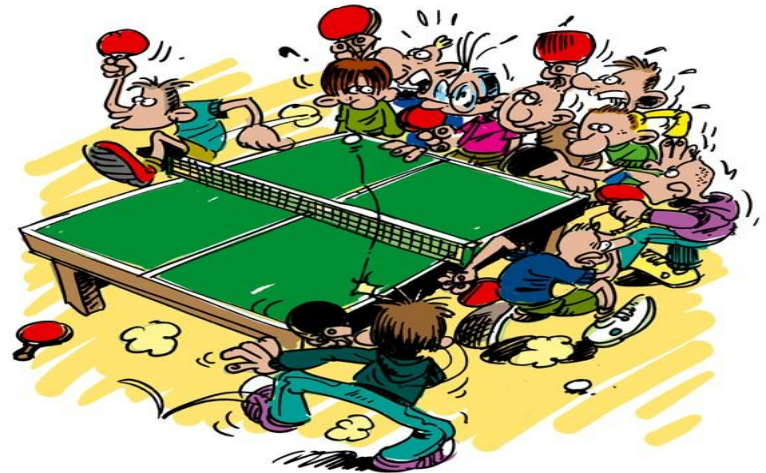
On inverse les scores pour les deux joueurs.



Aspects du Jeu



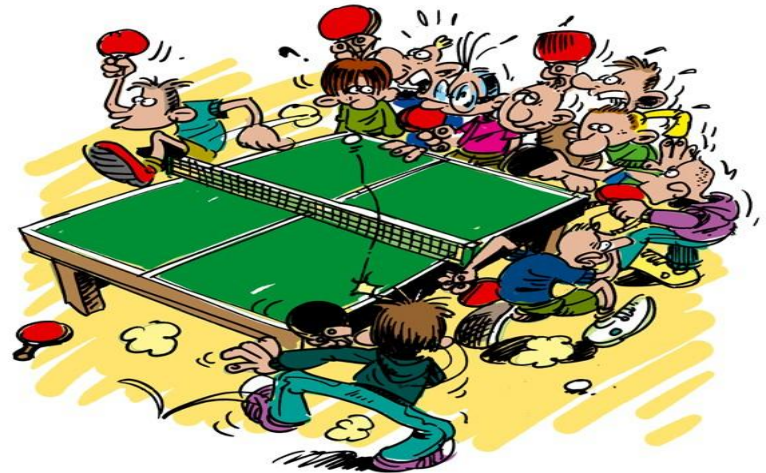
**On augmente la hauteur du
filet.
Cela est valable durant 6
services.**



Aspects du Jeu



La surface de jeu des deux joueurs est réduite (horizontalement ou verticalement). Cela est valable durant 6 services.



Aspects du Jeu



**Les deux joueurs doivent
jouer sans aucun effet.
Cela est valable durant 6
services.**



Aspects du Jeu



**Les deux joueurs doivent
jouer en effectuant un
rebond sur leur moitié de
table.**

**Cela est valable 6
services.**



Aspects du Jeu



**Les deux joueurs doivent
jouer en effectuant une
double touche.
Cela est valable durant 6
services.**



Aspects du Jeu



Les deux joueurs doivent jouer en laissant deux rebonds sur leur moitié de table avant de relancer. Cela est valable durant 6 services.

