

Le double suédois évolué

Objectif : Remporter le plus de manches possible. Pour gagner une manche, il faut conserver plus de points que ses adversaires.

Au début de chaque manche, tous les joueurs partent avec un capital de 20 points. Une manche dure 5 minutes ou lorsque qu'un joueur n'a plus de point.

<p style="text-align: center;">1^{ère} manche Score individuel</p> <p>Chacun défend son ½ terrain.</p> <p>Je perds un point si le volant tombe dans mon ½ terrain ou si je fais une faute.</p>	
<p style="text-align: center;">2^{ème} manche Score additionné</p> <p>Le joueur avec le plus petit score de la manche précédente s'associe avec le joueur ayant eu le plus grand score</p> <p>On additionne le score des 2 partenaires à la fin de la manche pour désigner l'équipe gagnante</p>	
<p style="text-align: center;">3^{ème} manche Score partagé</p> <p>Même double que la manche précédente</p> <p>Je retire 2 points si je perds l'échange et mon partenaire 1 point</p> <p>On additionne le score des 2 partenaires à la fin de la manche pour désigner l'équipe gagnante</p>	

Possibilité de proposer une 4^e manche en double

Variables : - Découper les ½ terrains dans le sens de la largeur - Récupérer un point sur un coup gagnant
- Interdire les volants joués dans le ½ terrain de son partenaire