

# Tennis – Service: Sept et gagne

**Au cours de cet exercice, les joueurs décident eux-mêmes de la prise de risque sur le service pour remporter le point.**

Chaque serveur dispose de sept services pour gagner le jeu. Le serveur décide s'il veut assurer ou prendre des risques pour que son adversaire ne retourne pas le service. Compter les points et changer de serveur après sept services.

## Variante

Dans chaque jeu, le serveur peut choisir un joker. Dans ce cas, l'échange compte double.



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Office fédéral du sport OFSPO**