

Dans un match de doubles entre A&B et C&D. A&B gagnent le tirage au sort et décident de servir. A sur C - A est le serveur initial et C le receveur initial

Suivi et explications	Score			Service selon zone de service	Serveur et Receveur	Gagnant du point
	0 égalité	C B	D A	zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	A sert sur C A & C sont les Serveur et Receveur initiaux	A & B
A & B marquent un point A&B vont changer de zone de service. A sert à nouveau, dans la zone de service gauche. C&D ne changent pas de zone	1 - 0	C A	D B	zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	A sert sur D	C & D
C&D marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 1 - 1	C A	D B	zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	D sert sur A	A & B
A&B marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 2-1	C A	D B	zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	B sert sur C	C & D
C&D marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 2 - 2	C A	D B	zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	C sert sur B	C & D
C&D marquent le point. C&D vont changer de zone C sert de la zone gauche A&B ne bougent pas	3 - 2	D A	C B	zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	C sert sur A	A & B
A&B marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	3 - 3	D A	C B	zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	A sert sur C	A & B
A&B marquent le point. A&B changeront de zone. A sert de nouveau de la zone droite. C&D ne bougent pas	4 - 3	D B	C A	zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	A sert sur D	C & D

Notez que ceci veut dire :

- La zone de service du serveur dépend du score de son équipe, pair ou impair comme en simple.
- Les joueurs changent de zone de service uniquement quand ils marquent un point quand leur équipe a le service. Dans tous les autres cas, les joueurs restent dans le même zone de service d'où a été joué l'échange précédent. Ceci permettra de garantir que le service passe d'un joueur à l'autre.