

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

POULES FORMATS COURTS ET FORMULE MULTI-CHANCES 2016



ARBITRAGE

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

2, av. Gordon-Bennett, 75016 Paris - Tél. : 01 47 43 48 00 - Fax : 01 47 43 04 94
E-mail : fft@fft.fr - www.fft.fr

Fondée en 1920, déclarée d'utilité publique par le décret du 13 juillet 1923
N° d'agrément ministériel 9249 • ISBN : 2-907-267-95-7

Sommaire

Poules, formats courts et formule multi-chances

Poules et formats courts

A. Généralités	04
B. Rappel des règlements sportifs	10
C. Formats de compétition	13
D. Analyses par rubriques	14
E. Considérations sur l'organisation	17
Annexes	18

Formule multi-chances

A. préambule	38
B. Les épreuves et catégories concernées	38
C. L'organisation sportive	39
Annexes	42

Le présent document rassemble les règles et les principales recommandations d'organisation des épreuves individuelles se déroulant sous forme de poules ou commençant par une phase de poules avec des parties essentiellement de format court. Il est destiné aux dirigeants de club, aux membres des comités de tournoi et aux juges-arbitres.



Poules et formats courts

L'officialisation de formats courts dans les règlements sportifs pour les jeunes de 8-9 et 10 ans, ainsi que pour les joueurs non classés et ceux de 4^e série, doit entraîner, quand ces formats sont adoptés, une modification de l'organisation des épreuves correspondantes.

L'objectif principal est d'initier des joueurs à la compétition et de leur faire apprécier.

La qualité de l'accueil, la clarté des informations sur l'organisation de la compétition et son avancement, le règlement rapide mais convivial des difficultés ou des litiges sont indispensables à la réussite de cette initiation.

Les formats courts permettent d'offrir aux joueurs l'opportunité de jouer sans fatigue ni frustration excessives plusieurs fois dans la même journée ou demi-journée contre des partenaires de force sensiblement comparable. L'organisation de poules permet de garantir un nombre donné de parties selon un programme prévisionnel précis.

Les poules et les formats courts nécessitent une préparation et une organisation rigoureuses qui garantissent la fluidité, la bonne humeur et la convivialité, bref le succès.

A. Généralités

Préambule

Avant d'entrer dans le détail de ce guide de recommandations, il paraît important de rappeler les raisons qui ont amené la FFT à mettre en place cette forme supplémentaire d'organisation des épreuves individuelles.

Les épreuves « format court » sont réservées aux jeunes de 8-9 et 10 ans, ainsi qu'aux joueurs de 12 ans et plus non classés et ceux de 4^e série, prévoyant notamment :

- l'utilisation de poules ;
- plusieurs petits matchs dans la journée ;
- un accueil, voire une animation, lors des attentes entre les matchs ;
- une solide équipe d'arbitrage (juge-arbitre et superviseurs de courts) pour faire tourner convenablement l'ensemble des parties ;
- une communication efficace en direction des compétiteurs avant et pendant les épreuves.

Pourquoi une forme supplémentaire d'organisation de la compétition individuelle 12 ans et plus ?

La compétition traditionnelle, telle qu'elle est pratiquée depuis des années, retient difficilement l'intérêt d'une grande partie de nos licenciés. On a ainsi pu constater que les effectifs de joueurs non classés ou classés en 4^e série sont de plus en plus restreints dans les tournois. Or, ils représentent aujourd'hui plus de 70% de nos licenciés. Parallèlement à cela, un assez grand nombre de clubs ont mis en place **des animations** qui ne sont pas véritablement de la compétition... mais qui en ont tout l'air. Ce sont des animations dans lesquelles on est amené à compter les points comme s'il s'agissait d'une compétition (des animations « à la cloche » par exemple, où l'on fait venir les joueurs le matin ; on change d'adversaire ou de court toutes les 20 ou 30 minutes). Ces animations connaissent un succès certain dans les clubs et nous amènent à penser qu'une partie de notre population de licenciés exprime une attente pour autre chose que la compétition traditionnelle.

Quelles sont les cibles des épreuves « format court » ?

Parmi les licenciés, il paraît important de bien cibler ceux qui sont visés par cette formule : **les très jeunes joueurs** abordant la compétition, **les non-compétiteurs** et **les compétiteurs occasionnels**. Par occasionnels, on entend :

- ceux qui vont peut-être participer au tournoi interne (le tournoi se joue sur place et cela ne demande pas beaucoup d'efforts) ;
- ceux qui vont jouer une rencontre interclubs dans l'année (pour remplacer quelqu'un et rendre ainsi service).

Ce ne sont pas véritablement des « accros » de la compétition telle qu'on la leur propose depuis des années. Parmi les non-compétiteurs, il n'y a pas que des « allergiques » qui refusent de disputer des compétitions, qui disent qu'ils font du sport car ils ont besoin de faire de l'exercice pour garder un esprit sain dans un corps sain. On pense qu'une partie de ces non-compétiteurs sont des gens qui, malgré tout, qu'ils veuillent bien ou non le reconnaître, adoptent à un moment ou à un autre la démarche d'un compétiteur. On voit en particulier dans cette catégorie tous ceux qui, lorsqu'ils réservent une heure pour aller jouer au tennis, comptent les points au bout de quelques minutes d'échauffement. Ils ont cet attrait du jeu et on peut donc penser qu'ils sont très proches de la démarche du compétiteur. Les compétiteurs occasionnels joueront peut-être davantage dans cet autre format de compétition. Quant aux non-compétiteurs qui ne sont pas hostiles à la démarche de la compétition, on peut penser que certains pourront y venir si on leur propose des formats plus courts, plus ludiques, plus conviviaux.

Pourquoi avoir proposé des formats de match court ?

Il est nécessaire de raccourcir le format des matchs pour pouvoir organiser la compétition individuelle autrement et permettre notamment à un même compétiteur de **jouer un plus grand nombre de matchs dans une même journée.**

Cette approche est un complément naturel du schéma d'organisation de tournois sous la forme de poules, permettant aux joueurs d'assurer **un nombre minimum de matchs pour un droit d'engagement unique.** L'objectif est donc ici de jouer des matchs plus courts pour en jouer davantage.

Cela veut dire qu'à l'occasion d'un seul et même déplacement, un joueur pourrait, par exemple, disputer 3 matchs d'une poule de 4 joueurs.

Jouer plusieurs matchs dans la journée permettrait au compétiteur de rester sur place, dans le club, entre ses matchs, ce qui pourrait aussi apporter une forme de réponse à ce manque de convivialité très souvent stigmatisé dans nos tournois ; on verrait alors se rétablir les discussions entre 2 matchs, le fameux « pot » qui semble avoir disparu.

Et bien sûr, notamment pour les enfants, l'enchaînement d'un plus grand nombre de matchs courts semble pouvoir répondre à leurs attentes d'une activité non seulement **conviviale**, mais aussi très vivante et ludique.

Par ailleurs, la variété qui permettrait à un joueur de disputer plusieurs matchs dans une même journée contre des adversaires différents, au-delà de l'intérêt ludique, aurait sans doute **un intérêt pédagogique** non négligeable. La Direction Technique Nationale et les entraîneurs ne cachent pas leur attrait pour cette démarche qui permettrait à un enfant – plutôt que de jouer 2 heures contre le même adversaire – de jouer 30 minutes contre un gaucher, puis 30 minutes contre un droitier, puis contre quelqu'un qui le bousculerait en montant au filet ou contre un autre qui lèverait les balles du fond du court.

Bref, il y a sans doute un intérêt pédagogique important à permettre d'enchaîner des matchs contre des adversaires différents.

En outre, de cette manière, en organisant, par exemple, une épreuve avec des poules sur un seul et même week-end, on permet aux compétiteurs de mieux **maîtriser la durée et la période de leur épreuve**, tout en supprimant la frustration de l'élimination directe.

Pourquoi faire d'une épreuve 12 ans et plus « format court » une compétition officielle homologuée comptant pour notre classement national ?

On a le sentiment que le classement est une source de motivation importante pour bon nombre de nos licenciés, qu'il y a **un véritable attrait du classement.**

Dès lors, dans une logique de fidélisation, de la même façon que l'on peut espérer fidéliser et garder nos licenciés si l'on arrive à leur donner le goût de la compétition, par exemple en les y faisant venir à travers des formats plus ludiques ou nouveaux qui les auront séduits, pourquoi ne pas leur donner aussi un petit classement venant sanctionner les quelques résultats qu'ils auront enregistrés dans ces compétitions et espérer qu'ensuite ils auront envie de défendre et d'améliorer ce classement ?

C'est donc un argument pour essayer de fidéliser une part plus importante de nos licenciés.

Les résultats sont pris en compte pour le calcul du classement avec l'idée que **toute partie gagnée, quel que soit le format utilisé, donne des points.**

Une telle approche aurait par ailleurs l'avantage de diminuer l'inconvénient classique de la formule des poules en donnant un intérêt à toutes les parties au-delà du seul enjeu de la qualification pour la phase suivante du tournoi.

La règle est simple : elle consiste à appliquer un coefficient réducteur, décidé par la commission de classement, à chaque type de format court (étant admis que l'application de la règle du point décisif ne justifiait pas, par elle seule, une modification des règles de calcul).

En conclusion de ce préambule, il paraît extrêmement important d'insister sur les spécificités des épreuves à format court qui nécessitent une approche différente de la part des clubs dans leur manière de les organiser.

La mise en place d'une telle compétition, avec des matchs plus courts, des poules, des joueurs qui restent dans le club entre 2 matchs, suppose une organisation plus lourde pour le club.

On ne peut pas organiser un tournoi dans lequel existent des épreuves à format court de la même façon que l'on organise un tournoi traditionnel ; c'est une démarche différente que le club doit intégrer dans son projet sportif. C'est la raison pour laquelle ce guide de recommandations a été rédigé, afin que les organisateurs y puisent idées et conseils utiles au montage de leurs épreuves « format court ».

Les toutes premières recommandations

Avant le traitement de la partie technique, sont rassemblés, ci-après, les premiers éléments de réflexion.

Un épreuve « format court » peut être soit une épreuve à part entière réservée aux joueurs non classés ou classés en 4^e série, soit encore la première phase d'une épreuve traditionnelle, soit une épreuve réservée aux 8-9-10 ans.

■ **Dans la première hypothèse**, il convient de signaler que, conformément aux dispositions des règlements sportifs fédéraux relatifs à l'établissement des poules, l'épreuve doit comporter une phase de poules, puis une phase à élimination directe ; l'épreuve ne peut pas être constituée d'une seule phase de poules (sauf dans le cas où la phase de poules est constituée d'une seule poule, conforme aux règlements sportifs).

■ **La seconde option** implique une épreuve se disputant à deux vitesses : une première phase disputée avec un format court ; et une seconde avec le format traditionnel. Il s'agit ici pour l'organisateur d'être très explicite vis-à-vis des compétiteurs qui doivent avoir connaissance des formats utilisés aussi bien par le biais de l'affiche du tournoi que par les informations communiquées individuellement par téléphone ou par écrit.

■ **Dans le cas d'épreuves 8-9-10 ans**, bien préciser le niveau accepté dans celles-ci (orange, vert 9 ans, vert 10 ans, etc.), ainsi que le format de jeu utilisé.

■ **Une épreuve « format court »** doit permettre aux compétiteurs de **jouer plusieurs parties dans une même journée**. Au moment de déterminer les dates du tournoi dans lequel figurent des épreuves « format court », l'organisateur a donc tout intérêt à privilégier les jours de week-end, les jours fériés et éventuellement les mercredis pour les jeunes.

L'un des objectifs de cette nouvelle formule étant de permettre aux compétiteurs de mieux connaître les dates de leur participation, il paraît essentiel que l'organisateur arrête précisément son calendrier et le porte à la connaissance des joueurs longtemps avant le début des épreuves.

B. Rappel des règlements sportifs

1. Épreuves 12 ans et plus comportant des poules

Article 53 • Principe – Domaine d'application

1. Une épreuve avec poules est une compétition individuelle (faisant partie d'un championnat ou d'un tournoi) comprenant 2 phases successives : la phase de poules, puis la phase à élimination directe. La phase de poules peut elle-même être organisée en un enchaînement de plusieurs groupes de poules constitués à partir des classements des joueurs, les vainqueurs des poules d'un groupe étant qualifiés pour le groupe suivant.
2. La phase de poules ne peut être ouverte qu'aux joueurs non classés ou classés en 4^e série.

Article 54 • Constitution des poules

1. Le nombre de joueurs admis dans une même poule ne peut excéder 6 ; au sein d'un même groupe, les effectifs des différentes poules ne peuvent différer de plus d'une unité.
2. Pour une épreuve donnée, tous les joueurs ayant un classement concerné par une phase de poules doivent participer à cette phase.
3. Un même groupe de poules ne peut comporter que des joueurs d'au maximum 4 classements consécutifs, exception faite des éventuels qualifiés d'un groupe précédent. Les joueurs non classés sont ici considérés comme ayant le classement immédiatement inférieur au classement 40. Dans le cas d'un premier groupe de poules avec des joueurs non classés, celui-ci peut être constitué avec des joueurs d'au maximum 5 classements consécutifs, soit de non-classé à 30/3 inclus.
4. Tous les joueurs de même classement doivent être répartis dans un même groupe de poules.
5. Les joueurs aux meilleurs classements, présentant des analogies avec des têtes de série, seront appelés ainsi dans ce qui suit. Chaque poule doit comporter 2 têtes de série, sauf s'il n'y a que des joueurs non classés. Leur affectation doit suivre les règles applicables à la répartition des têtes de série dans les tableaux à sections. Les autres joueurs doivent ensuite être répartis dans les poules de façon à ce qu'elles soient équilibrées au mieux.

Article 55 • Qualifiés

1. Lors du passage d'un groupe de poules à un groupe suivant :
 - seul le vainqueur de chaque poule est qualifié pour le groupe suivant ;
 - si un joueur abandonne dans un match de poules, termine cependant premier de sa poule, et s'il n'est pas en état de continuer dans le groupe de poules suivant, le juge-arbitre peut qualifier pour le groupe de poules suivant le joueur arrivé deuxième de la poule ;
 - toutes les poules du groupe suivant doivent recevoir le même nombre de qualifiés du groupe précédent, à une unité près, ce nombre ne pouvant excéder 2 ;
 - la répartition des qualifiés entrant dans le groupe suivant se fait par tirage au sort.
2. Lors du passage d'un groupe de poules à un tableau à élimination directe :
 - les poules peuvent qualifier 1 ou 2 joueurs. Lorsque les poules n'ont pas le même effectif, toutes les poules à effectif le plus faible qualifient un joueur, toutes les poules à effectif le plus fort qualifient le même nombre de joueurs, soit 1, soit 2 ;
 - ce nombre doit être égal à 1 dans le cas d'un tableau final ne regroupant que des qualifiés de ce groupe de poules ;
 - dans un tableau à élimination directe, les qualifiés ne doivent pas se rencontrer directement à leur premier tour.
3. Un tableau final ne regroupant que des qualifiés doit suivre les règles d'établissement d'un tableau final à départ en ligne tenant compte du classement officiel des joueurs.

Article 56 • Résultats, classements et forfaits

1. Le classement d'une poule est obtenu par l'attribution de :
 - 2 points par partie gagnée, incluant les w.o. ;
 - 1 point par partie jouée et perdue ;
 - 0 point en cas de défaite par w.o.
2. En cas d'égalité de points entre 2 ou plusieurs joueurs, leur classement est établi, en tenant compte pour toutes les parties de la poule :
 - de la différence du nombre de manches gagnées et perdues par chacun d'eux ;
 - puis, en cas de nouvelle égalité, de la différence du nombre de jeux gagnés et perdus par chacun d'eux ;
 - enfin, en cas de nouvelle égalité, par l'application successive des 2 méthodes ci-dessus aux seuls résultats des parties ayant opposé les joueurs à départager, avant un éventuel recours au tirage au sort.

3. À toute partie de la poule ayant donné lieu à un w.o. est affecté le score forfaitaire de 1,5 manche à 0 et 5 jeux à 0.
4. En cas d'abandon ou de disqualification en cours de partie, le score à enregistrer est donné par l'attribution au vainqueur de tous les jeux restant à disputer au moment de l'arrêt de la partie.
5. Tout joueur inscrit dans une poule a l'obligation de disputer toutes les parties prévues. En cas de forfait d'un joueur pour une ou plusieurs de ses parties de poule, chaque résultat est considéré comme une défaite par w.o.

2. Épreuves Galaxie Tennis (8-9-10 ans) comportant des poules

Afin de pouvoir répondre aux contraintes spécifiques des épreuves Galaxie Tennis se déroulant sous forme de poules, certaines contraintes réglementaires ont été supprimées pour ces épreuves uniquement. Ainsi, les cas suivants sont désormais possibles dans les épreuves Galaxie Tennis :

- Possibilité d'effectuer des chevauchements de 2 niveaux d'une phase de poules à une autre. Par exemple, si on fait une première phase de poules avec des jeunes de niveau 2 et 3, on peut désormais faire une seconde phase de poules avec de nouveau des joueurs de niveau 2 et 3.
- Possibilité de faire 2 phases de poules successives sans intégrer de nouveaux joueurs. On peut donc faire 2 phases de poules successives avec tout ou partie des joueurs qui ont disputé la première phase sans intégrer de nouveaux joueurs.
- Possibilité de qualifier pour la phase suivante autant de joueurs par poule qu'on souhaite. Par exemple, si on a une poule de 4 joueurs, on peut choisir de qualifier les 4 joueurs pour la phase suivante.
- Uniquement pour les épreuves Galaxie Tennis filles : il est possible de faire des poules regroupant des joueuses de 3 niveaux qui se suivent de même couleur. Par exemple, on peut faire des poules avec des joueuses 9 ans vert, niveaux 2, 3 et 4.

C. Formats de compétition (voir annexe 1)

Pour la saison 2016, les formats courts sont :

- pour les 8 à 11 ans, les formats 5, 6 et 7 ;
- pour les 12 ans et plus, le format 3.

Pour les saisons sportives à venir, d'autres formats courts pourraient faire partie des règlements sportifs.

Les formats courts impliquent :

- l'utilisation de poules ;
- plusieurs parties dans la même journée ;
- la programmation de la journée doit être affichée dans l'enceinte du club et les joueurs doivent en avoir connaissance avant d'arriver au club.

Utilisation des formats 1 et 2

Les formats 1 et 2 sont peu appropriés pour une épreuve avec des poules car les joueurs disputeront au maximum 2 parties par jour, nécessitant de fait une organisation sur plusieurs jours. Ce qui lui fait perdre de son intérêt car les joueurs auront beaucoup de difficultés pour se libérer plusieurs jours consécutifs. Cette utilisation est déconseillée et ne pourra l'être que de manière très exceptionnelle.

Utilisation des formats courts

Suivant le format utilisé, la durée moyenne d'un match varie entre 30 minutes et 1 heure, et chaque participant jouera entre 2 et 4 parties par jour. Ces formats sont donc parfaitement adaptés à l'utilisation de poules.

D. Analyses par rubriques

1. Limite de la phase avec format court

Dans le cas d'une compétition réservée aux 12 ans et plus, le club organisateur peut selon les épreuves limiter la phase « format court » aux seuls non-classés ou de non-classé à 30/1. Le club doit bien préciser aux participants les classements concernés et les jours de déroulement de cette phase de poules dans chaque épreuve. L'affiche doit clairement reproduire les indications concernant le déroulement de cette phase de poules.

2. Programmation

La programmation d'une phase de poules à parties courtes ou très courtes requiert une grande attention. Quatre critères sont déterminants :

- le format choisi ;
- le nombre de participants ;
- la taille des poules ;
- le nombre de courts disponibles.

Une analyse détaillée des organisations possibles est développée en annexe 2. Afin d'offrir une ambiance à la fois bien organisée et conviviale, des plages de rattrapage de retards éventuels seront insérées dans la programmation. L'objectif est de faire démarrer toutes les parties à l'horaire prévu et dans le calme.

3. Convocation

Les horaires de la journée doivent être indiqués en totalité aux participants.

4. Règlement du tournoi *(modèle en annexe 3)*

Affiché à l'entrée du club et au bureau du juge-arbitre, il doit expliquer, entre autres :

- le mode de fonctionnement de la phase de poules ;
- la durée des échauffements ;
- les horaires ;
- le mode de gestion des balles ;
- le passage du filet requis avant de quitter les courts en terre battue ;
- le mode de lecture des grilles des poules affichées par ailleurs ;
- le nombre de qualifiés issus de cette phase de poules pour entrer dans la phase suivante, à élimination directe.

5. Programme individuel

Après la présentation du joueur au juge-arbitre, un programme individualisé devrait lui être fourni, contenant : le nom du joueur, les heures des parties, les noms des adversaires, les numéros des courts, les balles à rapporter ou à prendre (voir annexe 4).

Une variante peut consister à fournir à chaque joueur une grille de sa poule et à lui suggérer de la remplir progressivement pour contrôle (voir annexe 5).

6. Affichage des grilles des poules

Les grilles de toutes les poules doivent être affichées avec, au départ, les horaires des parties. Au fur et à mesure de l'avancement des parties, les résultats y sont régulièrement portés. Les joueurs doivent pouvoir se situer tout au long de la journée (voir modèles 1, 2 et 3 en annexe 6).

L'utilisation de la grille à double entrée est déconseillée car elle ne permet pas de visualiser le classement progressif des joueurs dans la poule intégrant le recours aux différences de points, de sets ou de jeux.

7. Classement de fin de phase de poules

Le juge-arbitre doit prendre ses dispositions pour que, en fin de phase de poules, les éventuels qualifiés issus des poules soient informés du déroulement de la suite de l'épreuve en ce qui les concerne.

8. Balles

Une solution simple doit être recherchée.

Si les balles sont fournies par l'organisation, on peut affecter les balles nécessaires à chaque court pour un nombre de parties n.

On demande alors aux joueurs de rassembler les balles en fin de partie et de les placer à côté d'un poteau du filet ou sous la chaise d'arbitre.

D'autre part, on demande aux vainqueurs des énièmes parties de la journée de rapporter les balles et il en est fourni des nouvelles aux joueurs des parties n+1.

9. Entretien des courts

Dans le cas de parties sur terre battue, on peut demander aux joueurs de passer la traîne en fin de période et aux joueurs qui arrivent d'arroser. On intégrera les quelques minutes nécessaires à cette opération dans la programmation.

10. Surveillance des parties

La programmation étant à la fois bien organisée et connue des joueurs, le juge-arbitre – ou son adjoint – peut se consacrer à la supervision des parties et à l'aide aux joueurs. En fin de période, il enregistre les résultats dans l'AEI.

11. États de résultats

L'enregistrement par les juges-arbitres des résultats des compétitions homologuées s'effectue obligatoirement à partir des applications fédérales Gestion Sportive (pour les compétitions par équipes) et AEI (pour les épreuves individuelles). Toutes les parties prévues doivent avoir un résultat.

12. Intempéries

Après consultation de la météo locale, le juge-arbitre doit pouvoir rapidement indiquer – afficher – le nouveau programme prévisionnel du jour.

13. Accueil, club-house, bar

Les participants étant invités à passer une grande partie d'une journée au club, les installations doivent être accueillantes, les douches en bon état de fonctionnement et pourvues d'eau chaude.

Un coin repos aménagé est souhaitable.

Des boissons doivent pouvoir être servies pendant toute la journée. L'offre de repas légers sera également étudiée. Un barbecue peut être envisagé pendant une pause générale en milieu de journée.

14. Droits d'engagement

Ils sont déterminés dans le cadre des limites fixées par la ligue.

Les droits d'engagement peuvent être différents pour les joueurs participant à la phase de poules et pour les autres.

Leur montant doit rester à un niveau raisonnable, au risque sinon de dissuader les compétiteurs.

E. Considérations sur l'organisation

L'organisation de la phase de poules **nécessite une préparation et un suivi rigoureux.**

Un week-end entier représente une bonne période de temps pour mener à son terme une phase de poules avec un format court.

L'importance de l'équipe à mettre en place est fonction du nombre de joueurs, et donc du nombre de courts affectés à cette phase.

En plus du juge-arbitre – **dont la présence est indispensable** –, l'équipe mise en place par le comité de tournoi doit pouvoir assurer la supervision permanente des courts, d'une part, et l'intendance, d'autre part.

ANNEXE 1

Les formats de match

POUR LES 12 ANS ET PLUS		
Format 1	3 sets de 6 jeux	Format traditionnel.
Format 2	2 sets de 6 jeux, 3 ^e set = super jeu décisif à 10 points	Format officiel pour les catégories 65 ans et plus; format possible pour les autres catégories d'âge.
Format 3	2 sets de 4 jeux, point décisif, jeu décisif à 4-4 ; 3 ^e set = super jeu décisif à 10 points	Format court réservé aux joueurs et joueuses NC et 4 ^e série / format des épreuves TMC dames, NC et 4 ^e série, et FMC seniors plus à partir de la catégorie 60 ans, NC et 4 ^e série.
Format 4	2 sets de 6 jeux, point décisif ; 3 ^e set = super jeu décisif à 10 points	Format exclusivement réservé pour le double (tennis, beach tennis, padel) ; également autorisé pour le double de la catégorie 11 ans.
POUR LES 8 À 11 ANS		
Format 5	2 sets de 3 jeux, point décisif, jeu décisif à 2-2 ; 3 ^e set = super jeu décisif à 10 points	Format officiel de la catégorie 8 ans (simple et double) ; format également autorisé pour les catégories 9 ans et 10 ans (simple et double) sur terrain orange ou vert.
Format 6	2 sets de 4 jeux, point décisif, jeu décisif à 3-3 ; 3 ^e set = super jeu décisif à 10 points	Format autorisé pour les catégories 9 ans et 10 ans (simple et double) sur terrain vert.
Format 7	2 sets de 5 jeux, point décisif, jeu décisif à 4-4 ; 3 ^e set = super jeu décisif à 10 points	Format autorisé pour la catégorie 10 ans (simple et double) sur terrain vert.
Format 8	3 sets de 6 jeux, point décisif	Format du simple de la catégorie 11 ans (le format du double de la catégorie 11 ans étant le format 4).
AUTRE FORMAT POUR LE BEACH TENNIS ET LE PADEL		
Format 9	1 set de 9 jeux, no ad, avec jeu décisif à 7 points à 8-8	Format exclusivement réservé au beach tennis et au padel.

ANNEXE 2

Exemple de programmation de poules de parties courtes

Quatre critères sont déterminants :

- le format choisi ;
- le nombre de participants ;
- la taille des poules ;
- le nombre de courts disponibles.

Formats courts et repos :

FORMAT	CARACTÉRISTIQUES	POINT DÉCISIF	JEU DÉCISIF	SCORES POSSIBLES	NOMBRE MAXI DE SIMPLES PAR JOUR	NOMBRE MAXI DE MATCHS PAR JOUR	TEMPS MOYEN ESTIMÉ PAR MATCH	REPOS ENTRE 2 SIMPLES
3	2 sets de 4 jeux	Oui	à 4-4	4/0 - 4/1 4/2 - 5/3 5/4	3	3	40min	1 h
5	2 sets de 3 jeux	Oui	à 2-2	3/0 - 3/1 3/2	4	5	30min	30min
6	2 sets de 4 jeux	Oui	à 3-3	4/0 - 4/1 4/2 - 4/3	3	4	45min	30min
7	2 sets de 5 jeux	Oui	à 4-4	5/0 - 5/1 5/2 - 5/3 5/4	2	3	1 h	30min

Les durées moyennes indiquées tiennent compte des temps d'accès aux courts et des temps d'échauffement.

Le présent document comprend 2 parties :

- 1) une analyse détaillée pour des poules de 3, 4 ou 5 joueurs ;
- 2) une synthèse.

REMARQUE PRÉLIMINAIRE 1

En première analyse, on pourrait penser que le nombre de joueurs devrait être un multiple de la taille choisie pour les poules.

- Par exemple :
- 16 joueurs pour 4 poules de 4 ;
 - 15 joueurs pour 3 poules de 5.

Dans la pratique, il ressort qu'il est en général nécessaire de combiner des poules de taille différente et de se limiter à des tailles de 3 et 4, les poules de dimension supérieure étant difficiles à gérer.

- Par exemple :
- pour 15 joueurs, on préférera 3 poules de 4 et 1 poule de 3 ;
 - pour 17 joueurs, on organisera 2 poules de 4 et 3 poules de 3.

Cette organisation permet d'accepter des inscriptions tardives sans remettre en cause la programmation.

REMARQUE PRÉLIMINAIRE 2

Toute programmation prévoit un repos obligatoire après chaque partie (rotation). Le repos est d'1 rotation au minimum ; il peut être de 2. On évite des périodes de repos trop longues afin de garantir un bon rythme à l'épreuve et d'inciter les participants à ne pas quitter le club.

Analyse détaillée

À partir du nombre de courts mis à disposition, on détermine le nombre de rotations et on évalue, format par format, le rapport nombre de courts, durée et nombre de parties jouées (par joueur et au total).

POULES DE 3 JOUEURS

Exemple : 1 court et 2 poules composées des joueurs (1, 2, 3) et (a, b, c).

ROTATIONS	PARTIES	PARTIES
1	1 - 3	Repos
2	Repos	a - c
3	2 - 3	Repos
4	Repos	b - c
5	1 - 2	Repos
6	Repos	a - b

En résumé

POULES DE 3 JOUEURS

NOMBRE DE COURTS	FORMAT	NOMBRE DE PARTIES PAR JOUEUR	DURÉE MOYENNE D'UNE PARTIE	NOMBRE DE POULES SIMULTANÉES	DURÉE
1	3	2	40min	1	5h
	5	2	30min	1	3h
	6	2	45min	1	4h30
	7	2	1h	1	6h

ANNEXE 2 (suite)

POULES DE 4 JOUEURS

Formule 1 : 1 court > 1 poule composée des joueurs (1, 2, 3, 4).

8 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES
1	1 - 4
2	2 - 3
3	Repos
4	1 - 3
5	2 - 4
6	Repos
7	1 - 2
8	3 - 4

Formule 2 : 2 courts C1, C2 > 2 poules composées des joueurs (1, 2, 3, 4) et (a, b, c, d).

6 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES COURT C1	PARTIES COURT C2
1	1 - 4	2 - 3
2	a - d	b - c
3	1 - 3	2 - 4
4	a - c	b - d
5	1 - 2	3 - 4
6	a - b	c - d

Formule 3 : 3 courts C1, C2, C3 > 3 poules composées des joueurs (1, 2, 3, 4), (a, b, c, d) et (A, B, C, D).

7 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES COURT C1	PARTIES COURT C2	PARTIES COURT C3
1	1 - 4	2 - 3	a - d
2	a - d	b - c	b - c
3	1 - 3	2 - 4	-
4	a - c	b - d	a - c
5	b - d	1 - 2	3 - 4
6	-	a - b	c - d
7	a - b	c - d	-

ANNEXE 2 (suite)

Formule 4 : 4 courts > On prend 2 fois la formule 2.

Formule 5 : 5 courts > On prend les formules 2 et 3.

Formule 6 : et ainsi de suite...

En résumé

POULES DE 4 JOUEURS

NOMBRE DE COURTS	FORMAT	NOMBRE DE PARTIES PAR JOUEUR	DURÉE MOYENNE D'UNE PARTIE	NOMBRE DE POULES SIMULTANÉES	DURÉE
1	3	3	40 min	1	6h
	5	3	30 min	1	4h
	6	3	45 min	1	6h
	7	3	1h		8h
2	3	3	40 min	2	4h40
	5	3	30 min	2	3h
	6	3	45 min	2	4h30
	7	3	1h	2	6h
3	3	3	40 min	3	4h40
	5	3	30 min	3	3h30
	6	3	45 min	3	5h15
	7	3	1h	3	7h
4	3	3	40 min	4	4h40
	5	3	30 min	4	3h
	6	3	45 min	4	4h30
	7	3	1h	3	6h
5	Combiner une formule 3 avec une formule 2				

ANNEXE 2 (suite)

POULES DE 5 JOUEURS

Formule 1 : 1 court > 1 poule composée des joueurs (1, 2, 3, 4, 5).

10 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES
1	2 - 4
2	3 - 5
3	1 - 2
4	4 - 3
5	1 - 5
6	2 - 3
7	1 - 4
8	2 - 5
9	1 - 3
10	4 - 5

Formule 2 : 2 courts > 2 poules composées des joueurs (1, 2, 3, 4, 5) et (a, b, c, d, e).

10 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES COURT C1	PARTIES COURT C2
1	2 - 4	3 - 5
2	b - d	c - e
3	1 - 3	4 - 5
4	a - c	d - e
5	1 - 4	2 - 5
6	a - d	b - e
7	1 - 5	2 - 3
8	a - e	b - c
9	1 - 2	3 - 4
10	a - b	c - d

ANNEXE 2 (suite)

Formule 3 : 3 courts > 2 poules composées des joueurs (1, 2, 3, 4, 5) et (a, b, c, d, e).

10 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES COURT C1	PARTIES COURT C2	PARTIES COURT C3
1	2 - 4	3 - 5	b - d
2	c - e	-	-
3	1 - 3	4 - 5	a - d
4	b - c	-	-
5	1 - 4	2 - 5	a - e
6	c - d	-	-
7	1 - 5	2 - 3	b - e
8	a - b	-	-
9	1 - 2	3 - 4	d - e
10	a - c	-	-

Cette solution, complexe, laisse 10 périodes non occupées sans permettre de terminer plus rapidement les poules.

En résumé

POULES DE 5 JOUEURS

NOMBRE DE COURTS	FORMAT	NOMBRE DE PARTIES PAR JOUEUR	DURÉE MOYENNE D'UNE PARTIE	NOMBRE DE POULES SIMULTANÉES	DURÉE
1	3	4	40 min	1	6h40
	5	4	30 min	1	5h
	6	4	45 min	1	7h30
	7	4	1h	1	10h
2	3	4	40 min	2	6h40
	5	4	30 min	2	5h
	6	4	45 min	2	7h30
	7	4	1h	2	10h
3	3	4	40 min	2	6h40
	5	4	30 min	2	5h
	6	4	45 min	2	7h30
	7	4	1h	2	10h
4	Combiner 2 formules 2				

Quel que soit le nombre de courts utilisés, il est très difficile de faire jouer une poule de 5 joueurs en format 7 dans une journée.

ANNEXE 2 (suite)

POULES DE 6 JOUEURS

Formule 1 : 1 court > 1 poule composée des joueurs (1, 2, 3, 4, 5, 6).

15 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES COURT C1
1	1 - 3
2	2 - 5
3	4 - 6
4	3 - 6
5	1 - 5
6	2 - 4
7	3 - 5
8	1 - 4
9	2 - 6
10	4 - 5
11	2 - 3
12	1 - 6
13	3 - 4
14	5 - 6
15	1 - 2

Cette formule n'est envisageable que pour des formats 3, 5 et 6.

Formule 2 : 2 courts > 1 poule composée des joueurs (1, 2, 3, 4, 5, 6)

12 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES COURT C1	PARTIES COURT C2
1	1 - 3	2 - 5
2	4 - 6	-
3	-	5 - 1
4	3 - 6	4 - 2
5	-	-
6	3 - 5	1 - 4
7	2 - 6	-
8	-	4 - 5
9	1 - 6	2 - 3
10	-	-
11	3 - 4	5 - 6
12	-	1 - 2

ANNEXE 2 (suite)

Formule 3 : 3 courts > 2 poules composées des joueurs (1, 2, 3, 4, 5, 6) et (a, b, c, d, e, f).

10 ROTATIONS

ROTATIONS	PARTIES COURT C1	PARTIES COURT C2	PARTIES COURT C3
1	1 - 3	2 - 5	4 - 6
2	a - c	b - e	d - f
3	5 - 1	3 - 6	4 - 2
4	e - a	c - f	d - b
5	3 - 5	1 - 4	2 - 6
6	c - e	a - d	b - f
7	1 - 6	2 - 3	4 - 5
8	a - f	b - c	d - e
9	1 - 2	3 - 4	5 - 6
10	a - b	c - d	e - f

En résumé

POULES DE 6 JOUEURS

NOMBRE DE COURTS	FORMAT	NOMBRE DE PARTIES PAR JOUEUR	DURÉE MOYENNE D'UNE PARTIE	NOMBRE DE POULES SIMULTANÉES	DURÉE
1	3	5	40 min	1	10h
	5	5	30 min	1	7h30
	6	5	45 min	1	11h15
2	3	5	40 min	1	8h
	5	5	30 min	1	6h
	6	5	45 min	1	9h
3	3	5	40 min	2	6h40
	5	5	30 min	2	5h
	6	5	45 min	2	7h30

L'organisation d'une épreuve avec des poules de 6 devrait être systématiquement associée à la disponibilité de 3 courts.

Sur 1 court, il faut 15 rotations pour disputer 1 poule.

Sur 2 courts, il faut 12 rotations par court pour disputer 1 poule.

Sur 3 courts, on peut faire jouer la même poule sur 9 rotations seulement, et 2 poules avec 1 seule rotation supplémentaire.

ANNEXE 2 (suite)

Synthèse

Gardant à l'esprit l'objectif fixé, à savoir « initier des joueurs à la compétition de tennis et la leur faire apprécier », il convient de ménager des repos suffisants mais de ne pas imposer de longues périodes de présence forcée et inactive au club.

EFFECTIF DES POULES

Pour les formats 3, 5, 6 et 7, les poules de 3 ou les poules de 4 sont les poules les plus appropriées pour que la compétition se déroule dans un temps raisonnable (1 à 2 journées). L'utilisation d'1 ou de plusieurs poules de 5 doit être exceptionnelle. L'utilisation d'1 ou de plusieurs poules de 6 ne peut être envisagée que pour le format 5 mais la compétition ne pourra se dérouler sur une seule journée, chaque enfant ne pouvant disputer au maximum que 4 simples par jour.

Temps moyen estimé pour un match :

Format 3	40 min
Format 5	30 min
Format 6	45 min
Format 7	1 h

Temps moyen estimé avec 2 poules de 3 joueurs :

NOMBRE DE COURTS	1 COURT	2 COURTS
Format 3	5 h	4 h
Format 5	3 h	2 h 30
Format 6	4 h 30	3 h 15
Format 7	6 h	4 h

Temps moyen estimé avec des poules de 4 joueurs et 1 court par poule :

NOMBRE DE COURTS	1 COURT	2 COURTS	3 COURTS	4 COURTS
Format 3	6 h	4 h 30	4 h 30	4 h 40
Format 5	4 h	3 h	3 h 30	3 h
Format 6	6 h	4 h 30	5 h 15	4 h 30
Format 7	8 h	6 h	7 h	6 h

Remarque : ces temps moyens estimés tiennent compte du repos obligatoire de 30 minutes entre 2 parties au format 5, 6 ou 7 et d'1 heure entre 2 parties au format 3.

ANNEXE 2 (suite)

Récapitulation des durées d'achèvement des poules selon le format envisagé

- Format 3 : 2 sets de 4 jeux, point décisif, jeu décisif à 4-4, 3^e set sous forme de super jeu décisif à 10 points.

NOMBRE DE COURTS	NOMBRE DE POULES SIMULTANÉES	POULE DE 3	POULE DE 4	POULE DE 5
1	1	5h	6h	6h40
2	2	5h	4h40	6h40
3	3	5h	4h40	6h40
4	4	5h	4h40	6h40

- Format 5 : 2 sets de 3 jeux, point décisif, jeu décisif à 22, 3^e set sous forme de super jeu décisif à 10 points.

NOMBRE DE COURTS	NOMBRE DE POULES SIMULTANÉES	POULE DE 3	POULE DE 4	POULE DE 5
1	1	3h	4h	5h
2	2	3h	3h	5h
3	3	3h	3h30	5h
4	4	3h	3h	5h

- Format 6 : 2 sets de 4 jeux, point décisif, jeu décisif à 3-3, 3^e set sous forme de super jeu décisif à 10 points.

NOMBRE DE COURTS	NOMBRE DE POULES SIMULTANÉES	POULE DE 3	POULE DE 4	POULE DE 5
1	1	4h30	6h	7h30
2	2	4h30	4h30	7h30
3	3	4h30	5h15	7h30
4	4	4h30	4h30	7h30

- Format 7 : 2 sets de 5 jeux, point décisif, jeu décisif à 4-4, 3^e set sous forme de super jeu décisif à 10 points.

NOMBRE DE COURTS	NOMBRE DE POULES SIMULTANÉES	POULE DE 3	POULE DE 4	POULE DE 5
1	1	6h	8h	10h
2	2	6h	6h	10h
3	3	6h	7h	10h
4	4	6h	6h	10h

En résumé

Les poules de 4 joueurs garantissent l'organisation optimale. Lorsque le nombre d'engagés n'est pas un multiple de 4, on préférera des combinaisons avec des poules de 3 joueurs afin de garder de la flexibilité pour admettre des joueurs supplémentaires et préserver tout l'intérêt des joueurs à l'avancement de la poule.

ANNEXE 3

Exemple de modèle de règlement d'un tournoi adulte comportant une phase de poules

PHASE DE POULES

- Les joueurs non classés jusqu'à 30/4 commencent le tournoi par une phase de parties courtes (format 3) organisée en poules.
- Les parties se disputent au meilleur des 3 manches. Lors des 2 premières, celles-ci sont gagnées par le premier joueur à 4 jeux avec 2 jeux d'écart et application du point décisif à 40A. Un jeu décisif est joué à 4 jeux partout. Une troisième manche éventuelle est disputée sous la forme d'un super jeu décisif en 10 points.
- Les poules comportent 3 ou 4 joueurs. Chaque participant est appelé à jouer plusieurs parties courtes dans une journée.
- Les horaires des parties sont disponibles auprès du juge-arbitre. Un document récapitulatif individuel sera fourni à chaque participant.
- En arrivant au club, les joueurs se présentent au juge-arbitre munis de leur attestation de licence de l'année en cours, d'un certificat médical et d'une pièce d'identité avec photo.
- La durée des échauffements est limitée à 2 minutes.
- À la fin des parties, les joueurs réunissent les balles au pied d'un poteau du filet, passent la traîne (pour les courts en terre battue) et viennent annoncer le résultat au juge-arbitre.
- Dans le but d'assurer un enchaînement régulier des parties et de respecter les dispositions prises à cet effet par les partenaires, il est recommandé de ne pas quitter le club.
- Les vainqueurs de la phase de poules seront qualifiés pour jouer dans la phase suivante du tournoi, c'est-à-dire à élimination directe avec des parties classiques.

PHASE CLASSIQUE À ÉLIMINATION DIRECTE

- En arrivant au club, les joueurs se présentent au juge-arbitre munis de leur attestation de licence de l'année en cours, d'un certificat médical et d'une pièce d'identité avec photo.
- La durée de l'échauffement est limitée à 5 minutes.
- Les parties se déroulent en 3 manches classiques avec jeu décisif dans toutes les manches. La règle de l'avantage est appliquée.
- En catégorie 55 ans, un repos de 10 minutes est obligatoire avant la 3^e manche.
- Les joueurs passent la traîne avant de quitter le court (terre battue).
- Le vainqueur vient annoncer le résultat au juge-arbitre.
- Le perdant garde les balles.
- Le vainqueur peut offrir à boire au perdant.

Nous vous souhaitons un agréable tournoi !

ANNEXE 4

Modèle de programme individualisé à remettre au joueur selon le format envisagé

TOURNOI DE : (nom du tournoi)

Épreuve :

Programmation des parties du : (date)

Nom du joueur : (nom, prénom)

ADVERSAIRE	HEURE	COURT	BALLES À RAPPORTER	BALLES À DEMANDER

Tournoi de : **TC EXEMPLE**

Épreuve : **MESSIEURS 35 ANS**

Programmation des parties du : **DIMANCHE 8 AVRIL**

Nom du joueur : **DURAND GEORGES**

ADVERSAIRE	HEURE	COURT	BALLES À RAPPORTER	BALLES À DEMANDER
DUPONT	9:00	3		
MARTIN	10:45	3		
DUVAL	13:30	2	X	
LEGRAND	16:00	2		

ANNEXE 5

Poules : résultats et classement

POULE DE 3

TOURNOI : Homologation T 200 :

Épreuve Groupe N° poule

Format

RÉSULTATS

MATCH	H	CT	NOM	CLT	V/D	NOM	CLT	SCORE
M1			J1			J2		
M2			J1			J3		
M3			J2			J3		

TOTALISATION ET CLASSEMENT (POULE DE 3)

NOMS	J1			J2			J3		
	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts
M1									
M2									
M3									
TOTAL									
Class ¹									

ANNEXE 5 (suite)

Poules : résultats et classement

POULE DE 4

TOURNOI : Homologation

Épreuve Groupe N° poule

Format

RÉSULTATS

MATCH	H	CT	NOM	CLT	V/D	NOM	CLT	SCORE
M1			J1			J2		
M2			J1			J3		
M3			J1			J4		
M4			J2			J3		
M5			J2			J4		
M6			J3			J4		

TOTALISATION ET CLASSEMENT (POULE DE 4)

NOMS	J1			J2			J3			J4		
	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts
M1												
M2												
M3												
M4												
M5												
M6												
TOTAL												
Class ^t												

ANNEXE 5 (suite)

Poules : résultats et classement

POULE DE 5

TOURNOI : Homologation

Épreuve Groupe N° poule

Format

RÉSULTATS

MATCH	H	CT	NOM	CLT	V/D	NOM	CLT	SCORE
M1			J1			J2		
M2			J1			J3		
M3			J1			J4		
M4			J1			J5		
M5			J2			J3		
M6			J2			J4		
M7			J2			J5		
M8			J3			J4		
M9			J3			J5		
M10			J4			J5		

TOTALISATION ET CLASSEMENT (POULE DE 5)

NOMS	J1			J2			J3			J4			J5		
	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts
M1															
M2															
M3															
M4															
M5															
M6															
M7															
M8															
M9															
M10															
TOTAL															
Class ^t															

ANNEXE 6

Modèles d'affichage de grilles de poules

MODÈLE N° 1

CLASSEMENT DANS LES POULES

TOURNOI EXEMPLE A

VAINQUEUR D'UNE PARTIE	2 points
PERDANT	1 point
PERDANT PAR FORFAIT (W.O.)	0 point

En cas d'égalité de points, on calcule la différence des manches puis, si encore nécessaire, la différence des jeux gagnés et perdus.

EXEMPLE : Magali bat Alice 3/2 1/3 1/0.

Magali marque 2 points.

Alice en marque 1.

- Différence de manches : pour Magali : $2-1 = 1$; pour Alice : $1-2 = -1$
- Différence de jeux : pour Magali : $5-5 = 0$; pour Alice : $5-5 = 0$

ANNEXE 6 (suite)

Modèles d'affichage de grilles de poules

MODÈLE N° 2

TOURNOI : **TC EXEMPLE B** Homologation T 200 :

Épreuve **FILLES 10 ANS** Groupe **1** N° poule **3**

Format **7 (2 SETS DE 5 JEUX, JEU DÉCISIF À 4-4)**

RÉSULTATS

MATCH	H	CT		NOM	CLT	V/D		NOM	CLT	SCORE
M1	9H	1	J1	ALICE A.	NC	D	J2	BLANDINE B.	NC	5/2-5/3
M2	11H	1	J1	ALICE A.	NC	V	J3	CHARLOTTE C.	NC	5/3-2/5-1/0
M3	13H	1	J1	ALICE A.	NC	V	J4	DELPHINE D.	NC	5/2-5/1
M4	13H	2	J1	BLANDINE B.	NC	D	J5	CHARLOTTE C.	NC	W.O.
M5	11H	2	J2	BLANDINE B.	NC	D	J3	DELPHINE D.	NC	5/4-5/4
M6	9H	2	J2	CHARLOTTE C.	NC	V	J4	DELPHINE D.	NC	5/2-5/2

TOTALISATION ET CLASSEMENT (POULE DE 4)

NOMS	J1 ALICE A.			J2 BLANDINE B.			J3 CHARLOTTE C.			J4 DELPHINE D.		
Match	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts
M1	1	-2	-5	2	2	5						
M2	2	1	0				1	-1	0			
M3	2	2	7							1	-2	-7
M4				0	-1,5	-5	2	1,5	5			
M5				1	-2	-2				2	2	2
M6							2	2	6	1	-2	-6
TOTAL	5	1	2	3	-1,5	3	5	2,5	11	4	-2	-11
Class ¹		2 ^e			4 ^e			1 ^e			3 ^e	

ANNEXE 6 (suite)

Modèles d'affichage de grilles de poules

MODÈLE N° 3

TOURNOI : *TC EXEMPLE C* Homologation T 200 :

Épreuve **GARÇONS 13 / 14 ANS** Groupe **1** N° poule **2**

Format **2 SETS DE 4 JEUX, JEU DÉCISIF À 4-4**

RÉSULTATS

MATCH	H	CT		NOM	CLT	V/D		NOM	CLT	SCORE
M1	17H	2	J1	ARNAUD A.	NC	V	J2	BENOÎT B.	30/5	5/4-4/2
M2	11H	1	J1	ARNAUD A.	NC	V	J3	CLÉMENT C.	30/4	4/2-4/2
M3	13H	1	J1	ARNAUD A.	NC	D	J4	DAMIEN D.	NC	4/0-4/1
M4	15H	2	J1	ARNAUD A.	NC	V	J5	ÉRIC E.	30/4	W.O.
M5	15H	1	J2	BENOÎT B.	30/5	D	J3	CLÉMENT C.	30/4	4/1-1/4-1/0
M6	9H	1	J2	BENOÎT B.	30/5	V	J4	DAMIEN D.	NC	4/0-4/0
M7	13H	2	J2	BENOÎT B.	30/5	D	J4	ÉRIC E.	30/4	4/2-5/3
M8	17H	1	J3	CLÉMENT C.	30/4	D	J4	DAMIEN D.	NC	5/3-5/3
M9	9H	2	J3	CLÉMENT C.	30/4	V	J4	ÉRIC E.	30/4	4/1-4/2
M10	11H	2	J4	CLÉMENT C.	NC	D	J4	ÉRIC E.	30/4	4/0-4/2

TOTALISATION ET CLASSEMENT (POULE DE 5)

NOMS	J1 ARNAUD A.			J2 BENOÎT B.			J3 CLÉMENT C.			J4 DAMIEN D.			J5 ÉRIC E.		
Match	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts	Pts	Sets	Jeux/Pts
M1	2	2	3	1	0	-3									
M2	2	2	4				1	0	4						
M3	1	0	-7							2	2	7			
M4	2	1,5	5										0	-1,5	-5
M5				1	1	-1	2	2	1						
M6				2	2	8				1	0	-8			
M7				1	0	-4							2	2	4
M8							1	0	-4	2	2	4			
M9							2	2	5				1	0	-5
M10										1	0	-6	2	2	6
TOTAL	2	5,5	5	5	3	0	6	4	-2	6	4	-3	5	2,5	0
Class ^e			1 ^{er}			4 ^e			2 ^e			3 ^e			5 ^e

Formule Multi-chances

A. Préambule

Le principe de la formule Multi-Chances est de garantir aux joueurs(ses) de disputer, par une succession de tableaux (de 8, 12, 16, 24 ou 32), un nombre défini de matchs (3, 4 ou 5). À l'issue de l'épreuve, la formule Multi-Chances permet de classer les joueurs de 1 à n (n correspondant à la taille du tableau, et donc au nombre de participants).

B. Les épreuves et catégories concernées

1. Les Tournois Multi-Chances (TMC)

La formule sportive Multi-Chances était jusque-là réservée aux seuls Tournois Multi-Chances (TMC). Créés pour répondre à des besoins bien précis de certaines catégories d'âge, il existe trois types de TMC :

Les TMC 60 ans et plus

Créés en 2010, ces tournois sont réservés aux 60 ans et plus non classé(e)s et classé(e)s en 4^e série. Leur nombre n'est pas limité. L'homologation d'un tournoi TMC 60 ans et plus s'effectue auprès de sa ligue.

Les TMC dames

Mis en place en 2011 pour faciliter l'accès à la compétition féminine, ces tournois sont destinés aux joueuses seniors et seniors plus non classées ou classées en 4^e série. Avec plus de 80 tournois organisés en 2012, cette formule rencontre un vif succès. Leur nombre n'est pas limité. Après avoir pris connaissance du cahier des charges, un club souhaitant organiser un TMC dames doit adresser à sa ligue une demande d'homologation, ainsi que la fiche d'inscription spécifique. Après avoir donné son aval, la ligue transmet l'inscription à la Direction de la compétition qui édite chaque année un calendrier.

Les TMC 9/12 ans

Axés sur la formation et destinés aux meilleurs jeunes régionaux âgés de 9 à 12 ans, les TMC 9/12 ans sont administrés par le siège de la FFT. L'inscription des tournois s'effectue auprès de la Direction de la compétition qui édite chaque année un calendrier après en avoir confié l'harmonisation à la Direction Technique Nationale. Les TMC 9/12 ans sont organisés par les ligues qui peuvent en confier la gestion à un club support.

Ils répondent à un cahier des charges bien précis (inscription et sélection des jeunes joueurs par les équipes techniques régionales des ligues organisatrices, encadrement des délégations de ligues par un breveté d'État, coaching autorisé, âge réel obligatoire pour les 9 et 10 ans, prise en charge de l'hébergement et de la restauration par le club ou la ligue organisatrice, etc.). Leur nombre n'a pas vocation à augmenter.

2. Les tournois de clubs des catégories 14 ans et moins

Il est dorénavant possible d'ouvrir la formule sportive Multi-Chances aux tournois de clubs des catégories 14 ans et moins à compter de l'année sportive 2013.

La formule Multi-Chances représente désormais pour les clubs organisant des tournois de jeunes comprenant des catégories sportives de 14 ans et moins une alternative aux tableaux à entrées échelonnées, à départ en ligne ou encore aux formules par poules.

L'objectif visé est de répondre à l'attente des quelque 70 clubs qui ont d'ores et déjà formulé le souhait d'utiliser la formule Multi-Chances pour leurs tournois jeunes sans avoir, pour cela, à être inscrits dans un cadre et une organisation nationale.

C. L'organisation sportive

Ces tournois se déroulent dans le respect des règlements sportifs de la FFT, notamment en ce qui concerne les conditions de jeu (le format des parties, l'application du point décisif, les temps de repos, les balles, la limitation du nombre de parties par jour, etc.).

Un JAT1 est compétent pour organiser un tournoi utilisant la formule Multi-Chances. Un juge-arbitre adjoint est fortement conseillé pour un tournoi regroupant 32 joueurs(ses). Comme pour toutes les épreuves individuelles, l'utilisation de l'AEI est obligatoire.

1. Taille des tableaux et nombre de matchs garantis

Cinq tailles de tableaux sont proposées : 8, 12, 16, 24 et 32. Le nombre d'inscrits doit correspondre à la taille de l'un de ces 5 tableaux. Le nombre de matchs garantis, qui est fonction de la taille du tableau, est le suivant :

- 3 pour les tableaux de 8;
- 3 ou 4 pour les tableaux de 12;
- 4 pour les tableaux de 16;
- 4 ou 5 pour les tableaux de 24;
- 5 pour les tableaux de 32.

2. Établissement des tableaux

Seul le tableau dit principal ou final à départ en ligne doit être constitué en conformité avec les règlements sportifs de la FFT, en particulier pour le placement des têtes de série. Les tableaux de classement ne possèdent pas de têtes de série. Les enchaînements entre les différents tableaux de classement sont prédéfinis et doivent être strictement respectés. L'AEI génère les tableaux de classement à partir du tableau principal. Les modèles de tableaux sont joints en annexe.

Chaque joueur est reversé, dès lors qu'il perd une partie, dans un tableau de classement dont l'effectif est exactement égal au nombre de parties jouées au tour ayant vu ce joueur perdre. Le processus s'arrête dès lors que chacun des joueurs a joué sa partie de classement définitif.

Exemple : sur un tableau principal de 32 joueurs, il y a 16 matchs au premier tour ; la dimension du tableau de classement des perdants du premier tour est donc égale à 16 : les 16 perdants se jouent dans un tableau de 16 joueurs.

3. Autres règles à prendre en compte

- La formule Multi-Chances ne concerne pas les championnats départementaux et régionaux.
- Il n'est pas possible de faire cohabiter des épreuves classiques et des épreuves Multi-Chances au sein d'une même homologation.
- Il ne peut exister d'épreuve de consolante associée à une épreuve Multi-Chances.
- Retrait-qualification : tout joueur requalifié (à partir des quarts de finale du tableau principal) suite au retrait de son adversaire continue dans le tableau principal. Il est tout de même reversé dans le tableau de classement (comme s'il n'avait pas été requalifié). S'il est considéré comme légitime qu'il ne joue pas ce match de classement, l'organisateur supprime la notion de w.o. en revenant directement vers la commission régionale de classement.
- Dans le cadre des tournois TMC 9/12 ans se jouant sur 3 ou 4 jours et dans le cas où un joueur ne pourrait participer à sa première partie en raison d'une blessure, un w.o. lui sera alors attribué. Les w.o. suivants attribués sur les tableaux de classement pourront être supprimés ultérieurement par la commission fédérale de classement. Aussi, il est rappelé que, si un joueur abandonne ou déclare forfait pour son premier match et si ses conditions de santé le permettent à nouveau, il pourra participer aux matchs suivants dans les tableaux de classement.

En revanche, dans le cadre d'un tournoi classique utilisant la formule Multi-Chances, étant donné que le tournoi peut se jouer sur plusieurs semaines, la procédure de suppression de w.o. par la commission de classement n'est pas applicable.

4. Réflexions sur le nombre de joueurs participant à une FMC

- Pour faire disputer une épreuve sous forme de FMC, l'idéal est que l'effectif soit de :
 - 8 joueurs (chaque joueur dispute 3 matchs et il y a 12 parties en tout) ;
 - 16 joueurs (chaque joueur dispute 4 matchs et il y a 32 parties en tout) ;
 - 32 joueurs (chaque joueur dispute 5 matchs et il y a 80 parties en tout).
- Si le nombre de joueurs n'est pas 8, 16 ou 32, il est recommandé que l'effectif soit de :
 - 12 joueurs (8 joueurs disputent chacun 3 matchs et 4 joueurs disputent chacun 4 matchs) ;
 - 24 joueurs (6 joueurs disputent chacun 4 matchs et 8 joueurs disputent chacun 5 matchs).
- Que se passe-t-il si le nombre de participants est différent de 8, 12, 16, 24 ou 32 ? Prenons des exemples :
 - Si 9 joueurs : 1 joueur dispute 4 matchs, 7 joueurs disputent 3 matchs, 1 joueur dispute 1 match et il y a 13 parties en tout.
 - Si 10 joueurs : 2 joueurs disputent 2 matchs, 6 joueurs disputent 3 matchs, 2 joueurs disputent 4 matchs et il y a en tout 15 parties.
 - Si 11 joueurs : 2 joueurs disputent 2 matchs, 6 joueurs disputent 3 matchs, 3 joueurs disputent 4 matchs et il y a en tout 17 parties.
 - Si 13 joueurs : 1 joueur dispute 2 matchs, 6 joueurs disputent 3 matchs, 6 joueurs disputent 4 matchs et il y a en tout 22 parties.
 - Si 14 joueurs : 6 joueurs disputent 3 matchs, 8 joueurs disputent 4 matchs et il y a en tout 25 parties.
 - Si 15 joueurs : 4 joueurs disputent 3 matchs, 11 joueurs disputent 4 matchs et il y a en tout 28 parties.

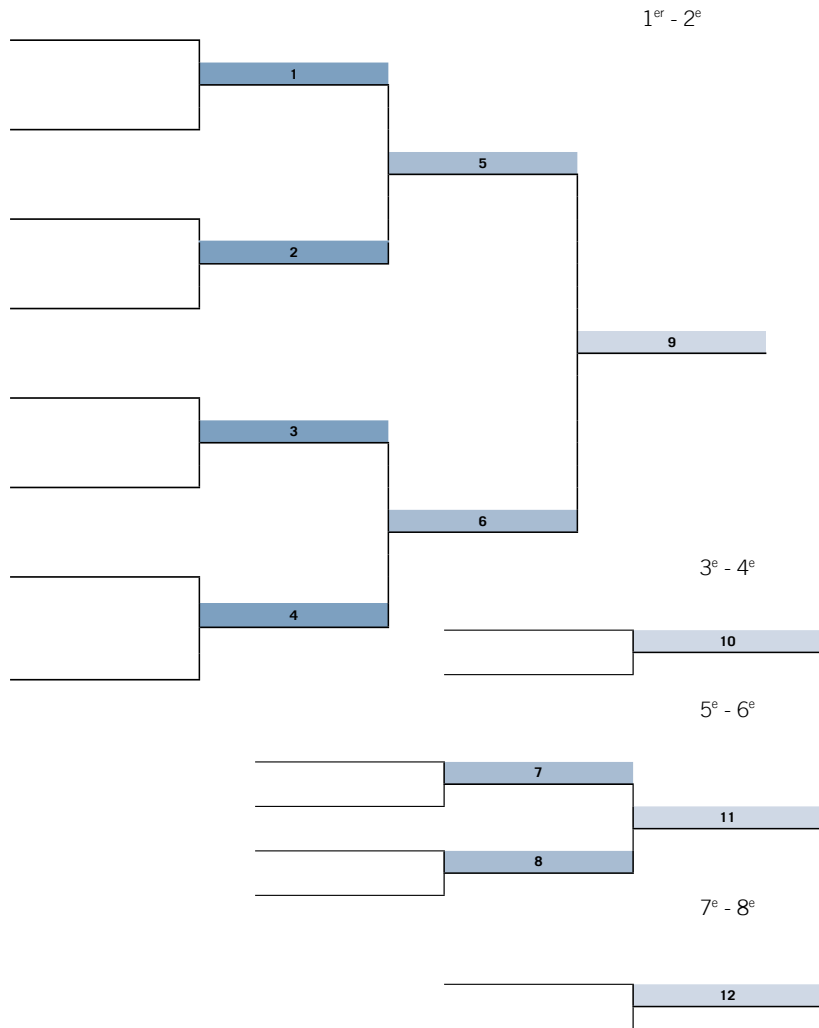
Conclusion : que l'on utilise des poules ou une FMC, le nombre de matchs par joueur doit être le même à une unité près ; pour un effectif variant de 8 à 16 le tableau récapitulatif ci-dessous indique les possibilités entre FMC et poules :

NOMBRE DE JOUEURS	FORMULE ADAPTÉE	FORMULE POSSIBLE	FORMULE INAPPROPRIÉE
8	FMC ou POULES		
9	POULES		FMC
10	POULES		FMC
11	POULES		FMC
12	FMC ou POULES		
13	POULES		FMC
14	POULES	FMC	
15	POULES	FMC	
16	FMC ou POULES		

ANNEXES

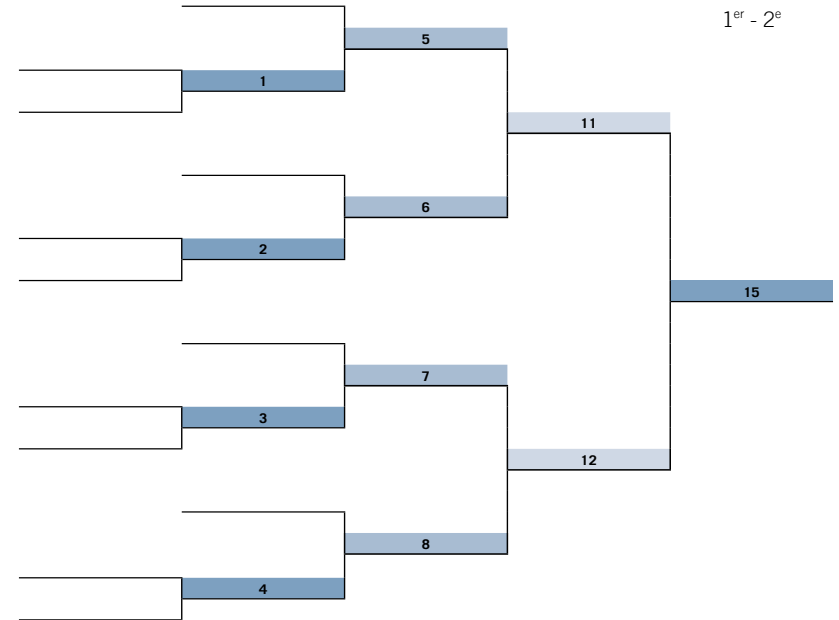
Squelettes de tableaux

Formule Multi-Chances - Tableau de 8 joueurs



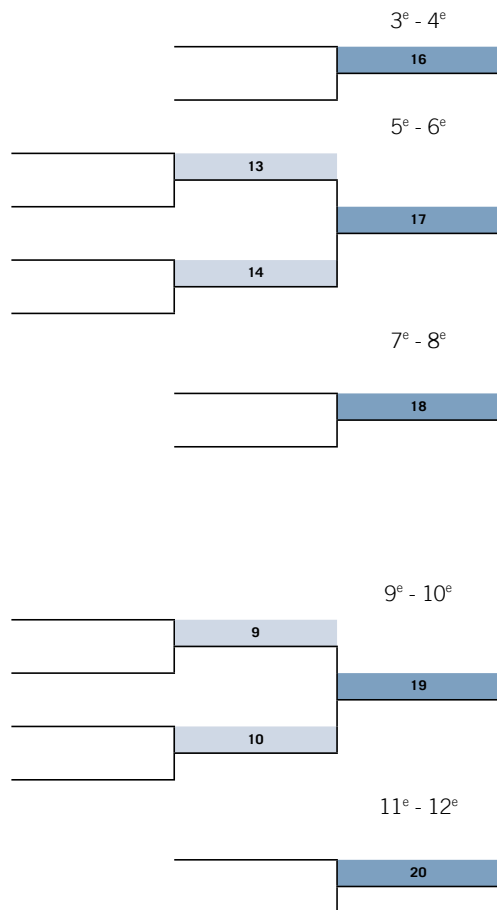
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 12 joueurs



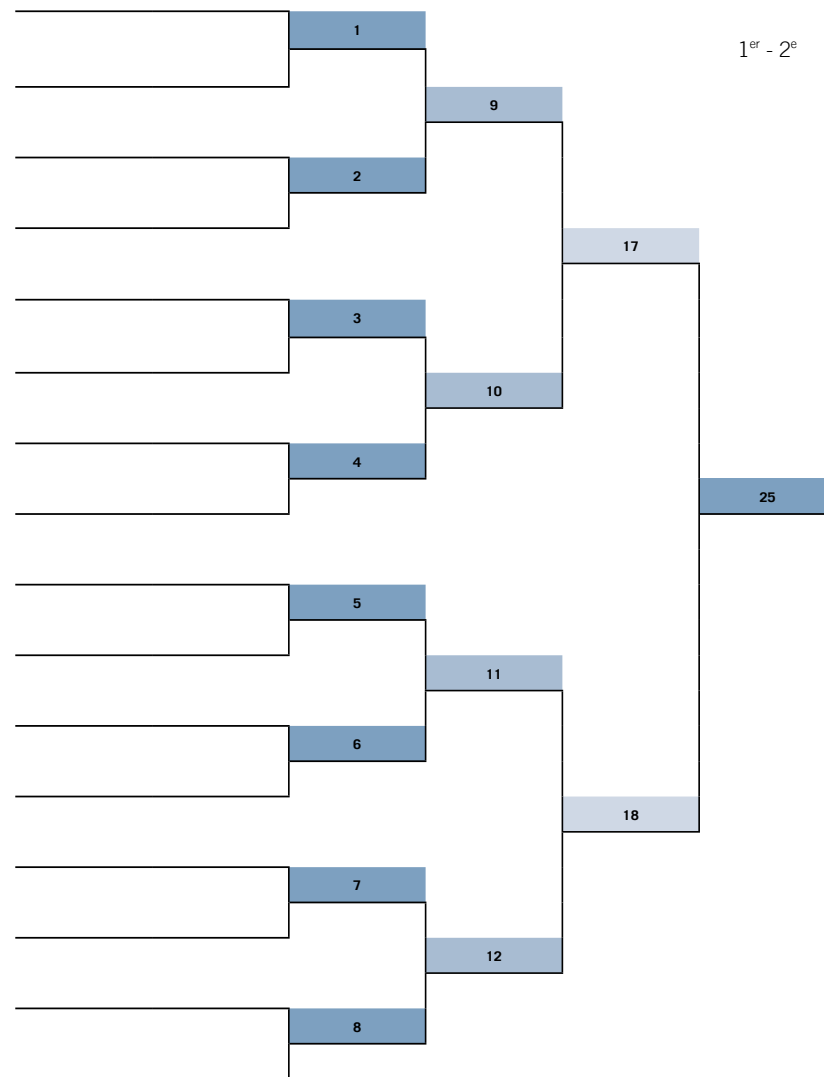
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 12 joueurs (suite)



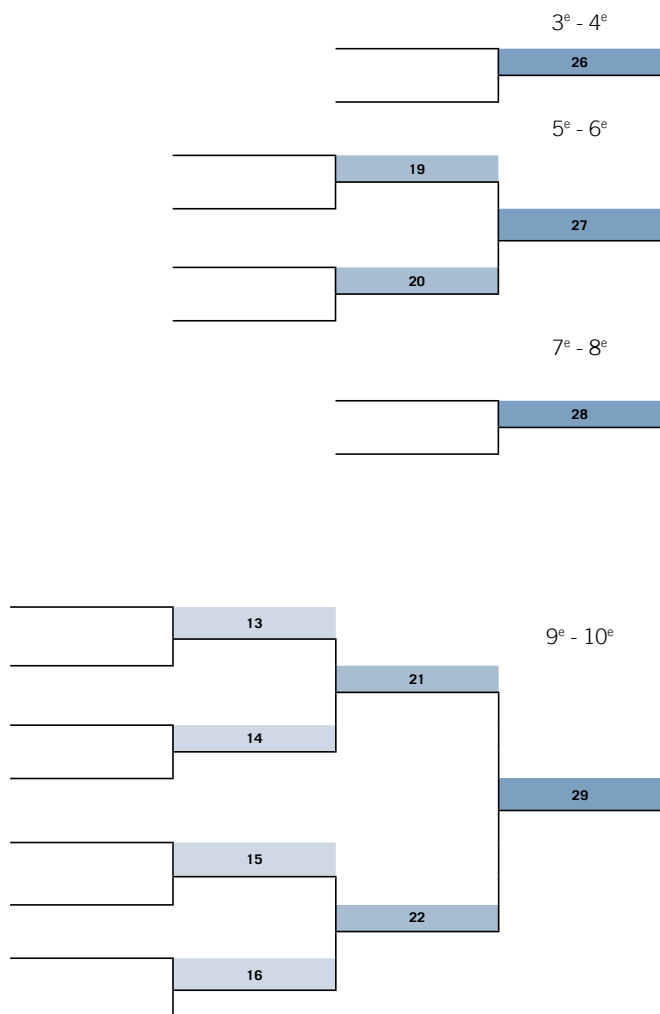
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 16 joueurs



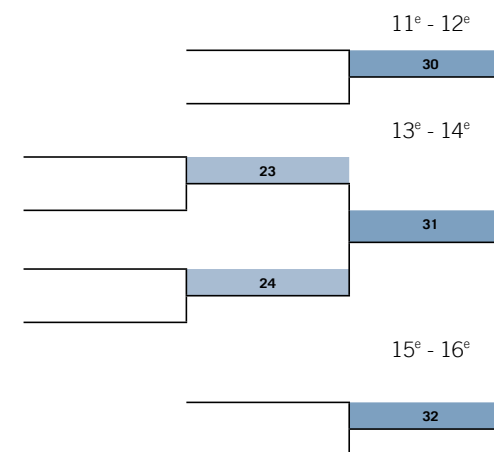
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 16 joueurs (suite)



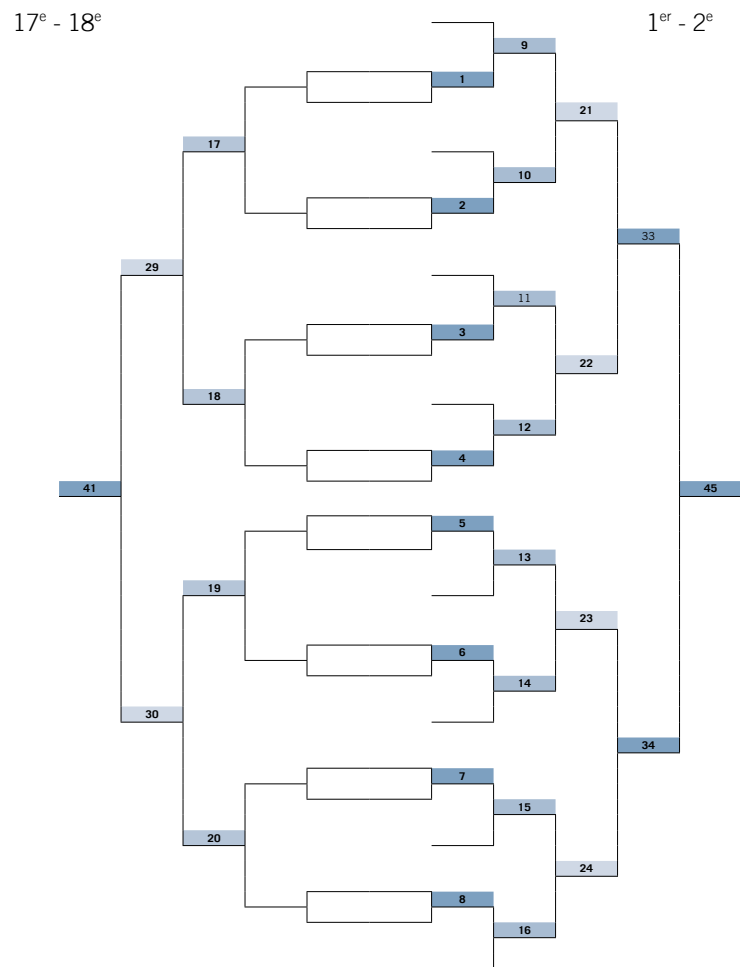
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 16 joueurs (suite)



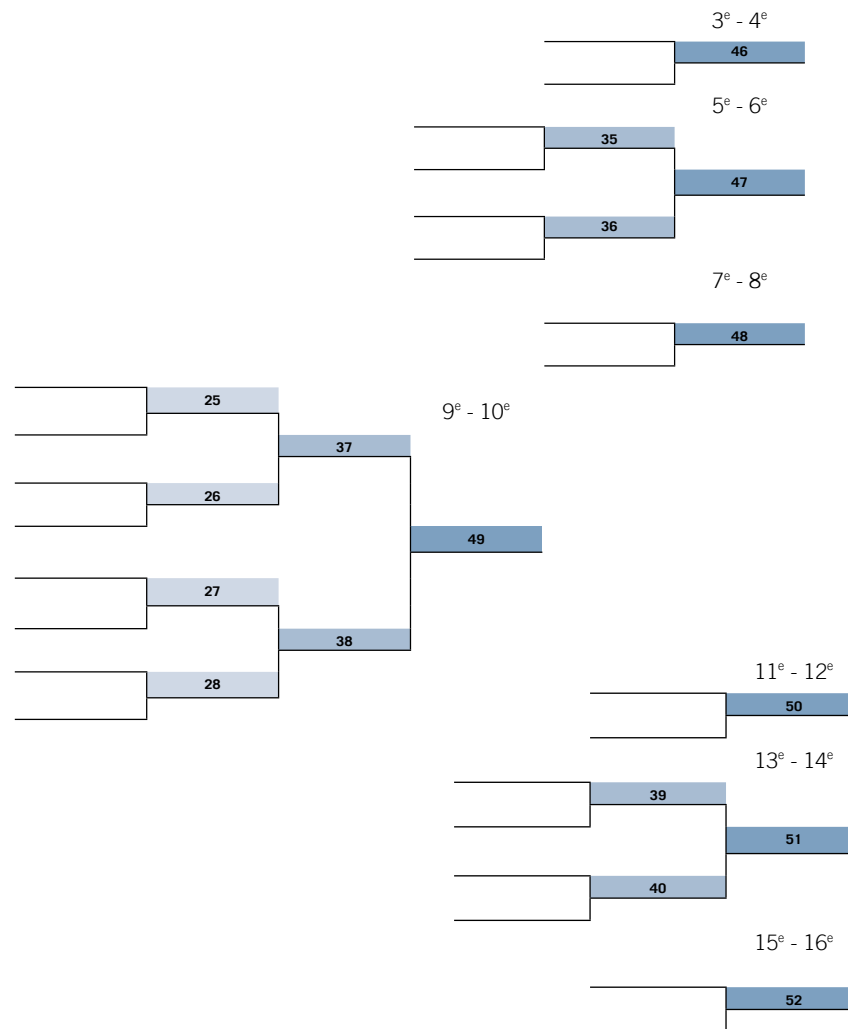
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 24 joueurs



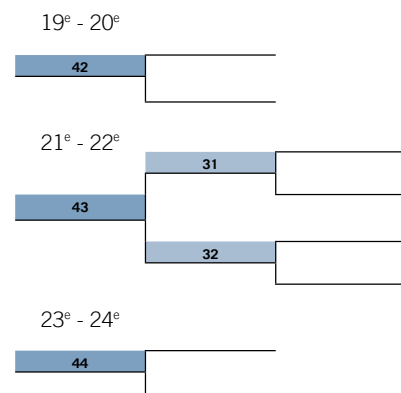
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 24 joueurs (suite)



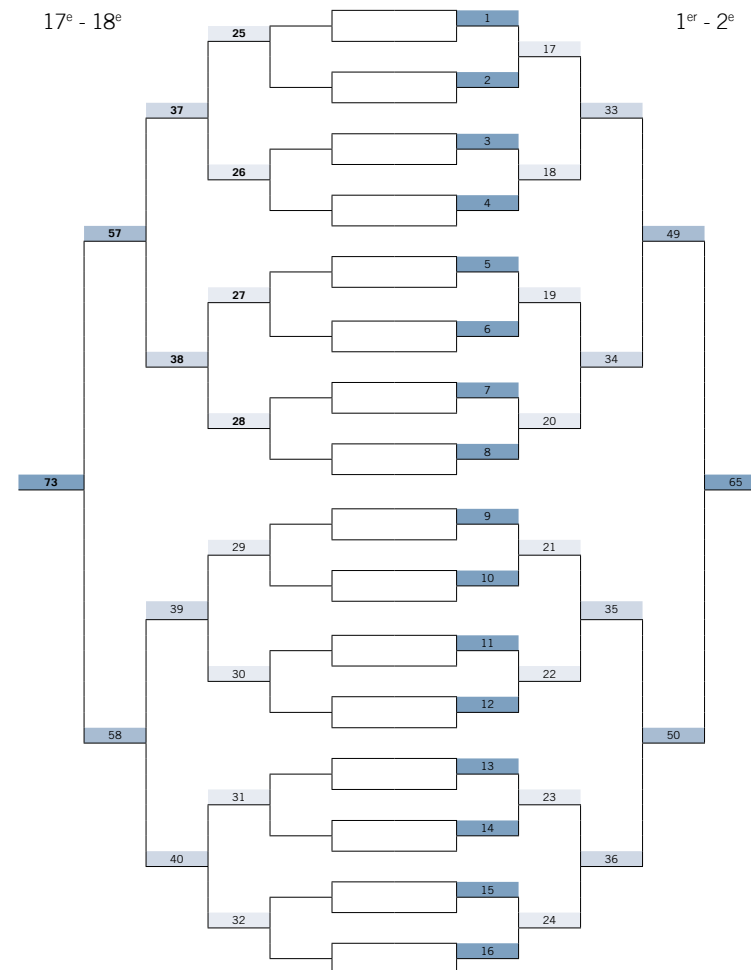
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 24 joueurs (suite)



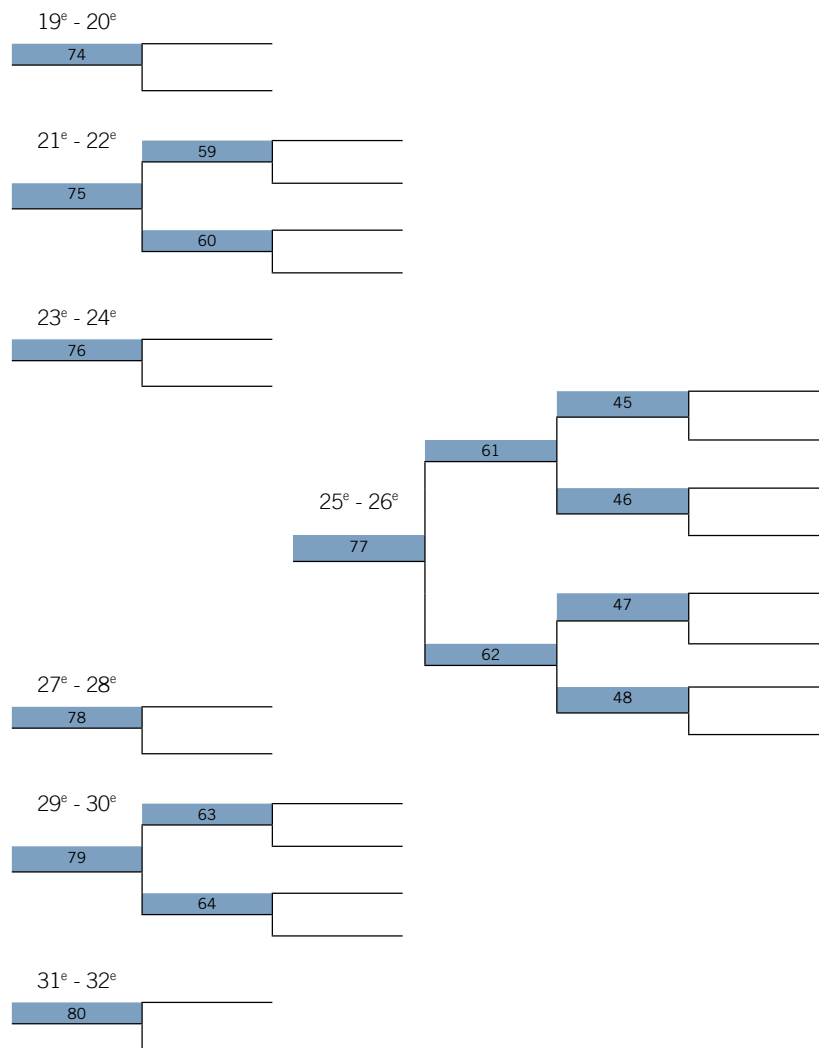
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 32 joueurs



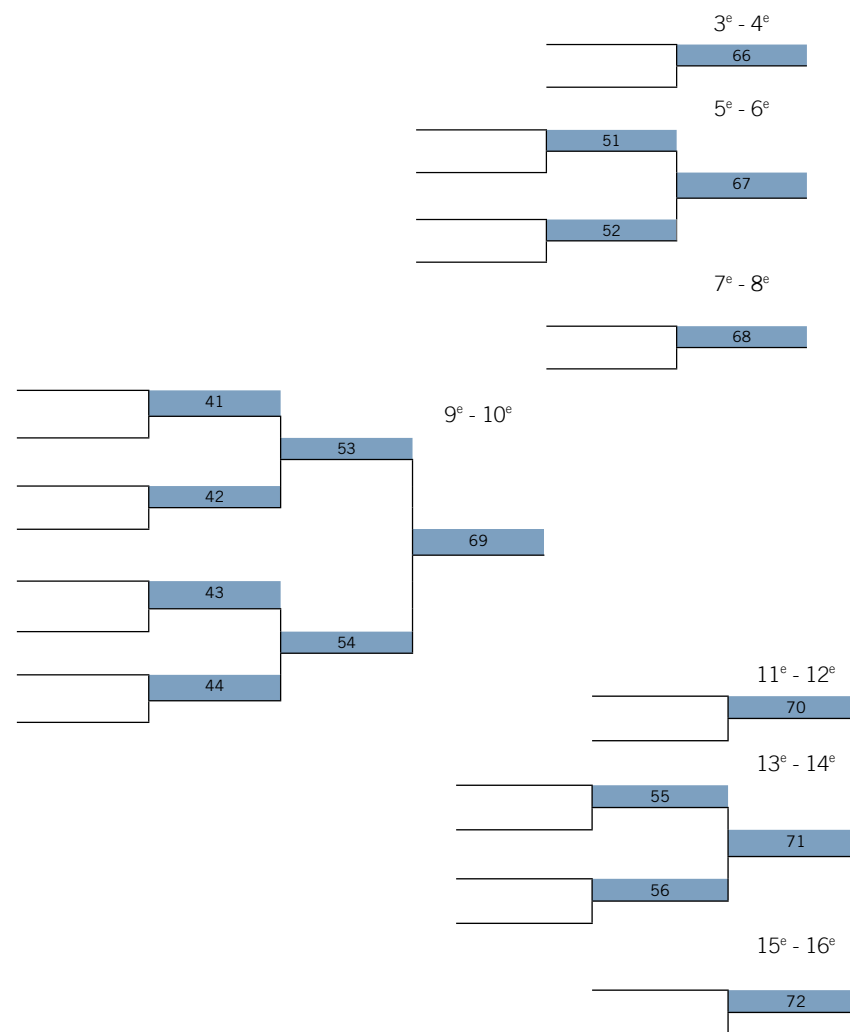
ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 32 joueurs (suite)



ANNEXES

Formule Multi-Chances - Tableau de 32 joueurs (suite)





NOTES



BNP PARIBAS
La banque d'un monde qui change



ENGIE

PARTENAIRES OFFICIELS