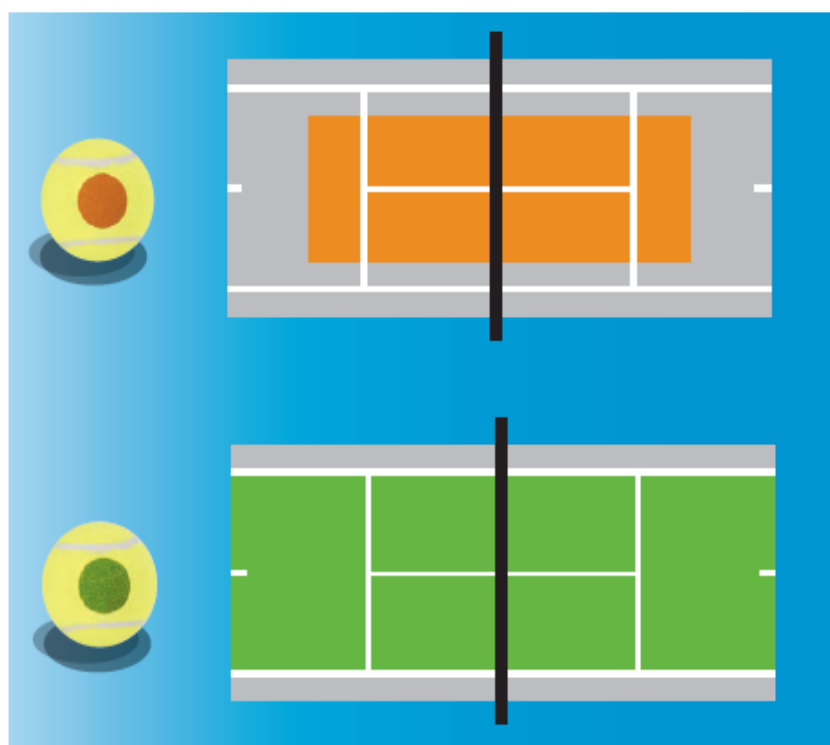


# GUIDE D'ORGANISATION DE TOURNOIS DE TENNIS PROGRESSIF

## CIRCUIT FUTURES STARS 9 ANS ET MOINS – TOURNOIS SUR 3/4 DE TERRAIN



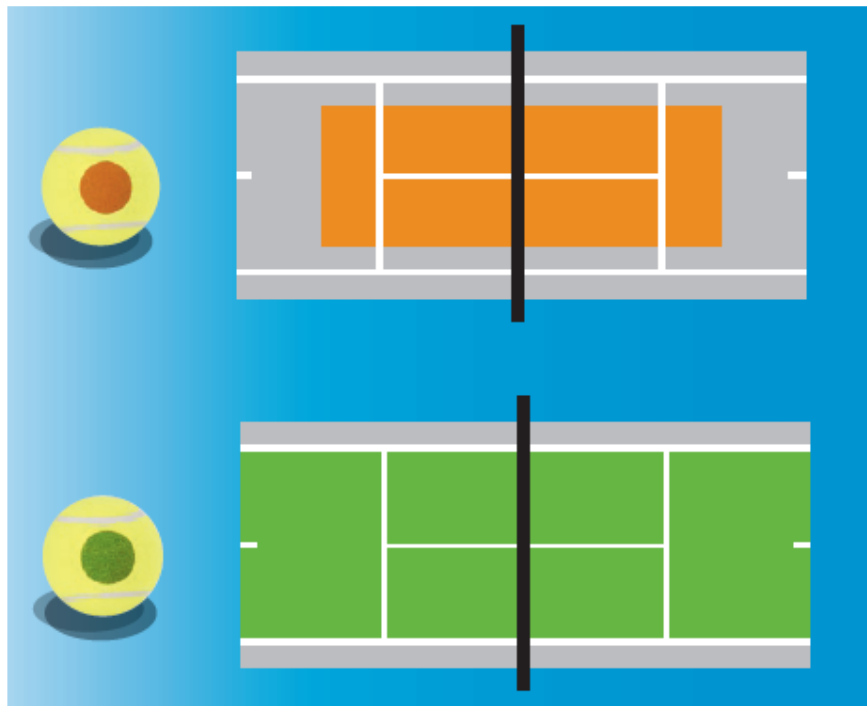
## CIRCUIT FUTURES STARS 10 ANS ET MOINS – TOURNOIS SUR TERRAIN COMPLET

(Mis à jour – mai 2017)



# Table des matières

A. Lignes directrices et liste de contrôle pour l'organisation d'un tournoi du Circuit Futures stars orange (sur $\frac{3}{4}$ de terrain) et vert (terrain complet)	
1. Lignes directrice pour organiser un tournoi Futures stars.....	2
2. Aménagement du $\frac{3}{4}$ de terrain pour la compétition.....	3
3. Liste de contrôle pour l'organisation de tournois Futures stars.....	4
B. Outils d'organisation	
1. Feuille d'inscriptions du tournoi.....	5
2. Directives pour le format de tournoi à la ronde.....	6
3. Tableau vierge de tournois à la ronde pour 4 joueurs.....	7
4. Tableau vierge de tournois à la ronde pour 5 joueurs.....	8
5. Tableau vierge de tournois à la ronde pour 6 joueurs.....	9
6. Directives pour le format par niveau.....	10
7. Tableau vierge de tournois par niveau.....	11
8. Directives pour le format par relégation.....	12
9. Tableau vierge de tournois par relégation (16 joueurs).....	13
10. Tableau vierge de tournois par relégation (32 joueurs).....	14
11. Directives pour le format par équipe.....	17
12. Tableau vierge de tournois par équipe.....	18
13. Jeux pour la compétition d'habiletés.....	21

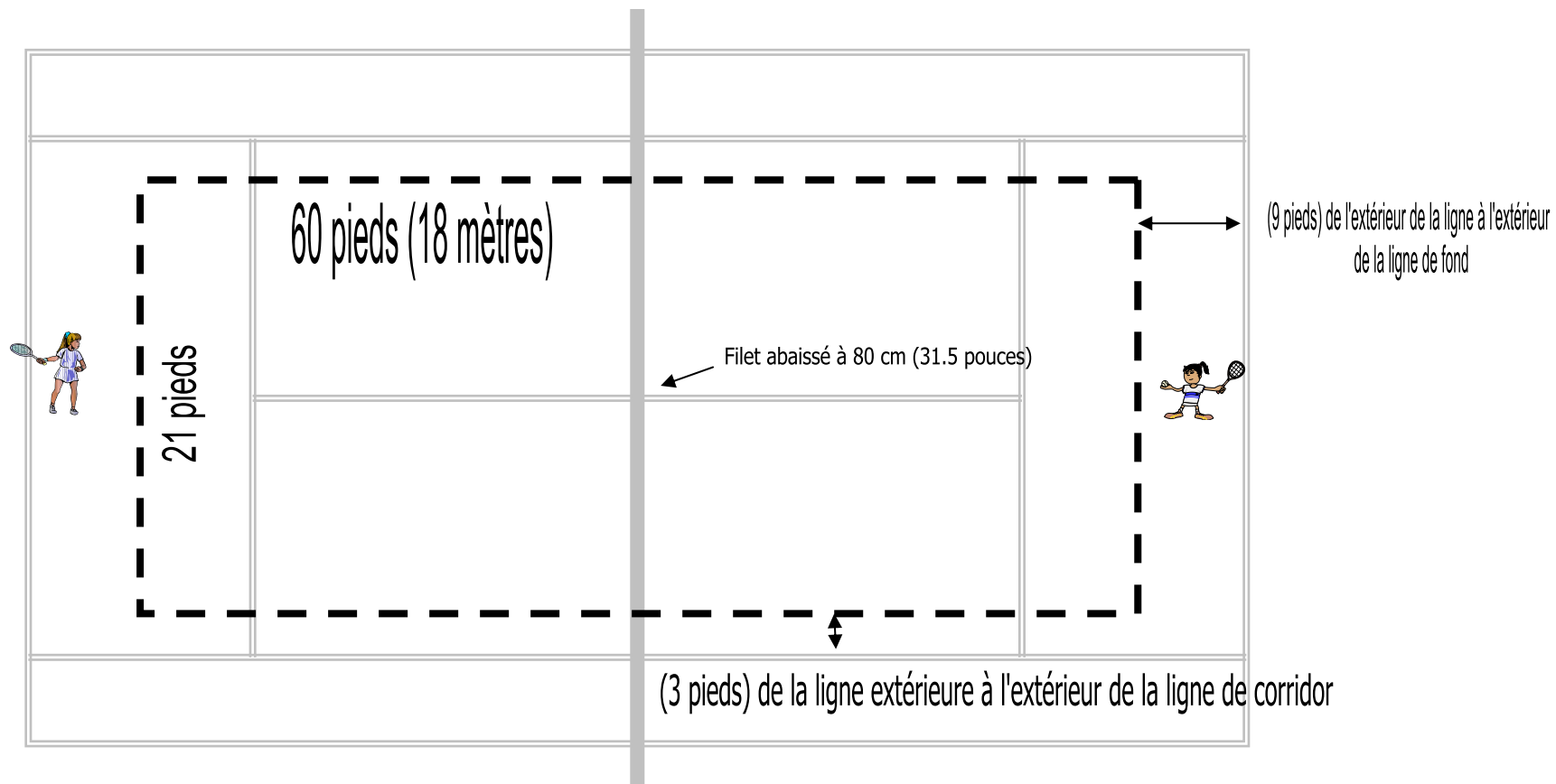


# Lignes directrices pour organiser un tournoi Futures stars

Voici les lignes directrices pour organiser vos tournois du Circuit Futures stars et pour vous assurer de recevoir le soutien de Tennis Canada :

- Le tournoi doit être une épreuve provinciale sanctionnée (un tournoi publié au calendrier du VR)
- Les **tournois du Circuit 9 ans et moins (balle orange)** s'adressent aux garçons et aux filles âgés de 7 à 9 ans (tableaux mixtes). N. B. Nous recommandons que les joueurs débutants prennent plutôt part à des tournois du Circuit des recrues Rogers.
  - Pour être admissibles à cette catégorie de tournois, les joueurs doivent être nés dans l'année obtenue par la formule suivante : **((année de naissance + 9) <= année en cours)**. Par exemple, un joueur né en 2007 est  $2007 + 9 = 2016$ , ce qui correspond à  $<= 2017$  (année en cours). Il est donc admissible à jouer en 2017.
- Les **tournois du Circuit 10 ans et moins** s'adressent aux garçons et aux filles et comportent des tableaux distincts. N. B. Nous recommandons que les joueurs débutants prennent plutôt part à des tournois du Circuit des recrues Rogers.
  - Pour être admissibles à cette catégorie de tournois, les joueurs doivent être nés dans l'année obtenue par la formule suivante : **((année de naissance + 10) <= année en cours)**
- Vous devez utiliser un format de compétition qui assure au moins 3 matchs de 30 minutes à chaque participant. Veuillez vérifier auprès de votre association provinciale de tennis (APT) si elle exige un format précis pour ce genre de tournois afin de sanctionner l'épreuve. Si votre association provinciale n'exige pas un format précis, vous pouvez choisir l'un des quatre formats compris dans cette trousse. Pour obtenir les versions électroniques de ces formats et des tableaux qui les accompagnent, veuillez visiter le site <http://www.tpacanada.com/resources/tournaments>.
- Les matches doivent être joués dans un seul bloc (am ou pm). Il ne faut pas distancer les matches dans la journée par exemple un match le matin et un autre en fin de journée.
- Du ruban adhésif doit être utilisé pour le marquage des lignes selon les spécifications du terrain (voir aménagement du  $\frac{3}{4}$  de terrain). **Tournoi 9 ans et moins seulement**
- Vous devez utiliser les services d'un arbitre itinérant ou de juniors (1 pour 2 terrains, c.-à-d. 2 aides pour 4 terrains) pour s'assurer que le tournoi se déroule de façon ordonnée en faisant la promotion du franc jeu et en aidant à résoudre les litiges sur le terrain.
- Le tournoi devrait être amusant et comprendre une compétition d'habiletés de 30 minutes. L'accent ne doit pas être mis sur la victoire. **Tournoi 9 ans et moins seulement**
- Des prix pourraient être remis pour la compétition d'habiletés et/ou pour le meilleur esprit sportif (TC/APT offrira les prix). **Tournoi 9 ans et moins seulement**
- Chaque participant doit recevoir un sac-cadeau qui vous sera fourni par l'APT (subventionné par Tennis Canada). Le directeur du tournoi doit s'assurer que chaque joueur reçoive le sien au moment de l'enregistrement. **Tournoi 9 ans et moins seulement**
- Vous devez vous assurer que tous les joueurs vivent une expérience positive et qu'ils aient du plaisir.
- Tous les tableaux et les feuilles d'inscription doivent être envoyés à votre association provinciale dès le lendemain du tournoi (les feuilles d'inscription doivent comprendre les dates de naissance et les numéros d'identification du VR). Le directeur du tournoi doit également s'assurer que tous les joueurs sont inscrits au VR.

# Aménagement du 3/4 de terrain pour la compétition



# Liste de contrôle pour l'organisation de tournois Futures stars

## ORGANISATION AVANT LE TOURNOI ET INSCRIPTION

- Assurez-vous que votre tournoi est sanctionné par votre association provinciale de tennis et qu'il apparait au calendrier du VR bien à l'avance.
- Communiquez avec le représentant de Tennis Canada pour vous assurer de recevoir le bon nombre de trousse pour les joueurs.
- Réservez vos terrains selon les politiques de votre club.
- Assurez-vous d'avoir les balles adéquates pour le jeu sur  $\frac{3}{4}$  de terrain (orange) pour les 9 ans et moins or (vertes) pour les 10 ans et moins et commandez-en au moins un mois à l'avance si vous n'en avez pas.
- Choisissez une méthode d'inscription (courriel ou téléphone) et utilisez la liste d'inscription fournie pour colliger les renseignements suivants :
  - nom complet des joueurs et leur numéro d'identification du VR
  - numéro de licence provinciale
  - numéro de téléphone et adresse électronique pour pouvoir communiquer avec les joueurs
  - sexe, date de naissance et âge actuel
- Faites parvenir cette liste à votre association provinciale dès le lendemain de la date limite d'inscription.
- Vérifier auprès de votre APT si elle exige un format précis pour ce genre de tournois afin de sanctionner l'épreuve. Si votre association provinciale n'exige pas un format précis, vous pouvez choisir l'un des quatre formats compris dans cette trousse.
- Mettez votre tournoi sur pied et ayez les heures de début de jeu disponibles 2 jours avant le début de la compétition.
- Imprimez les heures de début de jeu de façon claire afin d'éviter les erreurs.
- Appelez tous les parents des joueurs pour leur donner l'heure de jeu de leur enfant ainsi que leur à laquelle vous prévoyez que le tournoi se terminera. Assurez-vous de prévoir une rencontre avec les parents 30 minutes avant le début du premier tour de compétition. (Pour expliquer les règlements)
- Prévoyez de l'aide pour prêter main-forte au déroulement du tournoi (1 personne pour 2 terrains).

## AMÉNAGEMENT POUR LE TOURNOI

- Assurez-vous que tous les terrains sont délimités selon les spécifications pour un  $\frac{3}{4}$  de terrain (voir les spécifications).
- Assurez-vous que les filets sont abaissés à 80 cm (utilisez un dispositif d'abaissement) **Tournoi 9 ans et moins seulement**
- Placez 3 balles sur chaque terrain et numérotez-les selon le numéro du terrain
- Affichez des tableaux géants de tournoi à la ronde afin que les parents et les joueurs puissent les consulter.
- Installez une table de tournoi pour l'accueil et la prise des pointages.

## OPÉRATIONS DU TOURNOI

- Au moment de l'accueil, assurez-vous que tous les participants ont payé leurs frais d'inscription et vérifiez l'exactitude des renseignements que vous possédez à leur sujet (feuille d'inscriptions). Complétez-la si nécessaire.
- Remettez la trousse du joueur au moment de l'accueil. **Tournoi 9 ans et moins seulement**
- Dirigez une rencontre avec les parents au sujet des règlements du tournoi.
- Respectez les règlements du tennis et le code de conduite provincial (franc jeu, esprit sportif, etc.).
- Établir un moment pour la compétition d'habiletés et assurez-vous que tous les joueurs y participant (voir exemples ci-joints). **Tournoi 9 ans et moins seulement**
- Remettez les médailles de participation, les prix pour la compétition d'habiletés dans le cadre d'une cérémonie de remise de prix. **Tournoi 9 ans et moins seulement**

## ADMINISTRATION POST-TOURNOI

- Faites parvenir à votre association provinciale tous les résultats, y compris la feuille d'inscriptions contenant les coordonnées des joueurs et le numéro d'identification du VR de chaque joueur.

**NOM DU TOURNOI:** \_\_\_\_\_

**ÉPREUVE (en choisir une):**

**DATE:** \_\_\_\_\_

Circuit des Futures stard 9 ans et moins \_\_\_\_\_

**CLUB:** \_\_\_\_\_

Circuit des Futures stars 10 ans et moins \_\_\_\_\_

**DIRECTEUR DU TOURNOI :** \_\_\_\_\_

	Licence provinciale	Sexe (M/F)	Prénom	Nom	D.D.N. jj/mm/aaaa	Catégorie d'âge dans laquelle il/elle a participé	Téléphone	Adresse électronique
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								



# Format à la ronde

1. Placez les noms des participants du tournoi à la ronde sur une feuille de tirage (voir les modèles ci-dessous) dans des groupes de quatre à six joueurs. Si vous connaissez l'habileté des joueurs, il est souhaitable de regrouper les joueurs d'habiletés semblables afin que les matchs soient plus serrés. (Vous pouvez également tenter de placer les quatre meilleurs joueurs dans des tableaux différents pour organiser des éliminatoires avec le meilleur joueur de chaque tableau à la fin du tournoi à la ronde).

2. Chaque groupe dispute un tournoi à la ronde en utilisant un terrain (cette donnée peut être modifiée selon la taille du tableau et la disponibilité des terrains. Voir le tableau ci-dessous). Chaque groupe dispose d'un horaire qui lui est propre (ex. : le groupe A jouera de 8 h à midi ou de 13 h à 16 h). À cause des limites de temps, il est important de jouer des parties « sans avantage ». Ainsi, lorsque le pointage est 40-40, le point suivant détermine le gagnant de cette partie. Dans ce système, le relanceur choisit le côté d'où il retournera le service. S'il y a égalité à la fin de la période de 45 minutes, le directeur du tournoi peut décider que c'est un match nul ou encore jouer un point décisif. Le relanceur choisit alors le côté d'où il retournera le service.

Type de tournoi à la ronde	Nombre de terrains utilisés	Durée de la compétition
4 joueurs (1 tableau)	1	4 h 30
	2	2 h 15
5 joueurs (1 tableau)	1	7 h 30
	2	3 h 45
6 joueurs (1 tableau)	1	11h 15
	2	6 h
	3	3 h 45

3. Les matchs devraient être disputés en utilisant un deux de trois de manches courtes. Dans un format à manches courtes, le gagnant de la manche est le premier à remporter quatre parties. Si le pointage est de 3-3, un bris d'égalité court devrait être joué pour déterminer le vainqueur de la manche. Dans un bris d'égalité court, le gagnant est le premier à remporter cinq points, et doit gagner avec une différence de deux points. Si les deux joueurs ont remporté une manche chacun, un bris d'égalité court tient lieu de 3<sup>e</sup> manche.

4. Dans un tournoi à la ronde, chaque joueur affronte tous les autres joueurs de son groupe. S'il y a plus d'un groupe, il est intéressant de leur attribuer des noms de joueurs célèbres comme Équipe Nestor, Federer, Nadal, Agassi ou Williams.

5. À la fin de tous les matchs, on établit les résultats du groupe. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de matchs. En cas d'égalité, on établit le classement comme suit :

- Double égalité : résultat du match entre les deux joueurs à égalité;
- Triple égalité : le plus haut pourcentage de manches gagnées (divisez les manches gagnées par le total de manches et multipliez par 100);
- Triple égalité : le plus haut pourcentage de parties gagnées (divisez les parties gagnées par le total de parties et multipliez par 100)

6. S'il y a plusieurs groupes et si le temps le permet, on peut créer de nouveaux groupes en se basant sur les résultats du premier tournoi à la ronde (ex. : ceux qui ont terminé premiers dans un groupe; ceux qui ont fini deuxièmes dans un autre groupe, etc.). Dans ce modèle, on peut constituer les groupes initiaux selon le niveau des joueurs, si on le connaît.



# Tournoi à la ronde de 4 joueurs

								Victoires	Pourcentage	
									Manches	Parties
<b>1</b>										
<b>2</b>										
<b>3</b>										
<b>4</b>										

## HORAIRE

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour
1 vs 2	1 vs 3	1 vs 4
3 vs 4	2 vs 4	2 vs 3



# Tournoi à la ronde de 5 joueurs

									Victoires	Pourcentage	
										Manches	Parties
1											
2											
3											
4											
5											

## HORAIRE

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour	4 <sup>e</sup> tour	5 <sup>e</sup> tour
1 vs 2	1 vs 3	1 vs 5	1 vs 4	2 vs 3
3 vs 4	2 vs 5	2 vs 4	3 vs 5	5 vs 4
5(Bye)	4(Bye)	3(Bye)	2(Bye)	1(Bye)



# Tournoi à la ronde de 6 joueurs

											Victoires	Pourcentage	
												Manches	Parties
1													
2													
3													
4													
5													
6													

## HORAIRE

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour	4 <sup>e</sup> tour	5 <sup>e</sup> tour
1 vs 2	1 vs 3	1 vs 4	1 vs 5	1 vs 6
3 vs 4	2 vs 5	3 vs 5	2 vs 4	5 vs 4
5 vs 6	6 vs 4	2 vs 6	6 vs 3	2 vs 3

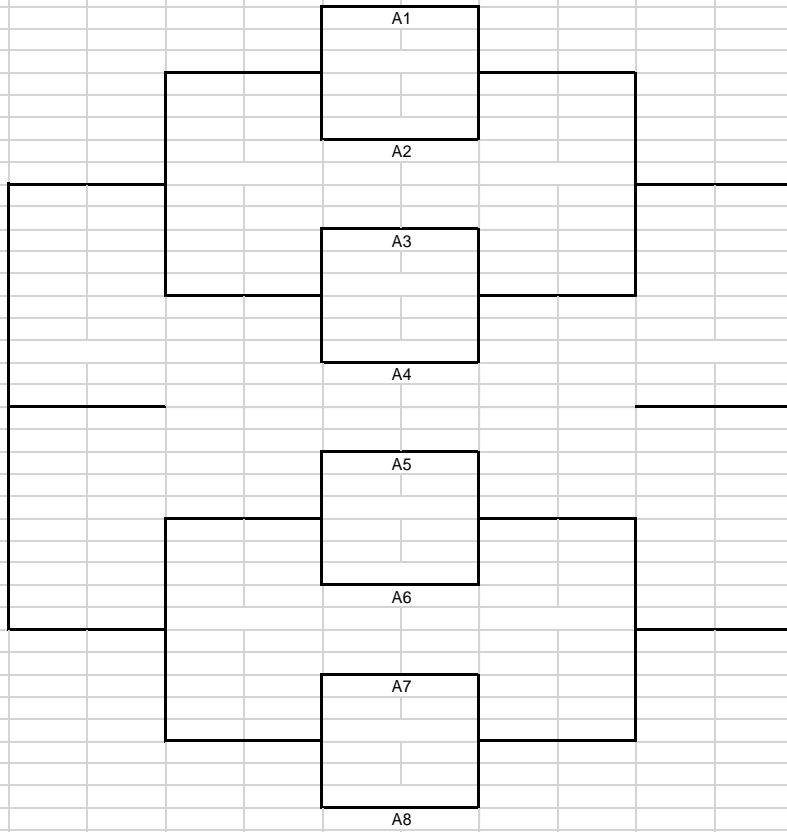


# Format par niveau

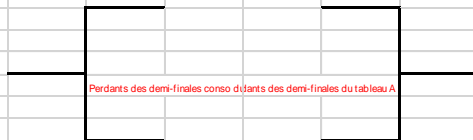
1. Ce format, appelé *Flight* en anglais, fonctionne mieux si le directeur du tournoi connaît le niveau d'habiletés de tous les participants. Les tableaux sont donc remplis en fonction de la force des participants, les joueurs de compétition faisant partie d'une section et les joueurs moins expérimentés d'une autre section. L'exemple qui suit porte sur deux tableaux de 8 joueurs chacun et utilise quatre terrains. Le tournoi dure trois heures et la limite des matchs est de 30 minutes.
2. Les matchs devraient être joués avec un chronomètre de 30 minutes. À cause des limites de temps, il est important de jouer des parties « sans avantage ». Ainsi, lorsque le pointage est 40-40, le point suivant détermine le gagnant de cette partie. Dans ce système, le relanceur choisit le côté d'où il retournera le service. S'il y a égalité à la fin de la période de 30 minutes, le directeur du tournoi peut décider que c'est un match nul ou encore jouer un point décisif. Le relanceur choisit alors le côté d'où il retournera le service.
3. Les matchs devraient être disputés en utilisant un deux de trois de manches courtes. Dans un format à manches courtes, le gagnant de la manche est le premier à remporter quatre parties. Si le pointage est de 3-3, un bris d'égalité court devrait être joué pour déterminer le vainqueur de la manche. Dans un bris d'égalité court, le gagnant est le premier à remporter cinq points, et doit gagner avec une différence de deux points. Si les deux joueurs ont remporté une manche chacun, un bris d'égalité court tient lieu de 3<sup>e</sup> manche.
4. Voici les instructions pour organiser un tournoi par niveau (ce qui assure à chaque joueur un minimum de trois matchs) :
  - a. Placez les huit meilleurs joueurs classés dans le tableau A, en séparant les têtes de séries.
  - b. Placez les huit joueurs suivants dans le tableau B, en séparant les têtes de série si possible.
  - c. Les gagnants de chaque tour sont placés dans la partie droite des tableaux; les perdants vont dans la partie gauche des tableaux.
  - d. Les perdants des demi-finales de la partie droite des tableaux sont placés dans la partie droite de la demi-finale consolation.
  - e. Les perdants des demi-finales de la partie gauche des tableaux sont placés dans la partie gauche de la demi-finale consolation
5. Le champion (ou les champions) du tournoi est celui qui n'a pas perdu de match.

# TOURNOI PAR NIVEAU

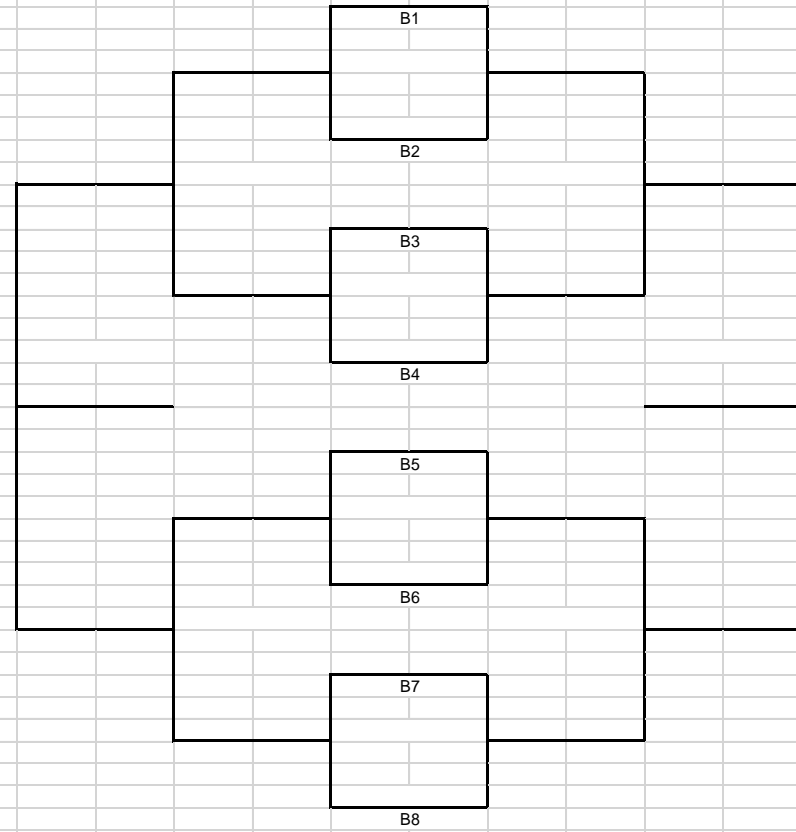
**Tableau A**



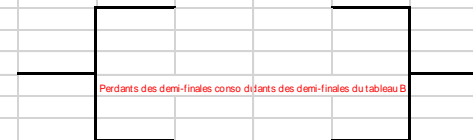
**Demi-finales consolation du tableau A**



**Tableau B**



**Demi-finales consolation du tableau B**



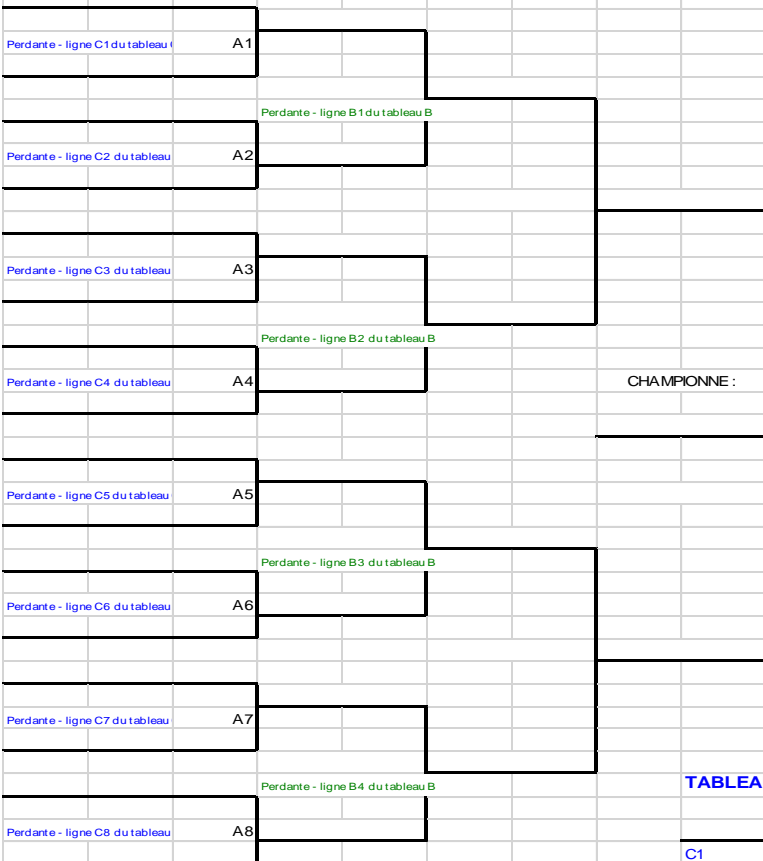


# Format de relégation

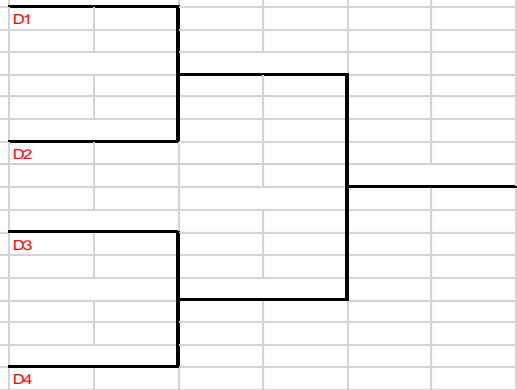
1. Ce format, appelé *Compass* en anglais, est surtout utilisé pour des joueurs de compétition et convient à un groupe de 16 à 64 joueurs. On peut accorder des exemptions au premier tour s'il n'y a pas assez de joueurs inscrits. L'exemple qui suit présente un tableau de 16 joueurs et utilise quatre terrains. Le tournoi dure trois heures et demie et la limite des matchs est de 30 minutes.
2. Les matchs devraient être joués avec un chronomètre de 30 minutes. À cause des limites de temps, il est important de jouer des parties « sans avantage ». Ainsi, lorsque le pointage est 40-40, le point suivant détermine le gagnant de cette partie. Dans ce système, le relanceur choisit le côté d'où il retournera le service. S'il y a égalité à la fin de la période de 30 minutes, le directeur du tournoi peut décider que c'est un match nul ou encore jouer un point décisif. Le relanceur choisit alors le côté d'où il retournera le service.
3. Les matchs devraient être disputés en utilisant un deux de trois de manches courtes. Dans un format à manches courtes, le gagnant de la manche est le premier à remporter quatre parties. Si le pointage est de 3-3, un bris d'égalité court devrait être joué pour déterminer le vainqueur de la manche. Dans un bris d'égalité court, le gagnant est le premier à remporter cinq points, et doit gagner avec une différence de deux points. Si les deux joueurs ont remporté une manche chacun, un bris d'égalité court tient lieu de 3e manche.
4. Voici les instructions pour organiser un tournoi de relégation (ce qui assure à chaque joueur un minimum de trois matchs) :
  - a. Placez tous les joueurs dans le tableau A pour commencer le tournoi. (Essayez de séparer les têtes de série.)
  - b. Les gagnants du premier tour vont dans la partie droite du tableau A; les perdants sont relégués au tableau C.
  - c. Les perdants des quarts de finale du tableau A sont relégués au tableau B.
  - d. Les perdants des quarts de finale du tableau C sont relégués au tableau D.
5. Le champion du tournoi est celui qui remporte la finale du tableau A.

# FORMAT PAR RELÉGATION (16 joueuses)

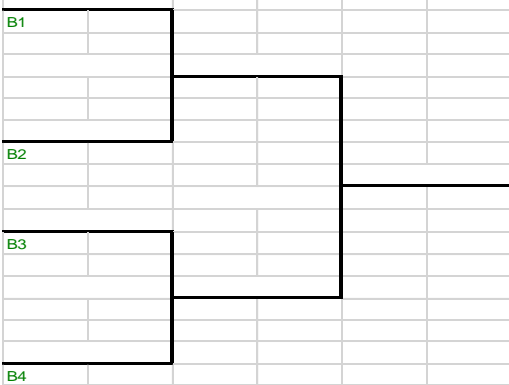
**TABLEAU A (toutes les joueuses commencent ici)**



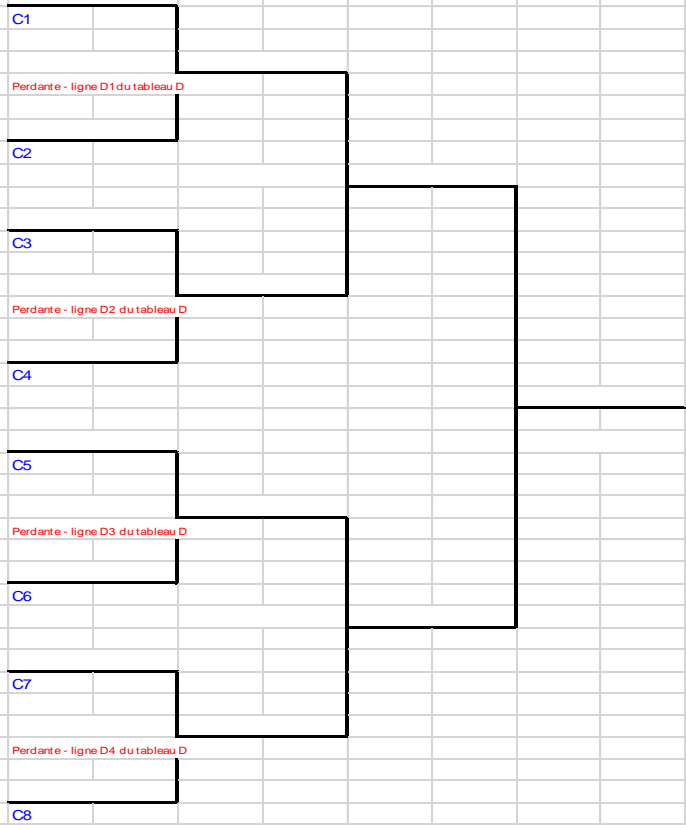
**TABLEAU D (perdantes du 1<sup>er</sup> tour du tableau C)**



**TABLEAU B (perdantes du 2<sup>e</sup> tour du tableau A)**



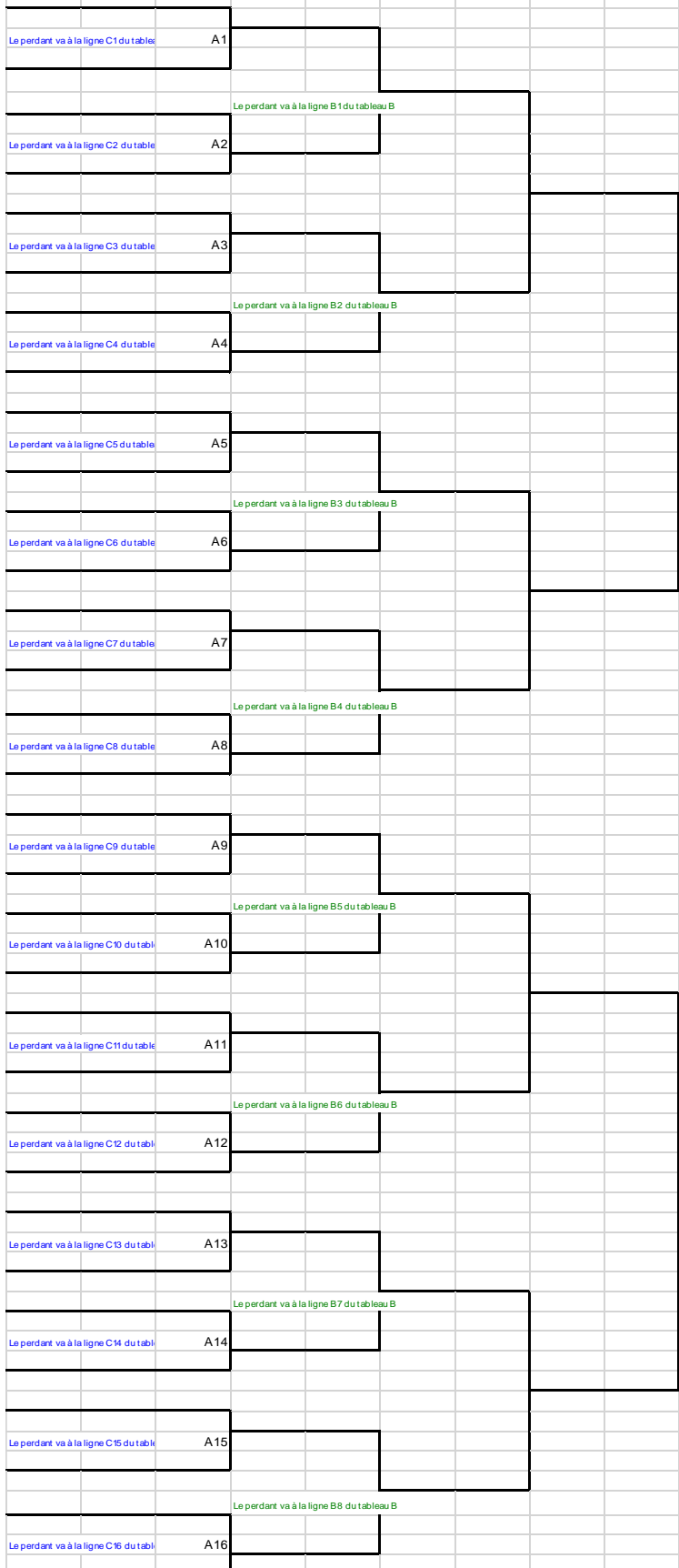
**TABLEAU C (perdantes du 1<sup>er</sup> tour du tableau A)**





# FORMAT DE RELÉGATION (32 joueurs)

**TABLEAU A (Tous les joueurs commencent ici)**



Directives
1. Tous les joueurs commencent dans le tableau A
2. Les perdants du 1 <sup>er</sup> tour sont placés dans le tableau C
3. Les perdants du 2 <sup>e</sup> tour sont placés dans le tableau B
4. Les perdants du 1 <sup>er</sup> tour du tableau C sont placés dans le tableau D



## TABLEAU C (perdants du 1<sup>er</sup> tour du tableau A)

### Directives

1. Les perdants du 1<sup>er</sup> tour du tableau C sont placés dans le tableau D

C1

Le perdant va à la ligne D1 du tableau D

C2

C3

Le perdant va à la ligne D2 du tableau D

C4

C5

Le perdant va à la ligne D3 du tableau D

C6

C7

Le perdant va à la ligne D4 du tableau D

C8

C9

Le perdant va à la ligne D5 du tableau D

C10

C11

Le perdant va à la ligne D6 du tableau D

C12

C13

Le perdant va à la ligne D7 du tableau D

C14

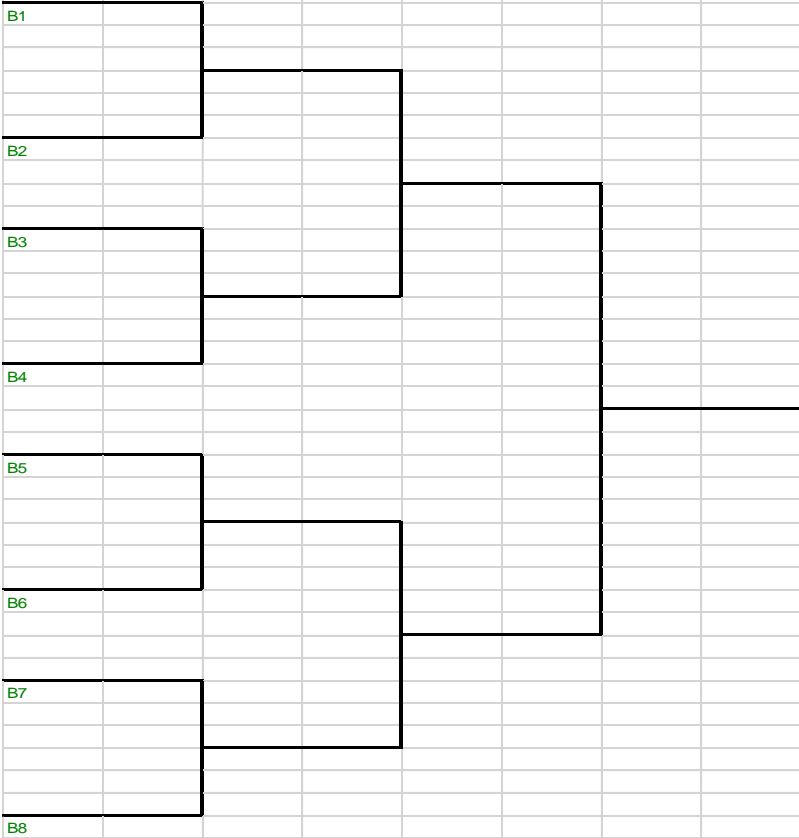
C15

Le perdant va à la ligne D8 du tableau D

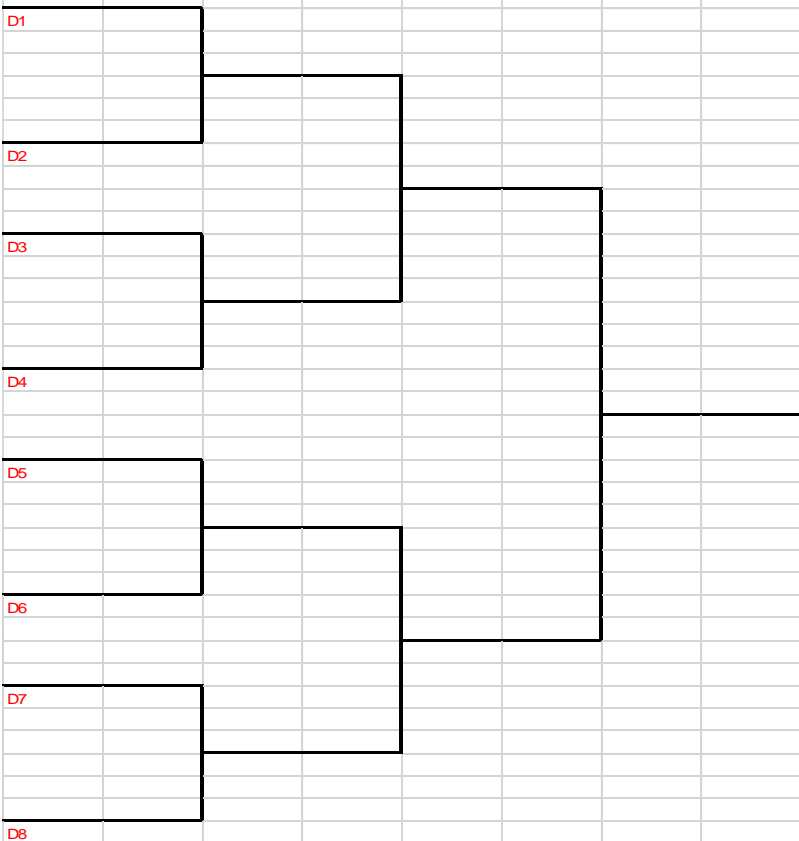
C16



## TABLEAU B (perdants du 2<sup>e</sup> tour du tableau A)



## TABLEAU D (perdants du 1<sup>er</sup> tour du tableau C)



# Format par équipe

1. Ce format est surtout utilisé pour faire jouer un groupe (20 – 32 joueurs) en incorporant un système de points selon leur rang dans leur tournoi à la ronde. Il est vraiment utile avec de jeunes joueurs, car il enlève la pression des résultats individuels pour mettre l'accent sur les résultats d'équipe. Il est essentiel de connaître le calibre des joueurs afin d'équilibrer les groupes des tournois à la ronde et les équipes.

2. Les joueurs sont placés en groupe de 3 ou 4 selon le regroupement des calibres de jeu (nous recommandons 4 joueurs afin d'assurer au moins 3 matchs à chaque joueur). Le groupe 1 comprend les meilleurs joueurs et le dernier groupe les joueurs les plus faibles.

3. Chaque groupe dispute un tournoi à la ronde en utilisant un terrain (cette donnée peut être modifiée selon la taille du tableau et la disponibilité des terrains. Voir le tableau ci-dessous). Chaque groupe dispose d'un horaire qui lui est propre (ex. : le groupe A jouera de 8 h à midi ou de 13 h à 16 h). À cause des limites de temps, il est important de jouer des parties « sans avantage ». Ainsi, lorsque le pointage est 40-40, le point suivant détermine le gagnant de cette partie. Dans ce système, le relanceur choisit le côté d'où il retournera le service. S'il y a égalité à la fin de la période de 30-45 minutes, le directeur du tournoi peut décider que c'est un match nul ou encore jouer un point décisif. Le relanceur choisit alors le côté d'où il retournera le service.

4. Les matchs devraient être disputés en utilisant un deux de trois de manches courtes. Dans un format à manches courtes, le gagnant de la manche est le premier à remporter quatre parties. Si le pointage est de 3-3, un bris d'égalité court devrait être joué pour déterminer le vainqueur de la manche. Dans un bris d'égalité court, le gagnant est le premier à remporter cinq points, et doit gagner avec une différence de deux points. Si les deux joueurs ont remporté une manche chacun, un bris d'égalité court tient lieu de 3<sup>e</sup> manche.

5. Chaque joueur affronte tous les autres joueurs de son groupe. Les équipes sont ensuite formées en prenant un joueur de chaque groupe. On peut attribuer des noms de joueurs célèbres à chaque équipe, comme Nestor, Federer, Nadal, Agassi ou Williams. Si vous avez 6 groupes de 4 joueurs, vous auriez des équipes de 6 joueurs. Chaque joueur accumule des points selon son rang à la fin du tournoi à la ronde. Ainsi, celui qui termine premier remporte 4 points pour son équipe, le deuxième remporte 3 points, le troisième 2 points et le dernier 1 point (pour des groupes de 4 joueurs).

6. À la fin de tous les matchs, on établit les résultats du groupe. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de matchs. En cas d'égalité, on établit le classement comme suit :

- a. Double égalité : résultat du match entre les deux joueurs à égalité;
- b. Triple égalité : le plus haut pourcentage de manches gagnées (divisez les manches gagnées par le total de manches et multipliez par 100);
- c. Triple égalité : le plus haut pourcentage de parties gagnées (divisez les parties gagnées par le total de parties et multipliez par 100)

7. Lorsque tous les pointages sont calculés, on détermine les points attribués à chaque équipe selon leur rang. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points. En cas d'égalité, on calcule le nombre de parties gagnées par chaque membre de l'équipe, l'équipe ayant le plus grand nombre de victoires étant déclarée gagnante.

# Groupes de 4 joueurs

1					Victoires	Pourcentage		Rang	Points pour l'équipe
	Manches	Parties							
1									
2									
3									
4									

2					Victoires	Pourcentage		Rang	Points pour l'équipe
	Manches	Parties							
1									
2									
3									
4									

3					Victoires	Pourcentage		Rang	Points pour l'équipe
	Manches	Parties							
1									
2									
3									
4									

4					Victoires	Pourcentage		Rang	Points pour l'équipe
	Manches	Parties							
1									
2									
3									
4									

## HORAIRE PAR TABLEAU

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour
1 vs 2	1 vs 3	1 vs 4
3 vs 4	2 vs 4	2 vs 3



# Groupes de 4 joueurs

5					Victoires	Pourcentage		Rang	Points pour l'équipe
						Avance	Parties		
1									
2									
3									
4									

6					Victoires	Pourcentage		Rang	Points pour l'équipe
						Avance	Parties		
1									
2									
3									
4									

7					Victoires	Pourcentage		Rang	Points pour l'équipe
						Avance	Parties		
1									
2									
3									
4									

8					Victoires	Pourcentage		Rang	Points pour l'équipe
						Avance	Parties		
1									
2									
3									
4									

## HORAIRE PAR TABLEAU

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour
1 vs 2	1 vs 3	1 vs 4
3 vs 4	2 vs 4	2 vs 3



# REGROUPEMENT DES ÉQUIPES

Équipe _____			
Joueurs		Points	Tot. de parties
1			
2			
3			
4			
TOTAL DE L'ÉQUIPE			

Équipe _____			
Joueurs		Points	Tot. de parties
1			
2			
3			
4			
TOTAL DE L'ÉQUIPE			

Équipe _____			
Joueurs		Points	Tot. de parties
1			
2			
3			
4			
TOTAL DE L'ÉQUIPE			

Équipe _____			
Joueurs		Points	Tot. de parties
1			
2			
3			
4			
TOTAL DE L'ÉQUIPE			

Équipe _____			
Joueurs		Points	Tot. de parties
1			
2			
3			
4			
TOTAL DE L'ÉQUIPE			

Équipe _____			
Joueurs		Points	Tot. de parties
1			
2			
3			
4			
TOTAL DE L'ÉQUIPE			

Équipe _____			
Joueurs		Points	Tot. de parties
1			
2			
3			
4			
TOTAL DE L'ÉQUIPE			

Équipe _____			
Joueurs		Points	Tot. de parties
1			
2			
3			
4			
TOTAL DE L'ÉQUIPE			



# Options pour la compétition d'habiletés des tournois sur ¾ de terrain

L'objectif de la compétition d'habiletés est d'assurer un maximum de participation et de plaisir pour tous les concurrents. La clé est de faire en sorte que chaque participant ait le goût de prendre part à d'autres tournois de tennis progressif sur ¾ de terrain. Veuillez donc réserver 30 minutes au début, entre deux tours de matchs ou à la fin du tournoi (avant la cérémonie de remise de prix) pour organiser votre compétition d'habiletés. Faites la promotion de cette compétition au moment d'obtenir la sanction de votre association provinciale et informez les parents lorsque vous leur communiquez l'heure de début de jeu de leur enfant ainsi que durant la période d'accueil du tournoi.

## **1. Précision du service**

Chaque participant effectuera de 3 à 5 services (au choix selon le nombre de participants et le temps alloué à cette activité) en tentant d'atteindre une cible située dans le carré de service. En guise de cible, vous pouvez utiliser une grande serviette ou délimiter une zone de 2 x 2 mètres avec du ruban adhésif dans un coin du carré de service. Le gagnant de la compétition est celui qui aura atteint la cible le plus souvent. En cas d'égalité, effectuez un deuxième tour avec tous les joueurs à égalité. Trois ou quatre enfants peuvent servir en même temps si vous avez l'aide de juniors ou de parents bénévoles. Assurez-vous que les enfants sont bien échauffés avant de servir.

## **2. Précision des coups de fond**

Chaque participant recevra de 3 à 5 balles (au choix selon le nombre de participants et le temps alloué à cette activité) sur son coup droit et tentera d'atteindre une large cible située au-delà du carré de service. En guise de cible, vous pouvez utiliser une grande serviette ou délimiter une zone de 2 x 2 mètres avec du ruban adhésif près de la ligne de fond. Le gagnant de la compétition est celui qui aura atteint la cible le plus souvent. En cas d'égalité, effectuez un deuxième tour avec tous les joueurs à égalité. Trois ou quatre enfants peuvent frapper en même temps si vous avez l'aide de juniors ou de parents bénévoles. Vous pourriez également choisir d'en faire une compétition de revers.

## **3. Saut à la corde**

Chaque participant sera chronométré afin de déterminer combien de sauts il peut exécuter les pieds joints en 30 ou 60 secondes (selon le nombre de participants et le temps alloué à cette activité). Le gagnant est celui qui aura sauté le plus de fois durant le temps alloué (au total). Trois ou quatre enfants peuvent sauter en même temps si vous avez l'aide de juniors ou de parents bénévoles. Vous pouvez également décider d'utiliser une façon différente de sauter, comme en alternant les pieds, si vous désirez rendre l'activité un peu plus difficile.

## **4. Échanges de balle par équipe**

Les équipes peuvent être composées de 4 ou 6 joueurs (4 contre 4, 6 contre 6). Le jeu se déroule dans un espace délimité comme le carré de service, deux carrés de service ou la moitié du terrain dans un temps déterminé (au choix selon le nombre de participants et le temps alloué à cette activité). Une équipe recevra un point si elle réussit à passer une balle mousse à tous les membres de l'équipe sans l'échapper pendant que l'autre équipe tente de l'en empêcher ou d'intercepter les passes. Les participants n'ont pas le droit de courir quand un joueur est en possession de la balle; on peut lancer la balle à un coéquipier plus d'une fois. Si un membre de l'équipe échappe la balle, l'autre équipe en prend possession. Si une équipe intercepte une passe de l'équipe adverse, elle marque un demi-point et prend possession de la balle.

- N.B. Ceci n'est que quelques exemples de jeux. N'hésitez pas à en inventer d'autres ou à utiliser vos jeux préférés. L'important est la participation et le plaisir!