

## REGLES APPLICABLES A TOUS LES TOURNOIS

### « GRADE 3 » A.F.T. 2024

- Les règles applicables à toutes les compétitions A.F.T. sont en vigueur.
- Les règles applicables à toutes les tournois A.F.T. sont en vigueur.
- Les normes décrites ci-après sont des précisions spécifiques pour les tournois « GRADE 3 » organisés en A.F.T.

#### **L'OBJECTIF des « grades 3 »**

*Donner le goût de la compétition et fidéliser les nouveaux compétiteurs*

*Développer la fréquentation des clubs par la promotion de la compétition chez les plus jeunes.*



## CALENDRIER      **Elaboration**

Vu que le nombre de tournois par région par « semaine compétition » n'est pas limité, le calendrier de ces tournois est établi de sorte que deux clubs géographiquement proches soient placés en opposition d'organisations (A ou B).

Au moment de l'élaboration du calendrier, le secrétariat de la région dont le club dépend détermine s'il est de type **A** ou de type **B**.

## CATEGORIES      **Choix**

En périodes de congés scolaires, le club doit organiser au minimum 4 catégories.

Hors congés scolaires, le club détermine les catégories qu'il souhaite organiser.  
Nb : les - 15 ans ne sont jamais organisés dans les périodes « hors congés scolaires »

## PLANIFICATION

### 1. En périodes de congés scolaires

Pendant la « semaine compétition » déterminée, chaque catégorie doit se jouer sur maximum 3 jours, selon la planification suivante :

<b>Grade 3 (Formats courts)</b>																
<b>CONGES SCOLAIRES</b>																
<b>A l'élaboration du calendrier, les différents tournois de ce grade seront répartis selon 2 types d'organisation</b>																
	<b>Club 1 = Org Type A</b>						<b>Club 2 = Org Type B</b>									
	<b>-9 ans</b>		<b>-11 ans</b>		<b>-13 ans</b>		<b>-15 ans</b>		<b>-9 ans</b>		<b>-11 ans</b>		<b>-13 ans</b>		<b>-15 ans</b>	
<b>Lundi</b>	MIXTE															
<b>Mardi</b>					F	G					F	G				
<b>Mercredi</b>																
<b>Jeudi</b>							F	G							F	G
<b>Vendredi</b>			F	G												
<b>Samedi</b>																
<b>Dimanche</b>																

NB : pour les - 15 ans, le tournoi s'organise sur une « semaine compétition » complète

### 2. Hors congés scolaires

Les tournois sont organisés de préférence les week-ends ou lors de jours fériés.

Chaque catégorie doit se jouer sur maximum 3 jours.

## **INSCRIPTIONS**      **Limitation**

L'organisation spécifique de ce type de tournois nécessite une limitation du nombre d'inscrits à maximum 32 jeunes par catégorie par tournoi.

## **DISPONIBILITE**

Pour les tournois organisés en périodes de congés scolaires, le joueur doit être entièrement disponible le 1<sup>er</sup> jour prévu pour les matches de sa catégorie.

Le juge-arbitre peut donc ne pas tenir compte des indisponibilités renseignées lors de son inscription.

Pour les tournois organisés hors congés scolaires, le joueur doit être entièrement disponible les jours et heures prévues pour les matches de sa catégorie.

## **DROIT D'INSCRIPTION**

Si le droit d'inscription fait l'objet d'un seul paiement, il est demandé lors du 1<sup>er</sup> match de la phase de poules

Si le droit d'inscription est réparti sur deux paiements :

- un premier paiement est demandé lors du 1<sup>er</sup> match de la phase de poules.
- un deuxième paiement est demandé lors du 1<sup>er</sup> match du tableau final.

## **TIRAGE AU SORT**      **Procédure**

Pour les poules : le système informatique tient compte du classement individuel de chaque joueur en répartissant les plus hauts classés dans des poules différentes.

Pour le tableau final : le système informatique prend en considération le classement des joueurs à l'issue des matches de poule, de sorte que les joueurs classés 1ers de leur poule ne puissent pas se rencontrer lors du premier match.

Le classement individuel de chaque participant n'est donc pas pris en compte pour le tirage au sort de ce tableau.

## **ORGANISATION TECHNIQUE**

En -15 ans : les tournois sont organisés sous forme de tableaux, avec élimination directe lors d'une défaite.

En - 13, -11 et - 9 ans, les tournois se déroulent en deux phases :

### 1. **LES POULES**

Elles se déroulent le premier jour de la compétition.

• Le nombre de poules et de joueurs par poule sont définis automatiquement par le système informatique sur base du nombre d'inscrits. *Voir annexe 1.*

- Les joueurs d'une même poule jouent tous, les uns contre les autres.
- Tous les joueurs d'une même poule sont convoqués à la même heure, et dès le début des matches de leur poule.
- Les matches sont programmés à la suite les uns des autres, sans interruption.  
*Voir annexe 2*
- Les matches de poule se jouent en un set :
  - 9 et - 11 ans : premier à 4 jeux avec tie-break à 3/3 (1<sup>er</sup> à 7 pts avec deux pts d'écart)
  - 13 ans : premier à 6 jeux avec tie-break à 6/6 (1<sup>er</sup> à 7 pts avec deux pts d'écart)
- Chaque victoire rapporte 1 point au joueur qui est le vainqueur.
- Les deux premiers joueurs de chaque poule sont qualifiés pour le tableau final. Cependant, dès qu'un joueur déclare ou est déclaré WO pour un de ses matches de poules, il ne peut pas se qualifier pour le tableau final.

#### En cas d'égalité de points au classement final d'une poule :

- Si deux joueurs sont concernés : le résultat du match entre ces deux joueurs est pris en considération ; le vainqueur est classé devant l'autre.
- Si plus de deux joueurs sont concernés : seuls les résultats des matches entre les joueurs à égalité de points sont pris en considération pour déterminer le classement de la poule.

Ce classement est établi, par ordre de priorité, selon les critères suivants :

- a) Le plus grand nombre de victoires ;
- b) Le meilleur ratio entre les jeux gagnés et perdus ;
- c) Tirage au sort

Toutefois, dès qu'il ne reste que deux joueurs ex aequo, la règle de l'égalité à deux joueurs est d'application.

## 2. LE TABLEAU FINAL

- Il se déroule les jours qui suivent.  
*Voir annexe 3*
- Il se joue par élimination directe (matches en 2 sets gagnants).

## **ENCADREMENT**

Dans la mesure du possible, il est souhaitable de prévoir un encadrement des joueurs lors des matches de poules.

## **DIVERS**

La programmation des matches des « Grade 3 » est prioritaire sur celles des matches des « Grade 2 ».

En cas d'intempéries, le juge-arbitre doit utiliser prioritairement ses terrains intérieurs pour les matches des « grade 3 ».

Particularités pour les jours fériés :

- Si les 25/12 et 01/01 tombent un lundi, mardi ou mercredi, le dimanche qui précède ce jour férié devient le premier jour du tournoi : le jour férié n'est pas utilisé.
- Si les 25/12 et 01/01 tombent un jeudi, vendredi ou samedi, le dimanche qui suit ce jour férié devient le dernier jour du tournoi : le jour férié n'est pas utilisé.
- Les autres jours fériés sont considérés comme jours durant lesquelles le tournoi se déroule normalement.

## ANNEXE 1

Nbre Inscrits	Poules	Tabl. final	Nbre Inscrits	Poules	Tabl. final	Nbre Inscrits	Poules	Tabl. final
2*	1 poule de 2	-	13	3 poules de 3 1 poule de 4	8	24	8 poules de 3	16
3	1 poule de 3	-	14	2 poules de 3 2 poules de 4	8	25	7 poules de 3 1 poule de 4	16
4	1 poule de 4	-	15	1 poule de 3 3 poules de 4	8	26	6 poules de 3 2 poules de 4	16
5	1 poule de 5	-	16	4 poules de 4	8	27	5 poules de 3 3 poules de 4	16
6	2 poules de 3	4	17	3 poules de 3 2 poules de 4	10	28	4 poules de 3 4 poules de 4	16
7	1 poule de 3 1 poule de 4	4	18	6 poules de 3	12	29	5 poules de 3 5 poules de 4	16
8	2 poules de 4	4	19	5 poules de 3 1 poule de 3	12	30	2 poules de 3 6 poules de 4	16
9	3 poules de 3	6	20	4 poules de 3 2 poules de 4	12	31	1 poule de 3 7 poule de 4	16
10	2 poules de 3 1 poule de 4	6	21	7 poules de 3	14	32	8 poules de 4	16
11	1 poule de 3 2 poules de 4	6	22	6 poules de 3 1 poule de 4	14			
12	4 poules de 3	8	23	5 poules de 3 2 poules de 4	14			

\* Remarque : si 2 inscrits, confrontation directe et unique entre les deux joueurs. Dans ce cas, le match se déroule en 2 sets gagnants.

## ANNEXE 2

1. Catégories -9 ou -11 ans : si 1 terrain = Maximum 15 inscrits

### Exemple de programmation

Match n°	Joueurs
----------	---------

*Convocation de tous les joueurs à 9 H*

9h	1	1/2	Poule de 4 = 6 matches
9h25	2	3/4	
9h50	3	1/3	
10h15	4	2/4	
10h40	5	1/4	
11h05	6	2/3	

PAUSE de 11h30 à 12h00

*Convocation de tous les joueurs à 12 H*

12h	1	1/2	Poule de 4 = 6 matches
12h25	2	3/4	
12h50	3	1/3	
13h15	4	2/4	
13h40	5	1/4	
14h05	6	2/3	

PAUSE de 14h30 à 15h00

*Convocation de tous les joueurs à 15 H*

15h	1	1/2	Poule de 4 = 6 matches
15h25	2	3/4	
15h50	3	1/3	
16h15	4	2/4	
16h40	5	1/4	
17h05	6	2/3	

PAUSE de 17h30 à 18h

*Convocation de tous les joueurs à 18 H*

18h	1	1/2	Poule de 3 = 3 matches
18h25	2	2/3	
18h50	3	1/3	

#### **N.B. : autres possibilités de planification :**

une poule de 4 suivie d'une poule de 3, suivie de 2 poules de 4  
deux poules de 4 suivie d'une poule de 3 suivie d'une poule de 4  
une poule de 3 suivie de 3 poules de 4

!!! Attention d'adapter les heures de convocation

#### **Variante :**

une poule de 4 peut se jouer sur 2 terrains

	Terrain 1	Terrain 2
1 <sup>ère</sup> série de matchs	1/2	3/4
2 <sup>ème</sup> série de matchs	1/3	2/4
3 <sup>ème</sup> série de matchs	1/4	2/3

## 2. Catégories - 13 ans : si 1 terrain = Maximum 11 inscrits

### Exemple de programmation

Match n°	Joueurs
----------	---------

*Convocation de tous les joueurs à 9 H*

9h	1	1/2	Poule de 4 = 6 matches
9h40	2	3/4	
10h20	3	1/3	
11h	4	2/4	
11h40	5	1/4	
12h20	6	2/3	

PAUSE de 13h à 13h30

*Convocation de tous les joueurs à 13H30*

13h30	1	1/2	Poule de 4 = 6 matches
14h10	2	3/4	
14h50	3	1/3	
15h30	4	2/4	
16h10	5	1/4	
16h50	6	2/3	

PAUSE de 17h30 à 18h

*Convocation de tous les joueurs à 18 H*

18h	1	1/2	Poule de 3 = 3 matches
18h40	2	2/3	
19h20	3	1/3	

#### **N.B. : autres possibilités de planification :**

une poule de 4 suivie d'une poule de 3, suivie d'une poule de 4.

une poule de 3 suivie de 2 poules de 4.

!!! Attention d'adapter les heures de convocation

#### **Variante :**

une poule de 4 peut se jouer sur 2 terrains

	Terrain 1	Terrain 2
1 <sup>ere</sup> série de matchs	1/2	3/4
2 <sup>ème</sup> série de matchs	1/3	2/4
3 <sup>ème</sup> série de matchs	1/4	2/3



## Programmation d'une poule de 5 joueurs

Possibilité n°1 : Répartition des matches sur un jour et sur 2 terrains

N.B. : cette solution est idéale.

1 jour	Terrain n°1	Terrain n°2	Joueur en pause
1 <sup>ere</sup> série de matchs	1/2	3/4	5
2 <sup>ème</sup> série de matchs	1/3	2/5	4
3 <sup>ème</sup> série de matchs	1/5	2/4	3
4 <sup>ème</sup> série de matchs	1/4	3/5	2
5 <sup>ème</sup> série de matchs	2/3	4/5	1

Possibilité n°2 : Répartition des matches sur un jour et sur 1 terrain

Match N°	Joueurs
1	1/2
2	3/4
3	1/5
4	2/3
5	4/5
6	1/3
7	2/4
8	3/5
9	1/4
10	2/5

## **ANNEXE 2**

### TABLEAU FINAL

<b>Nombre de qualifiés</b>	<b>Nombre de jours</b>	<b>Stade</b>
4	1	1/2 et finale
6 à 8	2	Jour n°1 : 1/4 et 1/2 finales (ou 1/4 finales)
		Jour n°2 : finale (ou 1/2 finales et finale)
10 à 16	2	Jour n°1 : 1/8 et 1/4 finales
		Jour n°2 : 1/2 et finale

### **Programmation du tableau final**

Catégories -9 ou -11 : prévoir des programmations d'1H15 en 1H15, avec une récupération pour un éventuel retard, d'une demi-heure tous les 4 matches.

Catégories -13 : prévoir des programmations d'1H30 en 1H30, avec une récupération pour un éventuel retard, d'une demi-heure tous les 4 matches.