

Règlement Tournoi type « Coupe Davis » de l'AEC SORBIERS du samedi 21 Février 2026

Version V2 du 03/02/2026

Présentation de cette nouvelle formule :

- Compétition réservée **uniquement** aux licenciés(ées) LOISIR et COMPETITION du club de l'AEC SORBIERS.
- Un **programme informatique sera utilisé pour les tirages au sort aléatoires des différents tours** pour le bon déroulement du tournoi.
- Il s'agit d'un tournoi par équipe **de 2 joueurs** et **qui se déroule toute la journée**.
- Une buvette avec snacking (hot-dog, panini, quiche, boissons, desserts) sera mise en place.
- Une tenue sportive et réglementaire est exigée.
- Les balles (en plastique) seront fournies par les joueurs.
- Les inscriptions se feront sur le site <https://www.aecsorbiertt.fr/> dans l'actualité à propos de ce tournoi.
- **Places limitées à 16 équipes** : quand le quota sera atteint, vous ne pourrez plus vous inscrire via le formulaire. Pour être inscrit sur liste d'attente en cas de désistement d'équipe, merci d'en informer par mail le club à aecstt@gmail.com
- **La participation est fixée à 5€ minimum par joueur.**

Pointage :

- Le pointage des équipes s'effectuera à partir de **8h15 jusqu'à 8h45 impérativement**.
- **La compétition débutera à 9h00 précise.**

Déroulement des rencontres :

- Le tournoi se compose de 4 tours de départage par tirage au sort aléatoire avec un classement à l'issue du 4ème tour.
- Tous les tours se dérouleront sur 1h15 et s'enchaîneront sans pause à l'exception d'une pause de 1h15 entre les tours 3 et 4.
 - 9h00 - 10h15 : tour 1
 - 10h15 – 11h30: tour 2
 - 11h30 – 12h45 : tour 3
 - 12h45 – 14h00 : pause déjeuner
 - 14h00 – 15h15 : tour 4
 - 15h15 – 15h30 : analyse des résultats des 4 premiers tours et préparation des rencontres de quarts de finale
 - 15h30 – 16h45 : Quarts de finale
 - 16h45 – 18h00 : Demi-finales
 - A partir de 18h15 : Finale

- Pour chaque tour, les parties non jouées ne seront pas comptées.

Le joueur menant au score à l'appel du JA sera désigné vainqueur de la manche en cours : **en cas d'égalité au gong de fin de tour, la commission d'organisation de ce tournoi n'a pas encore pris de décision mais ce sera le cas au moment du tournoi.**

Chaque tour se compose de 4 simples et 1 double, soit au total, 5 parties.

- Les parties se disputeront au meilleur des 3 manches
- Les manches seront disputées en **11 points (avec 2 points d'écart)**, service tous les chiffres pairs et à 10-10, on change de serveur à chaque point.
- A l'issue des 4 premiers tours, les 8 premières équipes disputeront ensuite les quarts et les autres équipes auront terminé le tournoi. Ils auront le choix de jouer pour le fun sur les tables qui resteront à leur disposition pour les quarts et les demies (mais elles seront retirées pour la finale) ou de regarder les parties de phase finale ou d'aller à la buvette ou les trois possibilités.

Les 4 premières équipes à l'issue des 4 premiers tours ne s'affronteront pas pour les quarts et la désignation de leurs adversaires se fera par tirage au sort aléatoire.

- En cas d'égalité de points, le départage se fera en effectuant la différence des parties (nombre de 5-0, 4-1 ...), classement total (somme des classements des joueurs : les plus faibles sont mieux classés), classement du joueur le moins bien classé dans l'équipe (le plus faible est le mieux classé), enfin on compare la date d'inscription de l'équipe (la première inscrite est la mieux classée).

- Points des parties :

5 parties gagnées = 10 points

4 parties gagnées = 08 points

3 parties gagnées = 07 points

2 parties gagnées = 04 points

1 partie gagnée = 03 points

0 partie gagnée = 01 point

Forfait joueur : -08 points

- Pas de temps mort lors des 5 dernières minutes de chaque tour.

- **Le tirage au sort est transmis en direct via une projection sur un mur 5 minutes avant le début du tour.**

- **Les équipes devront se présenter à la table dans un temps maximum de 8 minutes pour récupérer leur feuille de rencontre, sinon pénalité de 5 points.**

- La finale sera décalée d'un quart d'heure et débutera donc à 18h15. **La commission d'organisation de ce tournoi réfléchit à savoir si la finale se jouera au meilleur des 3 ou 5 manches : elle n'a pas encore pris de décision mais ce sera le cas au moment du tournoi.**

Arbitrage :

- Le juge arbitre du tournoi sera Emilie ROBERT.

- Chaque table disposera d'un marqueur. Les joueurs seront tenus d'assurer l'arbitrage.

- Tout comportement antisportif sera sanctionné d'un avertissement.

- Les avertissements seront comptabilisés et cumulés tout au long de la compétition

- Ordre des sanctions : 1 avertissement, 1 point de pénalité, la manche en cours de pénalité, exclusion de la compétition.

- **Dans le cas où un point du règlement n'est pas formellement transcrit dans le règlement, l'arbitrage de celui-ci sera assuré par le juge arbitre sans contestation possible.**

Attention !! :

- L'organisation se réserve le droit d'annuler le tournoi en cas d'inscriptions insuffisantes.

- **Le club se réserve le droit de refuser l'inscription d'un joueur dont le comportement aura été jugé antisportif lors de précédentes éditions du tournoi ou manifestations organisées par le club.**

- **L'inscription au tournoi implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.**

- **IMPORTANT :** il est rappelé aux joueurs que l'usage du Boost, de la Colle rapide, de Revêtements à Picots modifiés ou hors liste autorisée est interdit notamment par le paragraphe 2.4.7 des Règles du Jeu FFTT : "Le revêtement de la raquette doit être utilisé sans aucun traitement physique, chimique, ou autre.". Aucun manquement à ces règles ne sera accepté, et il en va de la responsabilité de chacun de les respecter pour une pratique équitable entre Tous. Nous rappelons enfin que pour le non-respect de l'une ou plusieurs des règles propres à l'exécution d'un Service, un point doit être attribué au Relanceur (paragraphe 2.6.)