



# Formes de tournois





# Sommaire

Quoi, comment et pourquoi? .....	2
Tournoi par roulement .....	3
Tournoi du roi, de l'empereur ou de ligue .....	4
Tournoi deux en un .....	5
Tournoi par K.-O. ....	6
Tournoi par double K.-O. ....	7
Tournoi de classement .....	8
Tournoi combiné par K.-O. et groupes .....	9
Tournoi combiné par groupes et K.-O. ....	10
Tournoi du caisson .....	11
Tournoi un contre un .....	12
Tournoi du sapin .....	13
Tournoi par tirage au sort .....	14
Tournoi Monte-Carlo .....	15
Tournoi handicap .....	16
Tournoi américain .....	17
Tournoi Coupe Davis .....	18
Tournoi composite .....	19
Renvoi au document pdf .....	20

# Quoi, comment et pourquoi?

Les tournois constituent des moments forts de l'épanouissement sportif des enfants et des jeunes. Se mesurer aux autres, découvrir ses limites personnelles sont autant de défis importants auxquels se trouvent confrontés les jeunes sportives et sportifs. La finalité des compétitions peut être double: d'une part, appliquer les facteurs de condition physique, les qualités de coordination ainsi que les qualités psychiques et tactiques travaillés dans le cadre de l'enseignement et, d'autre part, apprendre à gérer judicieusement les émotions – fortement liées à la victoire et à la défaite. Pour les enfants et les jeunes, les compétitions ont un caractère motivant et leur donnent la possibilité d'exprimer leur personnalité. Intégrés à l'enseignement, les tournois feront office de contrôles de la matière apprise.

Les tournois organisés sur toute une saison, voire sur une plus longue période, poursuivent aussi des objectifs sociaux et affectent positivement la vie du club.

La planification et l'organisation de tournois ne manquent pas de soulever certaines questions:

- Quels sont les objectifs?
- Combien d'enfants et de jeunes participent?
- Quel âge ont les participants?
- Quel est le niveau d'apprentissage correspondant (débutants – avancés – chevronnés)?
- Combien de terrains de jeu sont à disposition?
- Quelle peut être la durée du tournoi?

Nous distinguons, en fait, deux sortes de tournois:

## **Ceux à caractère officiel**

Internationaux, nationaux ou régionaux, ils se déroulent d'après les règlements *ad hoc* en vigueur et débouchent le plus souvent sur la désignation rapide d'un gagnant.

## **Ceux à caractère officieux**

La durée des matches équivaut à un nombre de points précis ou à un temps défini par l'organisateur.

Chaque forme de tournoi décrite ici répond à trois questions

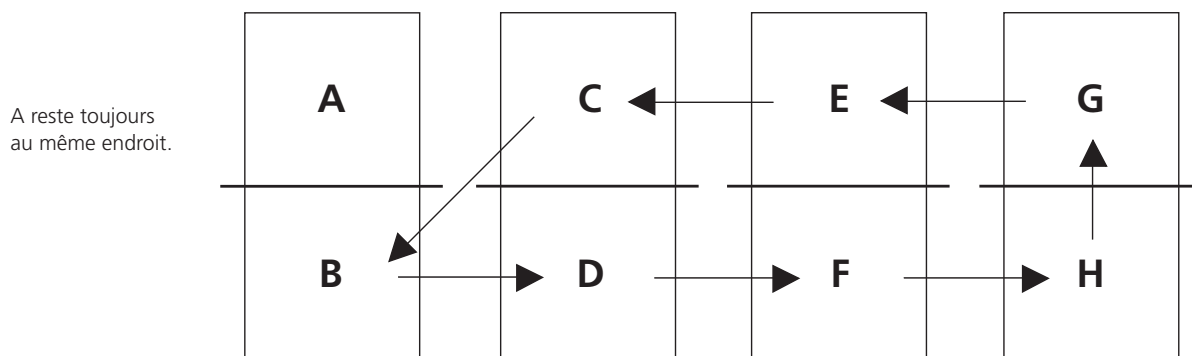
- Quoi? (Description)
- Comment? (Réalisation)
- Pourquoi? (Objectifs, avantages et inconvénients)

En outre, des variantes, des conseils et des remarques viennent agrémente chaque description de tournoi.

Vous trouverez les schémas de jeu correspondants sur internet à l'adresse suivante: [www.jeunesseetsport.ch](http://www.jeunesseetsport.ch) (cliquer ensuite sur Badminton, Squash, Tennis ou Tennis de table).

Cette brochure ne se veut en aucun cas exhaustive; d'autres formes de tournois sont notamment amenées à voir le jour ultérieurement.

# Tournoi par roulement



## Quoi?

Forme de tournoi simple dans le cadre de laquelle tous les participants peuvent s'affronter. Grâce au roulement, les joueurs plus faibles rencontrent aussi des plus forts.

## Comment?

Les joueurs disputent des points. Les règles sont identiques sur tous les terrains et le sens du jeu est inversé après un certain temps. Un joueur (une équipe) reste toujours au même endroit pour que tous les joueurs/toutes les équipes puissent se rencontrer.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet d'estimer le niveau actuel de performance des joueurs.

### Remarques

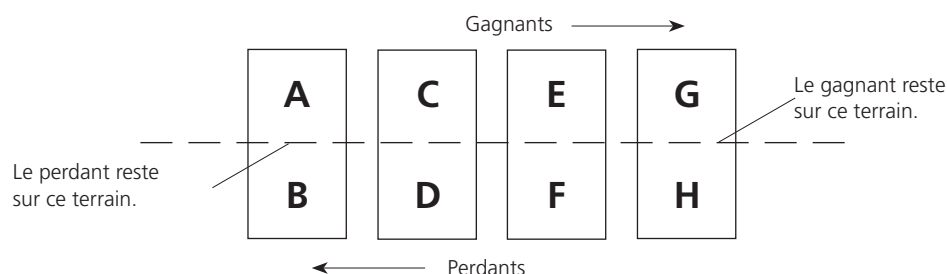
Expliquer clairement aux participants le déroulement du tournoi ainsi que les changements de position. Varier la durée des matches: d'une part, les participants sont ainsi obligés de se concentrer davantage et, d'autre part, le jeu a tendance à devenir plus offensif. En cas de nombre impair de joueurs, l'un d'entre eux sera obligatoirement mis sur la touche et se verra confier une tâche supplémentaire. Le cas échéant, il ne sera plus nécessaire que quelqu'un reste toujours sur le même terrain.

### Variantes

- Définir des règles différentes sur chaque terrain
- Jouer par équipe de deux ou plus
- Donner des tâches particulières ou des handicaps aux meilleurs joueurs pour que le niveau soit plus équilibré
- Compter le point uniquement si l'adversaire ne peut plus renvoyer la balle
- Etre obligé d'avoir servi pour pouvoir marquer
- Cumuler les points marqués au fil des matches



# Tournoi du roi, de l'empereur ou de ligue



## Quoi?

Forme de tournoi destinée à désigner le meilleur joueur (le roi, l'empereur ou le joueur susceptible de jouer en ligue supérieure).

## Comment?

Les joueurs disputent des points pendant un temps imparti. A la fin de ce dernier, les gagnants «montent» d'un terrain et les perdants «descendent» d'un terrain. En cas d'égalité de points, les joueurs disputent un point décisif.

## Pourquoi?

Cette forme de jeu n'entraîne aucune élimination et débouche, à la fin du tournoi, sur un classement clair. Elle présente toutefois un inconvénient: les mêmes joueurs peuvent être amenés à se rencontrer plusieurs fois.

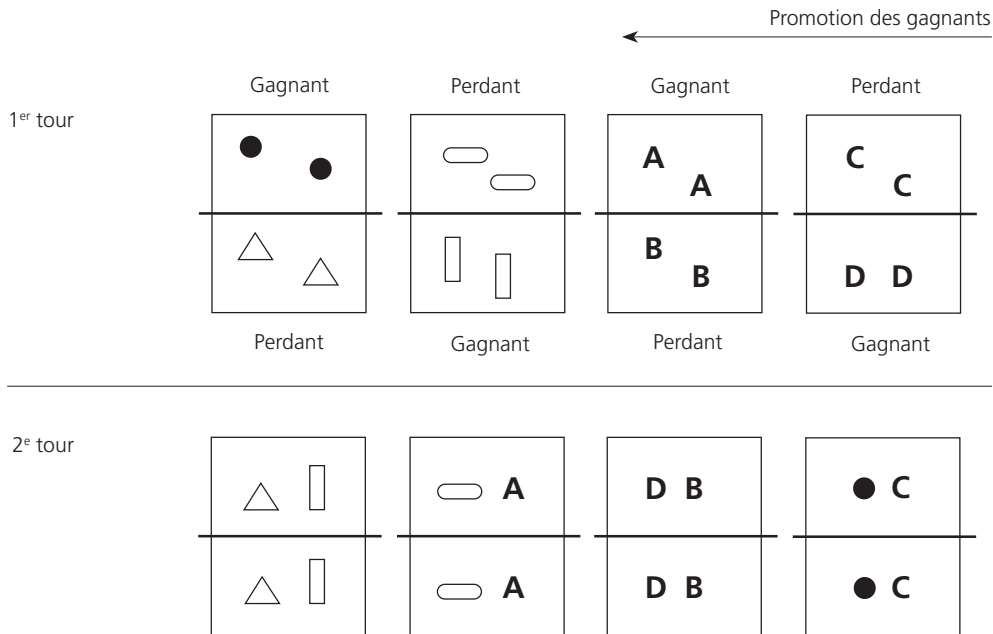
### Remarques

Placer les joueurs plus forts plutôt «en bas» des terrains et les plus faibles «en haut». Veiller à ce que les matches soient plus courts au début, et prolonger la durée des rencontres dès que des joueurs de même niveau s'affrontent.

### Variantes

- Jouer par équipe de deux ou plus
- Donner des tâches particulières ou des handicaps aux meilleurs joueurs pour que le niveau soit plus équilibré
- Compter le point uniquement si l'adversaire ne peut plus renvoyer la balle
- Etre obligé d'avoir servi pour marquer
- Cumuler les points marqués au fil des matches

# Tournoi deux en un



## Quoi?

Forme de tournoi en double, idéale pour faire connaissance.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet un brassage immédiat des joueurs.

## Comment?

Les rencontres sont chronométrées. La composition des équipes change à chaque fois. Les perdants restent sur le même terrain et se séparent pour former deux nouvelles équipes; les gagnants changent de terrain et se séparent eux aussi pour former deux nouvelles équipes.

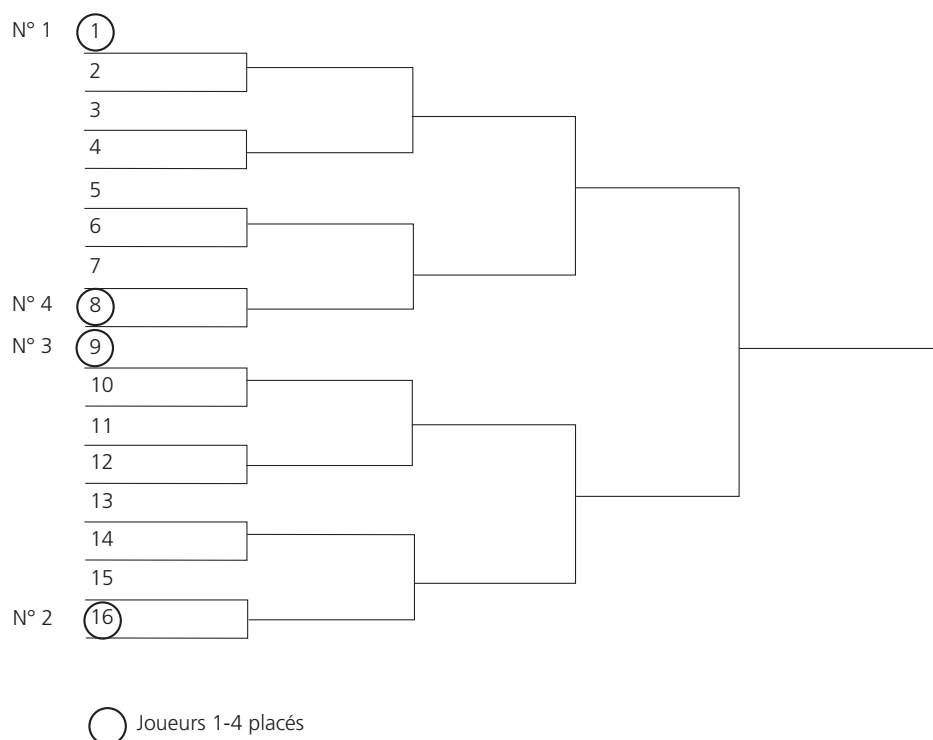
### Remarque

Expliquer clairement aux participants le déroulement du tournoi ainsi que les changements.

### Variantes

- Inviter les perdants à reprendre les points qu'ils ont marqués au tour précédent (p. ex. commencer à 8:0 s'ils ont perdu 15:8) au lieu de former deux nouvelles équipes
- Donner des tâches particulières ou des handicaps aux meilleurs joueurs pour que le niveau soit plus équilibré
- Cumuler les points marqués au fil des matches

# Tournoi par K.-O.



## Quoi?

Forme de tournoi par élimination directe employée en règle générale lors de tournois officiels en simple ou en double.

## Comment?

Les matches sont répertoriés sous la forme d'un tableau. Pour éviter que les meilleurs joueurs – env.  $\frac{1}{4}$  – ne se retrouvent face à face dès le premier tour, il convient de les «placer» en premier dans le tableau puis de reporter les autres participants par tirage au sort de haut en bas dans les cases libres. A chaque match, le perdant est éliminé et le gagnant participe au tour suivant. Le nombre total de rencontres est égal au nombre de participants inscrits moins 1 (soit pour 16 participants, 15 rencontres).

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet d'avoir assez rapidement un gagnant. Elle présente toutefois un inconvénient – qui perd est éliminé – et convient, de ce fait, moins aux enfants et aux jeunes.

## Remarque

On trouvera la description précise de cette forme de tournoi officielle dans les règlements *ad hoc* des fédérations.

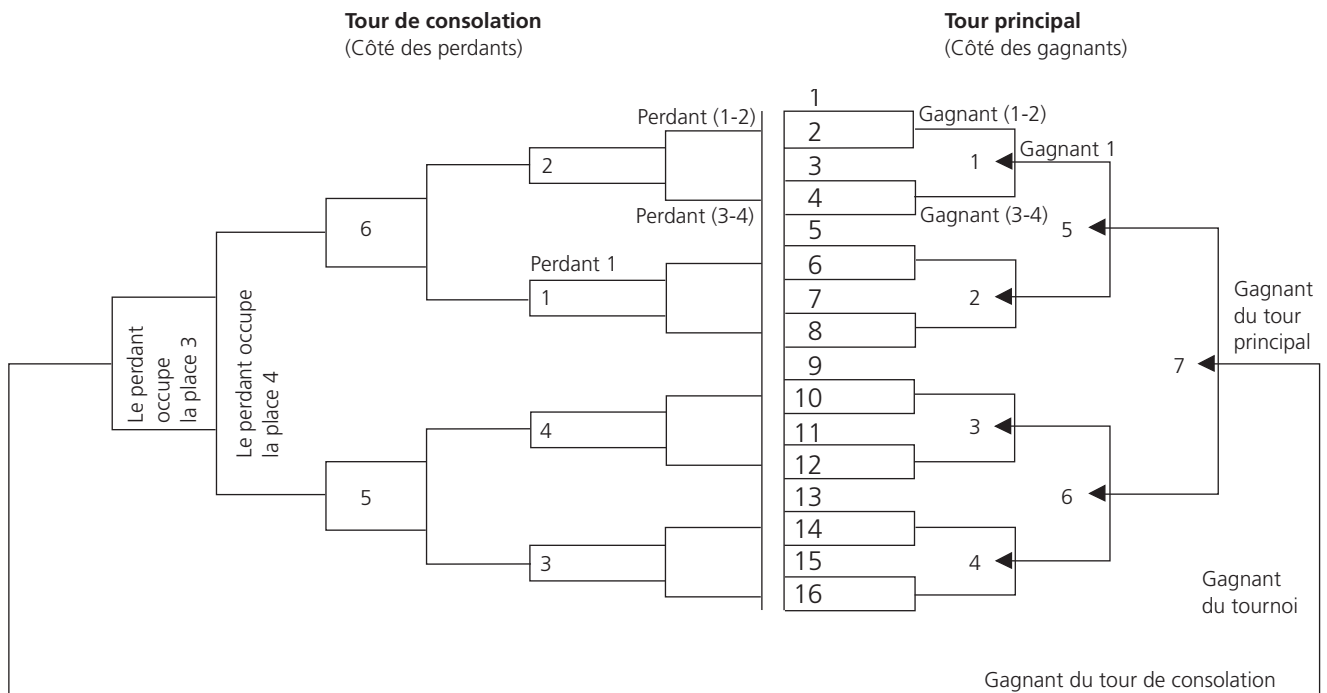
---

K.-O. est un terme anglais qui signifie littéralement «mis hors de combat».

---



# Tournoi par double K.-O.



## Quoi?

Forme de tournoi laissant une deuxième chance aux joueurs. Le joueur qui perd n'est pas automatiquement éliminé mais continue de jouer du côté des perdants et peut éventuellement remporter le tournoi.

## Comment?

Le principe initial du jeu est identique à celui du tournoi par K.-O. (placer les meilleurs joueurs dans le tableau, tirer les autres au sort). Seule différence: le gagnant de la première rencontre poursuit son chemin à droite (tour principal) tandis que le perdant se déplace vers la gauche du tableau (tour de consolation).

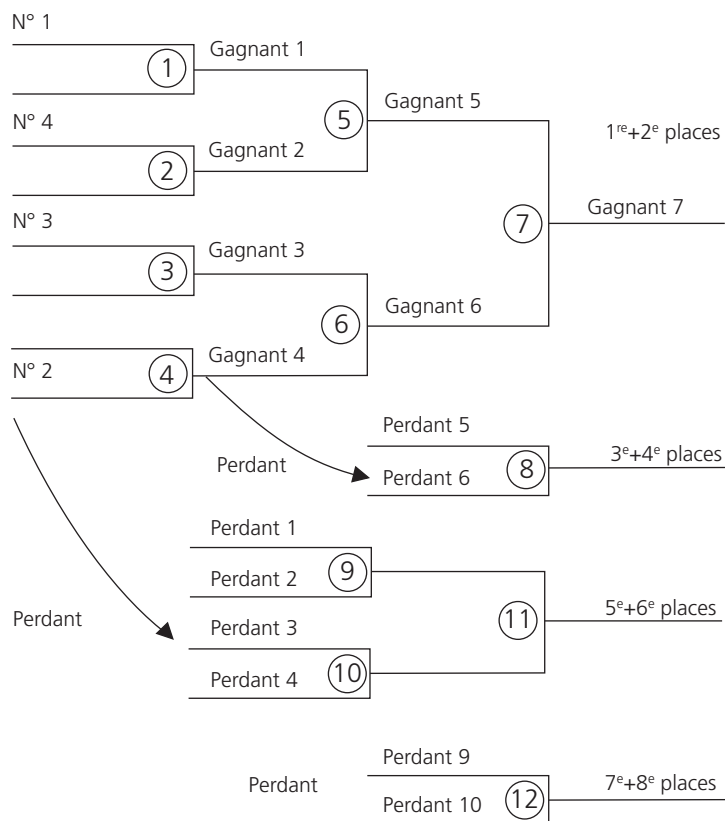
## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet de limiter les «impacts psychologiques» d'une élimination vu que chaque participant a la possibilité de jouer au moins deux matches. Relativement complexe, elle peut toutefois occasionner de longues attentes vers la fin.

## Remarques

Grâce au décalage des joueurs (vers le bas ou le haut du tableau) lors du passage du tour principal au tour de consolation, le perdant ne se retrouvera pas de nouveau face au même joueur. Toutefois, cela ne pourra être évité en cas de nombre élevé de participants.

# Tournoi de classement



## Quoi?

Forme de tournoi permettant de classer les joueurs de 1 à X.

## Comment?

Le principe initial du jeu est identique à celui du tournoi par K.-O. (placer les meilleurs joueurs dans le tableau, tirer les autres au sort). Seule différence: les gagnants poursuivent leur chemin à droite dans le tableau principal tandis que les perdants changent de tableau.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet de multiplier les expériences en matière de compétition et n'entraîne pas d'élimination directe. Relativement longs, ces tournois s'étendent, en règle générale, sur plusieurs jours. Attention, les joueurs peuvent être amenés à affronter deux fois le même adversaire.

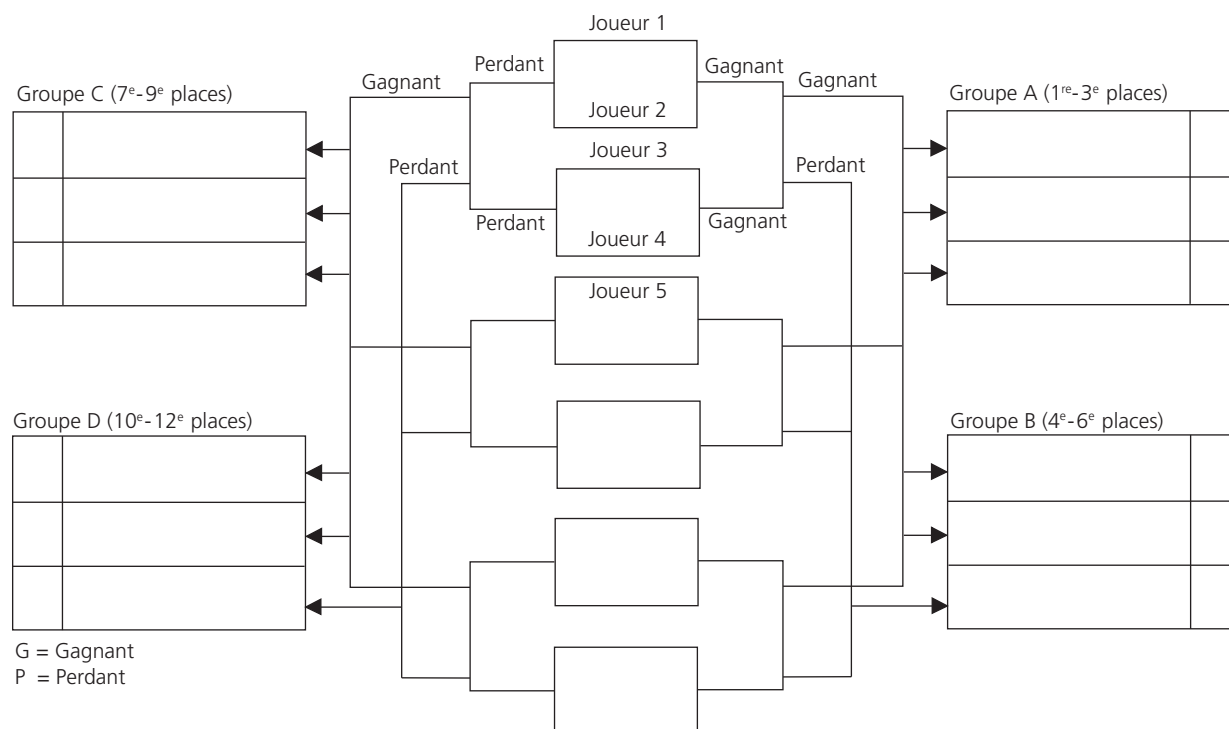
### Remarque

Vu le nombre élevé de matches, il convient d'en limiter la durée.

### Variantes

- Jouer par équipe de deux ou plus
- Donner des tâches particulières ou des handicaps aux meilleurs joueurs pour que le niveau soit plus équilibré
- Cumuler les points marqués au fil des matches
- Disputer les rencontres en un temps imparti

# Tournoi combiné par K.-O. et groupes



## Quoi?

Forme de tournoi par K.-O. combinée avec des jeux de groupes. Dès les deux premières rencontres, les joueurs savent pour quelles places ils se battent.

## Comment?

Les joueurs se rencontrent d'abord dans le cadre d'un tournoi par K.-O. (deux tours) avant de s'affronter au sein de jeux de groupes.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi n'entraîne aucune élimination et permet à tous les joueurs de disputer le même nombre de matches. Relativement longs, ces tournois exigent un grand nombre de terrains.

### Remarques

Cette forme de tournoi prend beaucoup de temps lorsque les participants sont nombreux. En outre, on aura avantage à limiter la durée des matches.

### Variantes

- Jouer par équipe de deux ou plus
- Donner des tâches particulières ou des handicaps aux meilleurs joueurs pour que le niveau soit plus équilibré

# Tournoi combiné par groupes et K.-O.

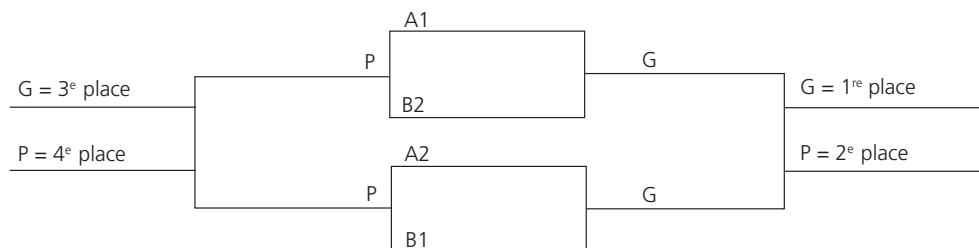
Groupe A

	Noms	1	2	3	4	Matches	Sets	Places
1		■						
2			■					
3				■				
4					■			

Groupe B

	Noms	1	2	3	4	5	Matches	Sets	Places
1		■							
2			■						
3				■					
4					■				
5						■			

A1 = 1<sup>er</sup> du groupe A  
 B2 = 2<sup>e</sup> du groupe B  
 G = Gagnant  
 P = Perdant



## Quoi?

Forme de tournoi en deux phases où les joueurs s'affrontent d'abord au sein de groupes avant de se rencontrer dans le cadre d'un tournoi par K.-O. qui déterminera le gagnant.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi n'entraîne pas d'élimination directe et permet de multiplier le nombre de matches.

## Comment?

Le principe initial du jeu est identique à celui du tournoi par K.-O. (placer les meilleurs joueurs dans le tableau, tirer les autres au sort). A la fin de la 1<sup>re</sup> phase de jeu, on procède à un classement des joueurs. En cas d'égalité de points, les joueurs sont départagés en fonction du résultat de la rencontre directe, voire de la différence de sets remportés et finalement de points marqués. Les deux meilleurs de chaque groupe participent ensuite au tournoi principal et s'affrontent dans le cadre d'un tournoi par K.-O.

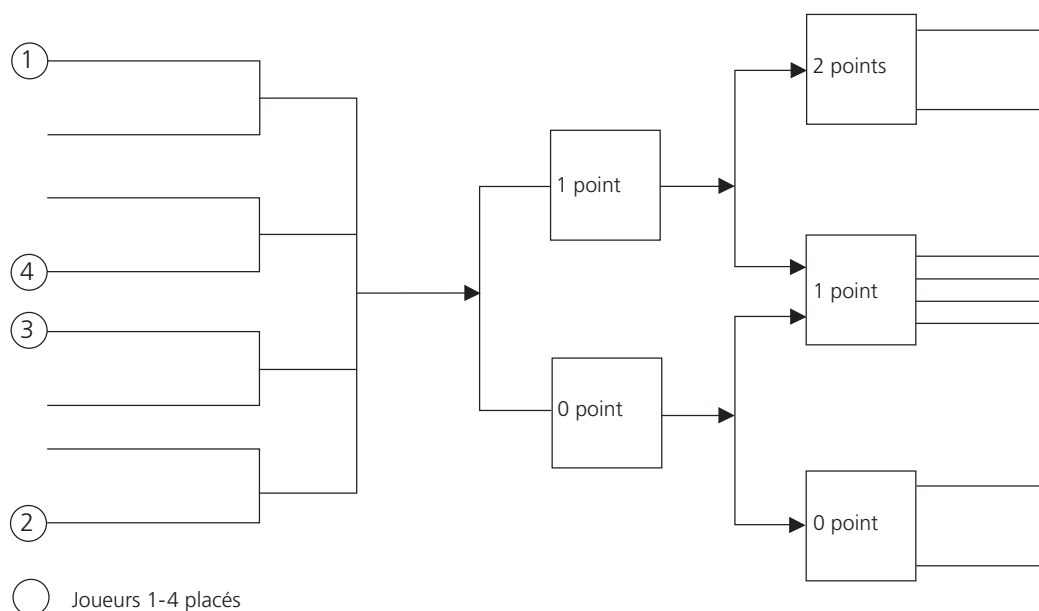
### Remarques

La taille des groupes dépend du nombre de participants. Il est très important que les meilleurs joueurs soient placés dans le tableau.

### Variantes

- Opter pour la même forme de jeu dans la deuxième phase
- Faire en sorte que les premiers de chaque groupe s'affrontent, puis les deuxièmes, etc.
- Jouer par équipe de deux ou plus

# Tournoi du caisson



## Quoi?

Forme de tournoi permettant à des joueurs de même niveau de se mesurer.

## Comment?

Le principe initial du jeu est identique à celui du tournoi par K.-O. (placer les meilleurs joueurs dans le tableau, tirer les autres au sort). Seule différence: au deuxième tour, les gagnants affrontent par tirage au sort les perdants, etc. En cas de nombre impair de participants, le joueur qui reste gagne par forfait (veiller à ce que ce ne soit pas deux fois le même). Pour pouvoir établir un classement à la fin du tournoi, chaque participant reçoit en plus des points qu'il a marqués ceux des adversaires qu'il a battus.

Exemple: Le joueur A gagne contre B et C mais perd contre D. Il récolte donc, en plus de ses propres points, ceux de B et de C. Comme B a remporté deux victoires et C une victoire, A marque donc 2+2+1 points, soit un total de 5 points.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet à tous les participants de disputer le même nombre de matches et convient particulièrement bien aux enfants et aux jeunes.

## Remarques

Un tour pouvant occasionner des temps d'attente relativement longs, il convient, dans la mesure du possible, de limiter la durée des matches. Une finale peut être envisagée pour rendre ce tournoi plus attrayant.

En vue de garantir une organisation sans faille, on reproduira le tableau du tournoi sur une grande feuille de papier kraft. On notera alors le nom et le numéro des joueurs et de leurs adversaires sur des étiquettes autocollantes («post-it») sur lesquelles on reportera ensuite au fur et à mesure les noms et les numéros des adversaires ainsi que le nombre de victoires remportées.

# Tournoi un contre un

Schéma de jeu										6/3
A	B	C	1	2	3	4	5	6		
3-1	2-4	6-5	9:15 0	4:15 0	15:9 1	15:4 0				
4-6	5-3	1-2								
3-2	6-1	5-4								
5-2	1-4	3-6								
1-5	2-6	4-3								
Total										

Schéma de jeu pour 6 équipes (1-6) sur 3 terrains (A-C)

## Quoi?

Forme de tournoi permettant à tous les joueurs de se rencontrer dans un ordre donné.

## Comment?

Noter le nom des joueurs sur des formulaires préparés à cet effet et attribuer un numéro à chaque joueur.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi n'entraîne aucune élimination et permet à tous les joueurs de disputer le même nombre de matches. En outre, elle garantit un classement extrêmement précis.

### Remarques

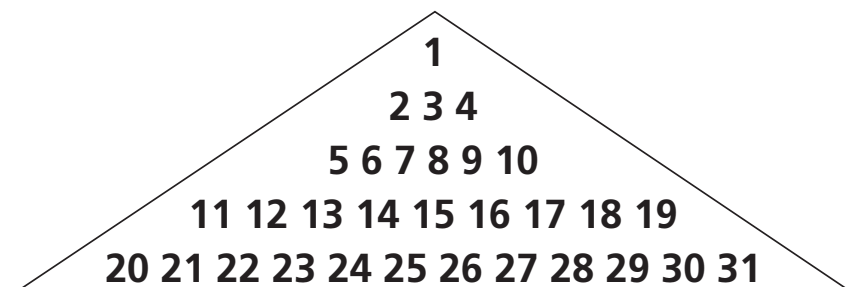
Vu le temps nécessaire, il est recommandé de constituer plusieurs petits groupes. Le nombre de matches disputés par un groupe de  $x$  joueurs peut être égal à  $X \times (X-1) / 2$ .  
Exemple pour 6 joueurs:  $6 \times (6-1) / 2 = 15$  matches

### Variantes

- Changer de balle ou d'engin de frappe à chaque nouveau match
- Calculer, pour chaque match, la différence de points au lieu de compter le nombre de parties gagnées.  
En d'autres termes, chaque point est important et il est tout à fait possible de rattraper une défaite
- Jouer par équipe de deux ou plus



# Tournoi du sapin



Exemple: Le joueur N° 15 invite le joueur N° 6 à jouer; si le 15 gagne, ils échangent leurs places.

## Quoi?

Forme de tournoi permettant de désigner le meilleur joueur du club.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi convient aux cours plus longs, fractionnés voire à un groupement junior d'un club pendant toute une saison. Elle permet notamment à des joueurs plus faibles de se mesurer à des joueurs plus forts.

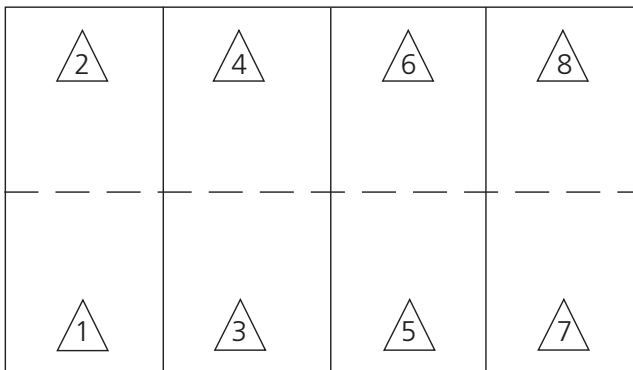
## Comment?

Tous les participants reçoivent une «plaquette» sur laquelle est inscrit leur nom. Les plaquettes sont ensuite accrochées dans le sapin en fonction du niveau de jeu/classement du moment. Le meilleur joueur occupe donc la position N° 1, le suivant la 2, etc. Les joueurs peuvent se mesurer entre eux à condition toutefois, d'une part, de définir préalablement les règles et, d'autre part, de n'affronter que des joueurs de même niveau ou de niveau directement inférieur/supérieur.

## Remarque

On peut choisir d'imposer un nombre de matches précis aux joueurs pendant une certaine période.

# Tournoi par tirage au sort



Organisation des terrains

Tournoi par tirage au sort		
Match gagné	2 points	
Match nul	1 point	
Match perdu	0 point	
Nom:	Place:	<input type="text"/>
	Résultat	Points
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	:	
6 <sup>e</sup> tour	:	
7 <sup>e</sup> tour	:	
8 <sup>e</sup> tour	:	
9 <sup>e</sup> tour	:	
10 <sup>e</sup> tour	:	
Différence:	<input type="text"/>	Total: <input type="text"/>

Feuille de résultats

## Quoi?

Forme de tournoi où les équipes (de deux) sont tirées au sort avant chaque série de matches.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet aux plus faibles d'avoir une chance de grimper dans le classement. Elle est souvent choisie par un club pour clore la saison.

## Comment?

Numéroter les terrains de 1 à x. Chaque joueur tire son terrain au sort avant chaque match. Ce match est limité dans le temps. Une victoire permet de marquer 2 points alors qu'un match nul donne un point à chaque équipe et une défaite 0 point. A la fin, chacun compte les points qu'il a marqués en vue de procéder au classement.

### Remarques

La solution du tirage au sort peut amener les mêmes joueurs à se rencontrer plusieurs fois. En outre, le tirage au sort avant une série de matches peut entraîner de longues interruptions de jeu.

### Variantes

- Jouer par équipe de deux ou plus
- Donner des tâches particulières ou des handicaps aux meilleurs joueurs pour que le niveau soit plus équilibré

# Tournoi Monte-Carlo



## Quoi?

Forme de jeu où les joueurs doivent prendre des décisions.

## Pourquoi?

Apprendre à jouer des points importants et à gérer les émotions.

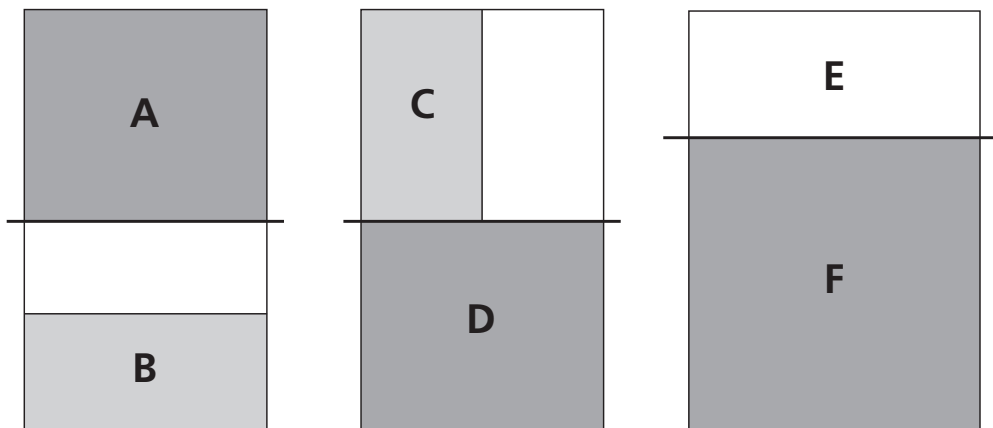
## Comment?

- Jouer des sets courts: en gagner 3 ou 4
- Doubler un point sur trois
- Quintupler un point toutes les dix minutes
- Doubler les fautes de filet
- Etc.

## Remarque

On réservera les matches basés sur le système Monte-Carlo plutôt aux entraînements.

# Tournoi handicap



Exemple avec des terrains de différentes tailles

## Quoi?

Forme de tournoi donnant un handicap aux joueurs plus forts afin de garantir des matches intéressants malgré la différence de niveau des joueurs.

## Comment?

Le handicap est fonction de la différence de niveau (exemple: le plus faible se voit attribuer quelques points d'avance ou ses points comptent double). A noter toutefois que si la différence de niveau est vraiment trop importante, les plus faibles risquent quand même de perdre, et de quitter la partie frustrés. Le cas échéant, mieux vaut donc équilibrer les rapports de force par des restrictions tactiques ou techniques. On pourra, par exemple, interdire certains coups (tels que le coup droit) au plus fort, demander à celui-ci de jouer de la main gauche (s'il est droitier) ou lui donner un terrain plus grand.

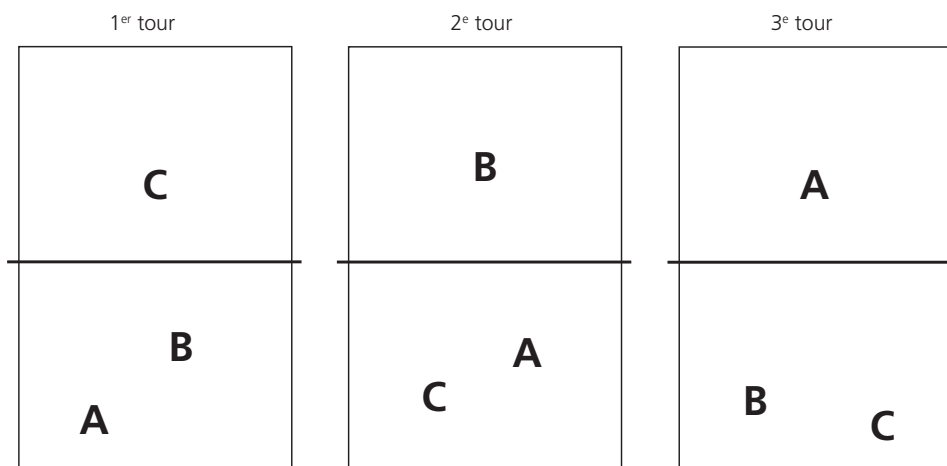
## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet à tous les participants d'avoir une chance de gagner. Les bons joueurs doivent non seulement se concentrer dès le début, mais encore ne pas commettre d'erreur par la suite.

### Remarques

Ce système est idéal pour un tournoi de club. La différence de niveau entre les joueurs sera réexaminée avant chaque rencontre et le handicap ainsi redéfini.

# Tournoi américain



## Quoi?

Forme de tournoi se jouant à un contre deux. Bien que les règlements de compétition classiques l'ignorent, cette forme de tournoi présente une alternative intéressante dans le cadre de l'enseignement au quotidien.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi permet d'améliorer la perception de l'espace.

## Comment?

Chaque joueur joue une fois en simple et deux fois en double. Les changements interviennent après un certain temps ou après un certain nombre de points gagnés. En règle générale, les deux joueurs de double doivent également couvrir une plus grande surface de jeu. Chaque victoire équivaut à deux points. Les joueurs de double se partagent les points. Le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points a gagné.

# Tournoi Coupe Davis

## Feuille de match

Equipe A	Nom des joueurs	Equipe B	Nom des joueurs	Résultat	Point
1 <sup>er</sup> simple		1 <sup>er</sup> simple			
2 <sup>e</sup> simple		2 <sup>e</sup> simple			
1 <sup>re</sup> double		1 <sup>re</sup> double			
<b>Résultat du match:</b>					

Exemple de rencontre avec des équipes de deux

## Quoi?

Forme de tournoi où s'affrontent des équipes de quatre dans le cadre de simples et de doubles.

## Comment?

Chaque équipe attribue des numéros à ses joueurs. En règle générale, le meilleur joueur devrait porter le N° 1. Le tournoi commence alors par les matches en simple. Le joueur N° 1 de l'équipe A rencontre ainsi le joueur N° 1 de l'équipe B. Le nombre de parties en double est fonction de la situation donnée.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi vise à promouvoir l'esprit d'équipe, un point particulièrement important pour les enfants et les jeunes.

### Remarque

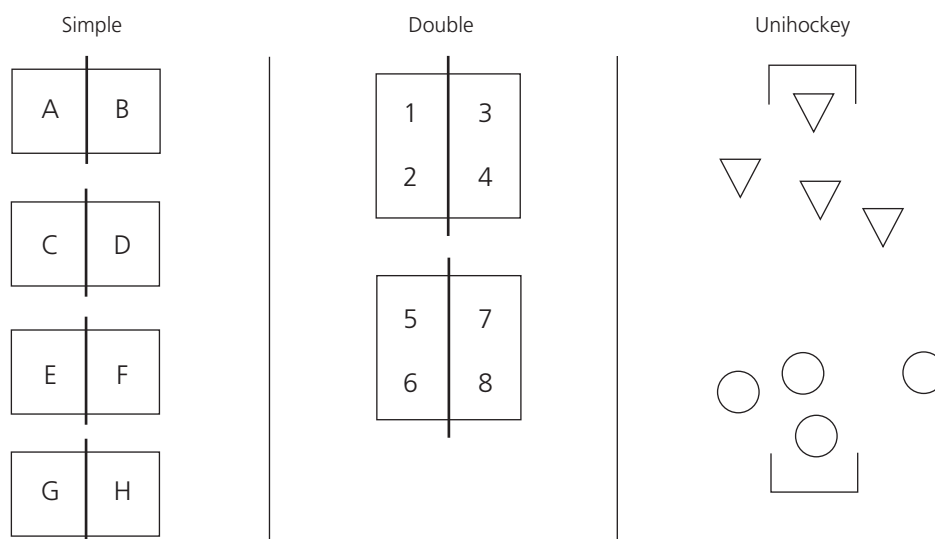
Dans les sports de renvoi, les interclubs – qui obéissent à ce principe – sont particulièrement appréciés.

### Variantes

- Constituer des équipes de 2, de 4 et de 6
- Varier le nombre de jeux en double



# Tournoi composite



Exemple avec 24 enfants

## Quoi?

Forme de tournoi prévoyant divers jeux sur différents terrains.

## Comment?

Les participants sont répartis sur trois terrains: sur le premier, les joueurs disputent des matches en simple, sur le deuxième des matches en double tandis que sur le troisième ils s'adonnent à des sports d'équipe. Deux rotations sont prévues de manière que les joueurs passent par tous les terrains. Ces tournois sont en règle générale limités dans le temps.

## Pourquoi?

Cette forme de tournoi donne l'occasion aux participants de se mesurer dans d'autres disciplines.

### Variantes

- Donner des tâches particulières ou des handicaps aux meilleurs joueurs pour que le niveau soit plus équilibré
- Ouvrir le tournoi également aux équipes

# Renvoi au document pdf

Les schémas de jeu sont disponibles sous format pdf à l'adresse suivante:  
[www.jeunesseetsport.ch](http://www.jeunesseetsport.ch). Cliquer ensuite sur Badminton, Squash, Tennis  
ou Tennis de table!

## Informations utiles

Auprès des fédérations ci-dessous.

### **swiss badminton**

[www.swiss-badminton.ch](http://www.swiss-badminton.ch)

### **Fédération suisse de squash**

[www.squash.ch](http://www.squash.ch)

### **Swiss Tennis**

[www.swisstennis.ch](http://www.swisstennis.ch)

### **Swiss Table Tennis**

[www.swisstabletennis.ch](http://www.swisstabletennis.ch)



Editeur: Office fédéral du sport OFSPO  
Un produit de la Haute école fédérale de sport de Macolin HEFSM

Direction du projet: Marcel K. Meier

Auteurs: Ernst Banzer, Jürg Schadegg

Collaborateurs: Peter Ammann, Patrik Lehner, Hans Markutt,  
Matthias Rudin, Georg Silberschmidt

Traduction: Christine Martin

Photos: Daniel Käsermann

Conception graphique: Médias didactiques HEFSM

Edition: 2014, 4<sup>e</sup> réimpression, sans modification du contenu (2001)

Droit de reproduction: Office fédéral du sport OFSPO

Internet: [www.ofspo.ch](http://www.ofspo.ch)

[www.jeunesseetsport.ch](http://www.jeunesseetsport.ch)

Source: Office fédéral du sport OFSPO

Documentation J+S

2532 Macolin

Courriel: [dok.js@baspo.admin.ch](mailto:dok.js@baspo.admin.ch)

N° de commande 30.80.055 f