

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^e 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.