

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). Les matchs utilisent le format *pro set*, c'est-à-dire huit jeux, et un chronomètre. Par exemple, si on alloue 45 minutes pour un match, le vainqueur sera celui qui a atteint le maximum de jeux dans le pro set (huit jeux) ou celui qui mène quand le temps est écoulé. Une méthode alternative consiste à permettre aux joueurs de jouer jusqu'à la fin de la période de temps qui leur est allouée. Celui qui mène à la fin de la période est le gagnant (cette méthode permet de jouer davantage). S'il y a égalité à la fin de la période allouée, on 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	11 h 15
	2	6 h
	3	3 h 45

3. 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.

4. 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 :

- Le plus haut pourcentage de parties gagnées (divisez les parties gagnées par le total de parties et multipliez par 100).
- Le résultat du match entre deux joueurs à égalité.

5. 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.