

Format par niveau

1. Ce format, appelé *Flight* en anglais, fonctionne mieux si le directeur du tournoi connaît le niveau d'habiletés de tous les participants. Les tableaux sont donc remplis en fonction de la force des participants, les joueurs de compétition faisant partie d'une section et les joueurs moins expérimentés d'une autre section. L'exemple qui suit porte sur deux tableaux de 8 joueurs chacun et utilise quatre terrains. Le tournoi dure quatre heures et demie et la limite des matchs est de 45 minutes.
2. Les matchs devraient être joués avec un chronomètre de 45 minutes. 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.
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. Voici les instructions pour organiser un tournoi par niveau (ce qui assure à chaque joueur un minimum de trois matchs) :
 - a. Placez les huit meilleurs joueurs classés dans le tableau A, en séparant les têtes de séries.
 - b. Placez les huit joueurs suivants dans le tableau B, en séparant les têtes de série si possible.
 - c. Les gagnants de chaque tour sont placés dans la partie droite des tableaux; les perdants vont dans la partie gauche des tableaux.
 - d. Les perdants des demi-finales de la partie droite des tableaux sont placés dans la partie droite de la demi-finale consolation.
 - e. Les perdants des demi-finales de la partie gauche des tableaux sont placés dans la partie gauche de la demi-finale consolation
5. Le champion (ou les champions) du tournoi est celui qui n'a pas perdu de match.