

Règlement - tournois interne / pyramide de défis du TCJ

Chers membres,

Afin d'améliorer l'interaction entre nos membres et de permettre à tous les membres du club de jouer des matchs compétitifs, nous aimerions essayer un système de pyramide de défis pendant la saison d'hiver.

- Le système de pyramide/classement est **ouvert à tous les membres âgés** d'au moins 14 ans.
- Les femmes et les hommes concourent dans le même classement, et nous ne jouons qu'en simple.
- Grâce au système de classement, les joueurs-euses **joueront** toujours **contre des joueurs-euses de même niveau**. Une licence FLT n'est pas nécessaire et l'objectif est toujours de s'amuser.
- Il n'y a pas de jours de match fixes, et les membres peuvent **organiser leurs matchs de défi de manière flexible et de leur propre initiative**.
- Pour que tout le monde ait une bonne expérience, vous devez être prêt à jouer un match toutes les 1 à 3 semaines.

Les règles exactes se trouvent dans ce document.

Inscription : Si vous avez déjà joué à la pyramide d'hiver, vous êtes automatiquement inscrit - continuez simplement à défier d'autres joueurs via la Google Sheet.

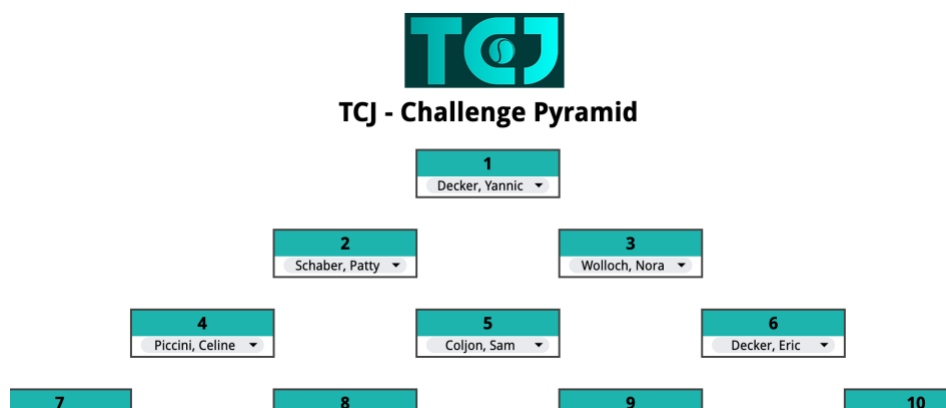
Si vous souhaitez rejoindre la pyramide, il vous suffit de vous inscrire via ce [Google Form](#) et vous recevrez toutes les informations nécessaires. L'inscription est possible tout au long de l'été.

Période du tournoi : 01.05.2024 jusqu'au 31.03.2025

Il y a des prix à gagner :

1. pour le/la joueur-euse sur la première place de la pyramide à la fin de la période du tournoi
2. pour le/la joueur-euse ayant joué le plus grand nombre de matches
3. pour le/la joueur-euse qui a grimpé le plus de places dans la pyramide

Exemple de classement pyramidal :



3.4 Une fois qu'un défi a été lancé, le challenger et le joueur défié-e ne peuvent pas lancer ou accepter un autre défi avant que le match ne soit joué.

3.5 Les changements dans la liste de classement dus à d'autres matches de la liste de classement joués entre-temps n'ont aucune influence sur l'existence et l'exécution d'un match enregistré. Il est toutefois possible qu'une autre place au classement soit alors jouée.

4. Règles pour le match défi

4.1 Les joueurs peuvent décider ensemble de réserver une ou deux heures sur un terrain extérieur ou intérieur. Les joueurs réservent en ligne. **En halle** : Les terrains 1 à 3 sont principalement disponibles les vendredis soirs, les week-ends et les vacances scolaires. Les habitants de Junglinster peuvent réserver le terrain 4. En cas de réservation sur les terrains 1 à 3, le coût de la location sera partagé entre les deux joueurs. **N'oubliez pas que vous pouvez bénéficier d'une réduction de 50€ si vous achetez un crédit de 10 heures pour la salle (200€ au lieu de 250€).**

4.2 Les trois formes de match suivantes sont possibles, en fonction de la durée réservée. Les joueurs se mettront d'accord sur l'une des trois options.

A) 2 heures réservées : Jeu au best-of-three sets (y compris tie-break), troisième set : tie-break des champions.

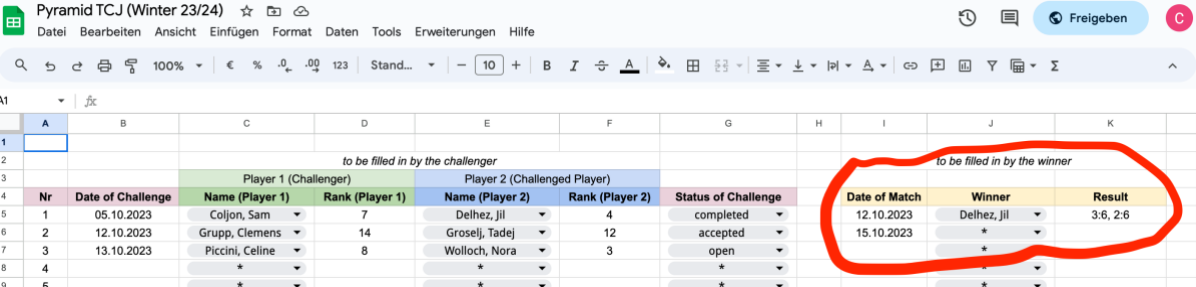
B) 1 heure réservée : Jeu avec limite de temps : 10 min d'échauffement + 45 min de jeu + 5 min réserve. Les jeux normaux sont joués et compté en continu jusqu'à ce que les 45 minutes soient écoulées. En d'autres termes, il faut jouer un set qui ne se termine pas à 6. Le dernier jeu est joué après la fin des 45 min. En cas d'égalité : tie-break.

C) 1 heure réservée : best-of-three sets avec des sets "courts" (set de 4 jeux seulement, règle du no-ad, tie-break à 4:4), troisième set avec tie-break à 7.

4.3 Le challenger doit apporter quatre balles comme neuves.

5. Après le match défi

5.1 Après le match défi, le résultat sera immédiatement saisi par le gagnant dans le [Google Table](#). La mise à jour de la pyramide sera effectuée régulièrement par les responsables.



to be filled in by the challenger						to be filled in by the winner			
Player 1 (Challenger)			Player 2 (Challenged Player)						
Nr	Date of Challenge	Name (Player 1)	Rank (Player 1)	Name (Player 2)	Rank (Player 2)	Status of Challenge	Date of Match	Winner	Result
1	05.10.2023	Coljon, Sam	7	Delhez, Jil	4	completed	12.10.2023	Delhez, Jil	3:6, 2:6
2	12.10.2023	Grupp, Clemens	14	Groselj, Tadej	12	accepted	15.10.2023	*	
3	13.10.2023	Piccini, Celine	8	Wolloch, Nora	3	open		*	
4		*		*		*		*	
5		*		*		*		*	

5.2 Si le challenger gagne, il se met à la place du joueur-euse défié-e. Le/la joueur-euses défié-e recule d'une place, ainsi que tous les joueurs-euses intermédiaires.

5.3 Si le challenger perd, rien ne change dans le classement, mais il ne peut se représenter que 7 jours après avoir perdu le match.

5.4 Le gagnant d'un défi ne peut être défié à nouveau qu'après 3 jours, afin de lui donner la possibilité de lancer un défi. De même, le perdant d'un défi ne peut être défié à nouveau qu'après 7 jours, afin qu'il ait suffisamment de temps pour accepter lui-même un défi.

6. Rejet d'une contestation

6.1 Si un·e joueur·euse défié·e refuse le match sans raison valable ou ne se présente pas à l'heure prévue pour le match (15 minutes d'attente), le match est considéré comme perdu pour lui. En cas de problèmes répétés avec un·e joueur·euse, les personnes responsables doivent être contactées au préalable dans le respect du fair-play (voir point 8).

6.2 Une demande peut être rejetée si...

a) ...le/la joueur·euse défié·e doit jouer un autre match.

b) ...la personne défiée est blessée ou malade. Cependant, il/elle ne peut pas jouer un autre match défi après son rétablissement, à moins que le challenger n'y ait renoncé dans l'intervalle.

6.3 Joueurs qui ont été retirés de la liste de classement parce qu'ils n'ont pas joué de matches disputés doivent, le cas échéant, être réintégrés à la fin de la liste de classement.

7. Nouvelles entrées dans le classement

7.1 Les joueurs intéressés par la liste de classement peuvent "challenge in". Pour ce faire, un match défi est organisé avec un·e joueur·euse figurant déjà sur la liste de classement. Si le challenger l'emporte, il se retrouve à la place du perdant. Tous les joueurs qui se trouvent derrière le perdant dans la liste de classement descendent également d'une place. Si le challenger perd, il doit se retrouver tout en bas de la liste de classement. Le nouveau joueur classé doit donc évaluer lui-même contre quel joueur il a une chance réaliste de gagner. Les nouveaux joueurs doivent prendre contact avec la personne responsable (voir point 8).

8. Personnes de contact

8.1 En cas de questions, de suggestions ou de réclamations concernant le règlement, ou en cas de malentendus ou de litiges, le responsable de la liste de classement : **Clemens Grupp**.

8.2 Le responsable de la liste de classement se réserve également le droit de prendre des mesures en cas de violation flagrante du fair-play, d'avertir les joueurs et, si nécessaire, d'exclure des joueurs de la liste de classement.