



Organisers Handbook

Vaudoise Team Cup

1. L'essentiel en bref

- Tous les clubs et centres qui sont affiliés à Swiss Tennis peuvent organiser des tournois sous l'égide de la Team Cup.
- Tous les tournois de la Team Cup doivent être saisis sur le site www.swisstennis.ch sous la catégorie «Team Cup».
- Les enfants s'inscrivent aux tournois dans leur espace personnalisé de mytennis sur le site www.swisstennis.ch.
- Une partie polysportive et une tâche à résoudre en équipe doivent être intégrées dans le tournoi. Le tournoi doit suivre le déroulement esquissé ici.
- Chaque enfant dispute deux simples et deux doubles en « Regular Team Cup ou bien un simple et un doubles en « Short Team Cup ». Il ne s'agit pas d'un tournoi Kids Tennis, mais d'un tournoi officiel dont les résultats des simples comptent pour la licence, pour autant que des garçons aient joué contre des garçons et des filles contre des filles.

2. Objectifs et importance des tournois de la Team Cup

Passionner plus d'enfants pour la compétition! Quand on prend régulièrement la mesure des autres, on est plus motivé et on reste plus longtemps fidèle au sport. Il faut donc proposer aux garçons et aux filles qui commencent tout juste à s'entraîner une offre nationale de tournois d'un format qui leur facilite leurs premiers pas dans la compétition.

Dans le cadre de ces tournois faciles à planifier où le plaisir compte autant que le résultat et qui n'absorbent pas beaucoup de temps, les enfants peuvent se mesurer à leurs pairs dans un contexte compétitif en disputant des matches. Une expérience à laquelle les tournois Kids Tennis les auront déjà préparés.

2.1 Des tournois conçus pour les familles / Un cadre formateur de compétences sociales

Jusqu'à présent, les parents qui inscrivait leur enfant à un tournoi ignoraient souvent combien de temps cela allait durer: seulement un jour ou tout le week-end? Cette impossibilité de pouvoir prévoir à l'avance dissuadait beaucoup de parents d'inscrire leur progéniture aux tournois. Le format Team Cup a été créé pour leur éviter ce dilemme et pour répondre à un besoin sous une forme que les enfants formés au moule de Kids Tennis ont appris à connaître et à apprécier.

Cette forme de tournoi est en outre faite pour développer la compétence sociale des enfants. Ils jouent en équipe et non chacun pour soi.

2.2 Le rôle des organisateurs de tournois

Les organisateurs de tournois engagent leur personnalité, leur savoir et leur expérience pour promouvoir les objectifs de la Team Cup dans leur club ou leur centre. En organisant de tels tournois, ils créent une plateforme idéale pour permettre aux enfants de disputer des compétitions qui leur sont adaptées et ils traitent les enfants qui leur sont confiés avec le respect qui leur est dû. Les organisateurs de tournois sont des modèles et conscients de la responsabilité qui en découle. Ils appliquent les principes suivants:

Les organisateurs de tournois réalisent les tournois de la Team Cup de leur propre chef, mais en respectant les objectifs définis par Swiss Tennis

Les organisateurs créent une atmosphère positive et sont attentifs aux besoins et aux émotions des enfants.

Les organisateurs aident les enfants à se déployer selon leurs talents et leurs compétences individuelles et leur font vivre à tous les joies de la réussite.

Les organisateurs ont plus à cœur de procurer du plaisir à tous les participants que de nourrir les ambitions sportives individuelles.

Les organisateurs s'engagent pour le respect des règles.

Les organisateurs favorisent des relations empreintes de respect entre les participants et les personnes qui les accompagnent et se montrent intransigeants face à toute forme de violence.

Les organisateurs de tournois veillent à un traitement respectueux du matériel et ne tolèrent aucune utilisation inappropriée des équipements.

Les organisateurs sont conscients de la responsabilité qu'ils ont envers les enfants qui leur sont confiés.

Les organisateurs adoptent un comportement exemplaire à l'image de celui qui est attendu des enfants.

3. Organisation / Réalisation de tournois

L'organisation des tournois de la Team Cup relève du Département Sport populaire de Swiss Tennis. Tous les clubs et centres affiliés à Swiss Tennis peuvent organiser leurs propres tournois de la Team Cup en s'appuyant sur le manuel des organisateurs (Organiser's Handbook) que voici. Les organisateurs de tournois de la Team Cup s'engagent à se conformer aux dispositions du manuel des organisateurs.

3.1. Couverture des coûts / Finance d'inscription

Une Team Cup ne poursuit pas a priori un objectif commercial. La finance d'entrée ne devrait donc pas être une source de bénéfice, mais une contribution aux coûts. Elle ne devrait pas dépasser CHF 55.00 et inclure le repas de midi si elle atteint ce maximum. En Short Team Cup elle ne devrait pas dépasser CHF 40.00. La totalité du montant va à l'organisateur qui reçoit en outre des affiches. La mise au concours et les tableaux des tournois sont également fournis gratuitement.

Le règlement des tournois de Swiss Tennis est applicable pour la définition des têtes de série et le tirage au sort des simples.

3.2 Epreuves

MS & WS 10&U / 12&U / 14&U / 16&U / 18&U R7/R9

3.3 Nombre maximum de participants

Dépend de la capacité: 4 enfants peuvent être admis dans le tournoi par terrain de jeu. (Exemple: pour 4 terrains de jeu, 16 enfants au maximum)

3.4 Courts / Durée

Minimum 2 courts

Durée: 6 heures (Regular Team Cup) / 3 heures (Short Team Cup)

3.5 Encadrement

Min. 2 personnes (organisateur du tournoi plus un assistant). Choisir un assistant capable de se glisser dans le rôle de «Joker» s'il manque un enfant (p.ex. pour le double).

3.6 Nombre de matchs

Chaque enfant dispute 2 matchs de simple et deux matchs de double

3.7 Systèmes de décompte

Simple: short sets + tie-break au lieu d'un troisième set. Short sets pour la 1re et la 2e manche (on commence à 2:2 et point décisif à 40:40) 3e manche tie-break à 7 points.

Double: Best of 3 sets, avec tie-break. Tie-break à 7 points dans chaque manche (point décisif à 6:6)

3.8 Modèle de déroulement d'un tournoi Regular Team Cup (6h)

Temps	Activité
15'	¹⁾ Information des parents et des enfants sur le tournoi en général
20'	²⁾ Echauffement et ³⁾ mise en train, tous ensemble
35'	⁴⁾ Tous jouent des doubles
55'	⁵⁾ Groupe A: simples Groupe B: ⁶⁾ polysportif
55'	⁵⁾ Groupe B: simples Groupe A: ⁶⁾ polysportif
20'	⁷⁾ Collation, tous ensemble
55'	Groupe A: simples Groupe B: ⁸⁾ tâches d'équipe
55'	Groupe B: simples Groupe A: ⁸⁾ tâches d'équipe
35'	⁹⁾ Tous jouent des doubles
15'	¹⁰⁾ Evaluation et ¹¹⁾ remise des prix

Modèle de déroulement d'un tournoi Short Team Cup (3h)

Temps	Activité
10'	¹⁾ Information des parents et des enfants sur le tournoi en général
20'	²⁾ Echauffement et ³⁾ mise en train, tous ensemble
30'	⁴⁾ Tous jouent des doubles
55'	⁵⁾ Groupe A: simples Groupe B: ⁶⁾ polysportif / tâches d'équipe
55'	⁵⁾ Groupe B: simples Groupe A: ⁶⁾ polysportif / tâches d'équipe
10'	¹⁰⁾ Evaluation et ¹¹⁾ remise des prix

Observations & Points-clés:

- 1) Le tournoi commence et finit en même temps pour tous les enfants. Les parents doivent être informés sur le système de décompte et sur le fait que seuls les simples du tournoi comptent pour la licence officielle. C'est aussi le moment d'expliquer le déroulement du tournoi aux parents et aux enfants et d'indiquer quand on va manger (collation ou repas de midi). Dire aux parents qu'ils peuvent rester et regarder leurs enfants s'ils le désirent ou partir puisque les enfants seront pris en charge pendant toute la durée du tournoi. Distribuer des badges avec le nom au début du tournoi. En plus de faciliter la communication, cela confère une note plus personnelle au tournoi.
- 2) Echauffement : tous ensemble
Tous les enfants s'échauffent ensemble sous la direction de l'organisateur du tournoi (p.ex. estafette, jeux de poursuite). Répertoire d'idées, voir chapitre 4.
- 3) Mise en train: tous ensemble
Une seule mise en train avec tous les enfants à la fois avant le premier tour de doubles. Quatre enfants par court.
- 4) Tous les enfants disputent d'abord un double. Tous jouent donc en même temps pour commencer, ce qui soude les équipes d'entrée de jeu.

- 5) Pour un nombre pair d'enfants, former des équipes de 2 qui resteront ensemble tout au long de la journée et collecteront des points ensemble. Il est possible de former des groupes mixtes. Toutefois, les simples devront si possible opposer des joueurs du même sexe, sinon les parties ne compteront pas pour la licence. Mieux vaut éviter le tirage au sort afin de pouvoir former des paires équilibrées. Le responsable du tournoi et l'assistant assembleront les paires en fonction du niveau de jeu et arrangeront si possible des confrontations entre équipes de niveau à peu près égal.

Si le nombre de participants est impair, les enfants vont passer d'équipe en équipe pour certaines séquences, mais comme il faudra quand même établir un classement pour le simple à la fin, un enfant devra disputer trois parties de simple. Demander de préférence en premier à un enfant qui n'a pas encore épuisé toutes ses réserves d'énergie et qui a gagné les deux parties déjà disputées (ces enfants sont généralement les plus motivés).

- 6) Dans la partie polysportive, l'offre peut varier en fonction des équipements disponibles (p.ex. tennis de table, football de table, paroi de tennis, exercices de coordination sur le gazon). Répertoire d'idées, voir chapitre 4
- 7) Si la gestion du temps le permet, prévoir idéalement une pause commune, mais il est aussi possible que chacun prenne sa pause quand il peut. Prévoir à boire (eau/sirop) et à manger (fruit/bâton de céréales) pour les enfants pendant le tournoi. Si le tournoi a lieu à la mi-journée, il serait bon de prévoir un déjeuner commun.
- 8) Le contenu des tâches d'équipe peut varier. Comme les enfants seront déjà fatigués à ce stade du tournoi, les tâches devraient surtout les solliciter mentalement (p.ex. Chercher « Où est Walter » en un temps donné / construire un tangram en un temps donné / quiz de tennis / mots croisés). Chaque enfant doit pouvoir contribuer.
- 9) Le 2e tour de double figure exprès à la fin du tournoi. Les règles pourront être adaptées si le temps venait à manquer. On joue par exemple juste encore un tie-break. A l'inverse, s'il reste encore trop de temps, on peut par exemple ajouter un tour de double supplémentaire, un peu de jeu libre ou encore des jeux d'équipe.
- 10) En principe, on peut tenir compte dans le classement final non seulement des parties de simple et de double, mais aussi de la partie polysportive et des tâches d'équipe. Ces séquences du tournoi sont ainsi revalorisées et les enfants qui ne réussissent pas encore trop bien sur le terrain de jeu ont d'autres occasions d'offrir des points à leur équipe. Pour le classement final, la pondération est la suivante : victoire en simple : 3 points par victoire, victoire en double : 4 points, partie polysportive : 2 points par enfant, tâche d'équipe : 2 points par enfant.
- 11) A la fin, établir un podium par équipes. Mais il est important que tous les enfants soient félicités et récompensés. Prix possibles: porte-clés, boîte de balles, bracelets anti-transpiration, bons pour la prochaine Team Cup, « sac de sucreries »

Le nombre maximum de participants et le déroulement du tournoi peuvent varier en fonction du nombre de terrains de jeu disponibles et adaptés aux besoins/possibilités internes du club/centre.

4. Encouragement polysportif

Il est très important de développer les facultés polysportives et de coordination des enfants. C'est en effet une condition essentielle pour qu'ils pratiquent un sport avec plaisir et aussi un fondement de la réussite. On ne soulignera donc jamais assez l'importance des éléments polysportifs et pour qu'ils soient pratiqués dans les meilleures conditions, vous trouverez dans cette rubrique des suggestions pour intégrer des éléments polysportifs dans la Team Cup. Une explication plus détaillée des divers éléments d'exercice et de jeu se trouve dans l'espace sécurisé des clubs sur www.kidstennis.ch (chapitre « Téléchargements »).

La partie polysportive peut se dérouler en parallèle sur un court à part ou former un élément autonome que l'on intègre dans le tournoi au début, entre les matchs ou à la fin du tournoi. **Important: il faudra veiller à ce que les enfants qui exécutent la partie polysportive ne distraient pas (trop) les enfants qui sont en train de disputer les simples!**

4.1 Formes d'entraînement polysportif

Ces exercices conviennent pour l'échauffement.

Ces exercices conviennent aussi pour la partie polysportive et peuvent être récompensés par des points.

Formes d'exercice	Description
Jeux de poursuite	Chat blessé – Chaîne chasseur-chassé – L'éléphant – S'attraper par 2 – S'attraper sur les lignes – S'attraper par le pied Variantes: <ul style="list-style-type: none"> • Seulement sur une jambe, seulement à reculons, en course latérale ou selon le partage du terrain • S'attraper alors que tous les joueurs maintiennent une balle en équilibre sur la raquette
Ballons de baudruche	« Jongler » simultanément avec un, deux ou plusieurs ballons de baudruche. <ul style="list-style-type: none"> • Seul, à deux ou en groupe, avec ou sans raquette de tennis
Balles volées	Chaque joueur maintient une ou plusieurs balles en équilibre sur sa raquette et peut aller en « piquer » sur la raquette des autres pour les poser sur la sienne. Qui a « piqué » le plus grand nombre de balles au bout d'un temps défini ?
Circuit automobile	Faire tourner une ou plusieurs balles de tennis (les mêmes ou des balles différentes) sur le cordage de la raquette tout près du cadre. Variantes: <ul style="list-style-type: none"> • Qui les fait tourner le plus rapidement? • Qui peut faire le plus de « tours » avant qu'une balle ne tombe par terre?
Balle derrière la ligne ou dans le cerceau	Deux équipes jouent l'une contre l'autre. Le « but » se trouve derrière une ligne ou dans un cerceau par terre. La balle doit être déposée dans le « but » adverse. Variantes : <ul style="list-style-type: none"> • Il est interdit de courir avec la balle dans la main • Un seul cerceau servant de but, plusieurs, des plus petits et des plus grands • Passer la balle de différentes manières
Rollmops	Deux équipes essaient de pousser un gros ballon par-dessus une ligne en le bombardant avec des petites balles. Variantes: <ul style="list-style-type: none"> • Avec plusieurs balles. • Seulement en roulant. • Seulement jouer avec le pied.
Lancer et attraper	A deux ou en groupe. Variantes: <ul style="list-style-type: none"> • Sur place, en marchant, en courant • Avec des balles différentes • Au pas de course • Des distances plus ou moins longues • Lent ou rapide, plat ou haut • Avec une balle, avec deux balles • Perché sur un objet, sans tomber
Chasse gardée	Deux équipes s'affrontent. Une équipe doit passer la balle de manière à ce que l'on puisse toujours toucher les joueurs de l'équipe adverse avec la balle. Variantes: <ul style="list-style-type: none"> • Avec des balles de différents types • Avec deux balles
Estafettes	Deux joueurs, trois ou plus par équipe. La balle doit toujours être transportée sur la raquette. Si on perd la balle, on doit recommencer. La balle doit être remise aux coéquipiers ou jouée. Variantes: <ul style="list-style-type: none"> • Dribbler la balle • Maintenir en équilibre avec la main plus forte ou plus faible • Seulement maintenir en équilibre la raquette • Intégrer des difficultés supplémentaires : slalom, obstacles, maintenir en équilibre sur la ligne

	<ul style="list-style-type: none"> • Seulement sur une jambe • Se déplacer en avant, en arrière ou de côté • Tic, Tac, Toe • Cartes de jass ou Uno. (Une équipe doit par exemple ramasser toutes les cartes rouges ou noires. Si elle retourne une bonne carte, 1 point et ramener la carte à l'équipe. Si c'est une mauvaise carte, à nouveau la tourner.) • Estafette Memory. (Tu peux retourner 2 cartes de Memory, si c'est une paire, 1 point pour ton équipe, sinon tu les tournes à nouveau) • Chaîne humaine. (Le groupe forme une chaîne par terre. Tous sont couchés et se touchent par les pieds. Le dernier de la chaîne se lève, court tout devant et se recouche. Quelle équipe arrive d'abord à la bache au fond et retourne le plus vite au filet?)
Tennis-hockey	Deux équipes jouent au hockey avec balle et raquettes. Tenir la raquette des deux mains. Ne pas jouer au-dessus des genoux (blessures).
Balle interceptée	Deux équipes s'affrontent. Tous les joueurs d'une équipe se font un maximum de passes. L'équipe adverse tente de toucher la balle. Si la balle touche le sol, on change. Variantes: <ul style="list-style-type: none"> • Directement ou avec rebond au sol • On peut seulement jouer de la main gauche ou droite • Chaque équipe dispose d'un temps défini • Combien de passes consécutives une équipe réussit-elle?
Frisbee	Deux équipes s'affrontent, elles jouent par-dessus une ligne ou le filet. <ul style="list-style-type: none"> • Frisbee sur la ligne • Frisbee intercepté • Tir au but, tir à la distance • Frisbee-golf
Football	Deux équipes s'affrontent. <ul style="list-style-type: none"> • Sur un terrain réduit • Avec des buts plus ou moins grands • L'équipe dont tous les joueurs ont marqué un but gagne
Futnet (tennis-ballons)	1 contre 1 ou 2 contre 2 par-dessus le filet
Unihockey	Deux équipes s'affrontent. <ul style="list-style-type: none"> • Sur un terrain réduit • Avec des buts plus ou moins grand, un seul but. • L'équipe dont tous les joueurs ont marqué un but gagne
Tennis de table	<ul style="list-style-type: none"> • Simple ou double, plusieurs sets à 11 ou 21 points
Badminton	<ul style="list-style-type: none"> • Simple ou double, plusieurs sets à 11 ou 21 points
Parcours	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer 4 postes où les enfants peuvent gagner des points. Exemples de postes: vitesse, précision de tir, équilibre, jonglage. (Feuilles de postes et exemples de postes en annexe)

4.2 Activités d'équipe

Il incombe au club/centre de planifier et de réaliser des activités d'équipe avec le matériel / l'infrastructure disponible dans le club/centre. Voici quelques idées pour les organisateurs :

Suggestions d'activités d'équipe

- Quiz (versions de quiz déjà prêtes en annexe)
- Playstation 4 FIFA, basketball, tennis, Madden
- Billard
- Fléchettes
- Où est Walter?
- Ciao Sepp
- Bataille royale
- Pays, Ville, Cours d'eau, «Star du sport» (feuille de jeu déjà prête en annexe)
- Match de football de table (baby-foot)
- Looping Louie
- Uno

5. Autres informations

Vous trouverez aussi une foule d'informations utiles sur l'organisation de tournois de la Team Cup sur les sites ci-après :

- www.swisstennis.ch/teamcup
- www.kidstennis.ch

6. Contact

Avez-vous des questions? Nous y répondrons très volontiers

Swiss Tennis
Roger-Federer-Allee 1
2501 Biel

Selina Rudin
Organisation tournois de la Team Cup
+41 32 344 07 70
selina.rudin@swisstennis.ch

Virginie Jégo
Responsable Kids Tennis
+41 32 344 07 33
virginie.jego@swisstennis.ch

7. Annexe

7.1 Annexe I Evaluation finale Team Cup

7.2 Annexe II Sport / Pays / Cours d'eau

7.1. Annexe I Feuille d'évaluation pour le classement final de la Team Cup

Résultat final de la Team Cup (suggestion)

- Simple 4 points par victoire
- Victoire en double 4 points
- Partie polysportive 4 points par enfant
- Tâche en équipe 4 points par enfant

Joueur	Simple	Double	Polysportif	Tâche d'équipe	Total points
Total Team 1					
Total Team 2					
Total Team 3					
Total Team 4					
Total Team 5					
Total Team 6					
Total Team 7					
Total Team 8					

