



**GUIDE DE LA  
COMPETITION  
GALAXIE TENNIS**



**Ce guide présente  
toutes les informations  
utiles pour comprendre  
et organiser la  
compétition  
Galaxie Tennis**



# SOMMAIRE

## Abécédaire

### 1. Galaxie Tennis

- A. Les journées Jeu & Matches
- B. Les plateaux Galaxie Tennis
- C. L'approche formatrice et progressive de la compétition
- D. Les principes généraux de la compétition officielle

### 2. La compétition individuelle officielle

- A. Homologuer un tournoi : les démarches d'organisation
- B. Choisir une épreuve
- C. La formule sportive
- D. La promotion de l'épreuve
- E. Le jour J

### 3. La compétition par équipes officielle

- A. Le règlement de l'épreuve
- B. Les préconisations
- C. La saisie de l'équipe dans ADOC
- D. Le jour de la rencontre

### 4. Les formats de jeu et la durée des parties

### 5. La hiérarchisation

### 6. Le surclassement

### 7. Les terrains et les balles

### 8. Les outils informatiques et les liens utiles

Ce document est interactif, lorsque vous cliquez sur le bouton

**Sommaire**

en bas à droite vous revenez sur cette page.

Les titres du sommaire vous emmènent sur les pages correspondantes.

Bonne lecture !



# ABECEDAIRE

**GALAXIE TENNIS** : Programme de formation du jeune joueur de tennis pour les 10 ans et moins

**PASSEPORT GALAXIE** : Document remis à l'entrée à l'école de tennis visant à valider les étapes de la progression d'un enfant sur les différents terrains

**POIGNET GALAXIE** : Poignet éponge qui identifie les compétences d'un jeune joueur par rapport au terrain sur lequel il évolue

**EDT** : Ecole de tennis

**DE** : Enseignant diplômé d'état, moniteur de tennis du club

**AMT** : Assistant moniteur de tennis en charge de l'enseignement collectif pour les -18 ans

**CFE** : Club Fédéral des Enseignants

**JAT** : Juge arbitre d'une épreuve officielle individuelle (tournoi)

**JAE** : Juge arbitre d'une épreuve officielle par équipes

**SUPERVISEUR** : représente le juge-arbitre pour superviser un ou plusieurs terrains, il peut intervenir sur les faits de jeu

**ADOC** : Application informatique de gestion du club (gestion des adhérents du club, des homologations de tournois, saisie des équipes...)

**ADMIN** : Application informatique de gestion de la base de données fédérales (licenciés, clubs...)

**AEI** : Application informatique de gestion des épreuves individuelles (utilisée par les juges-arbitres)

**GESTION SPORTIVE** : Application informatique de gestion des épreuves par équipes





# 1. GALAXIE TENNIS

# GALAXIE TENNIS

## A. Les journées Jeu & Matches

Elles sont **organisées au sein du groupe de l'Ecole De Tennis (EDT)** et elles sont **réparties tout au long de l'année sportive**. Chaque club a le devoir de mettre en place 5 journées.

Une situation référence par niveau (protocole précis pour l'organisation des matches) est proposée à l'enseignant (voir le cahier de l'enseignant).

Lors de son entrée à l'EDT, l'enseignant remet à l'enfant le passeport qui le suivra tout au long de son évolution dans Galaxie et le poignet correspondant à la couleur de son terrain.

**Les journées Jeu & Matches peuvent s'organiser de deux façons :**

- ▶ Aux créneaux habituels de l'EDT, au sein de son groupe
- ▶ En dehors du créneau habituel de l'EDT (week-end, vacances scolaires)

**Des documents sont à disposition sur le site du Club Fédéral des Enseignants**

- ▶ Calendrier des journées Jeu & Matches
- ▶ Terrains officiels
- ▶ Situations de référence
- ▶ Grille de compétences à acquérir
- ▶ Fiche d'évaluation
- ▶ Passeport

A l'issue de la journée Jeu & Matches, l'enseignant peut changer le niveau du joueur si tous les critères de la grille de compétences sont validés.

# GALAXIE TENNIS

## B. Les plateaux Galaxie Tennis

C'est l'étape intermédiaire entre les journées Jeu & Matches et la compétition officielle. Ils concernent les enfants de 5 à 10 ans.

**Ils sont organisés par :**

- ▶ Un club
- ▶ Un regroupement de plusieurs clubs
- ▶ Un comité départemental ou la ligue

**Ils sont répertoriés sur ADOC** <https://adoc.app.fft.fr/adoc/>

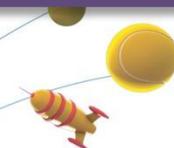
Peuvent être saisis : le nom du plateau, la date, le niveau ainsi que les noms et prénoms des participants du club.

**Ils sont organisés sur une journée ou une demi-journée.**

**Les formats de jeu et formules sportives sont libres.** Les plateaux Galaxie Tennis peuvent ainsi se disputer sous forme de doubles et/ou de rencontres par équipes.

**Une évaluation en vue des changements de niveaux est possible à l'occasion des plateaux Galaxie Tennis.**

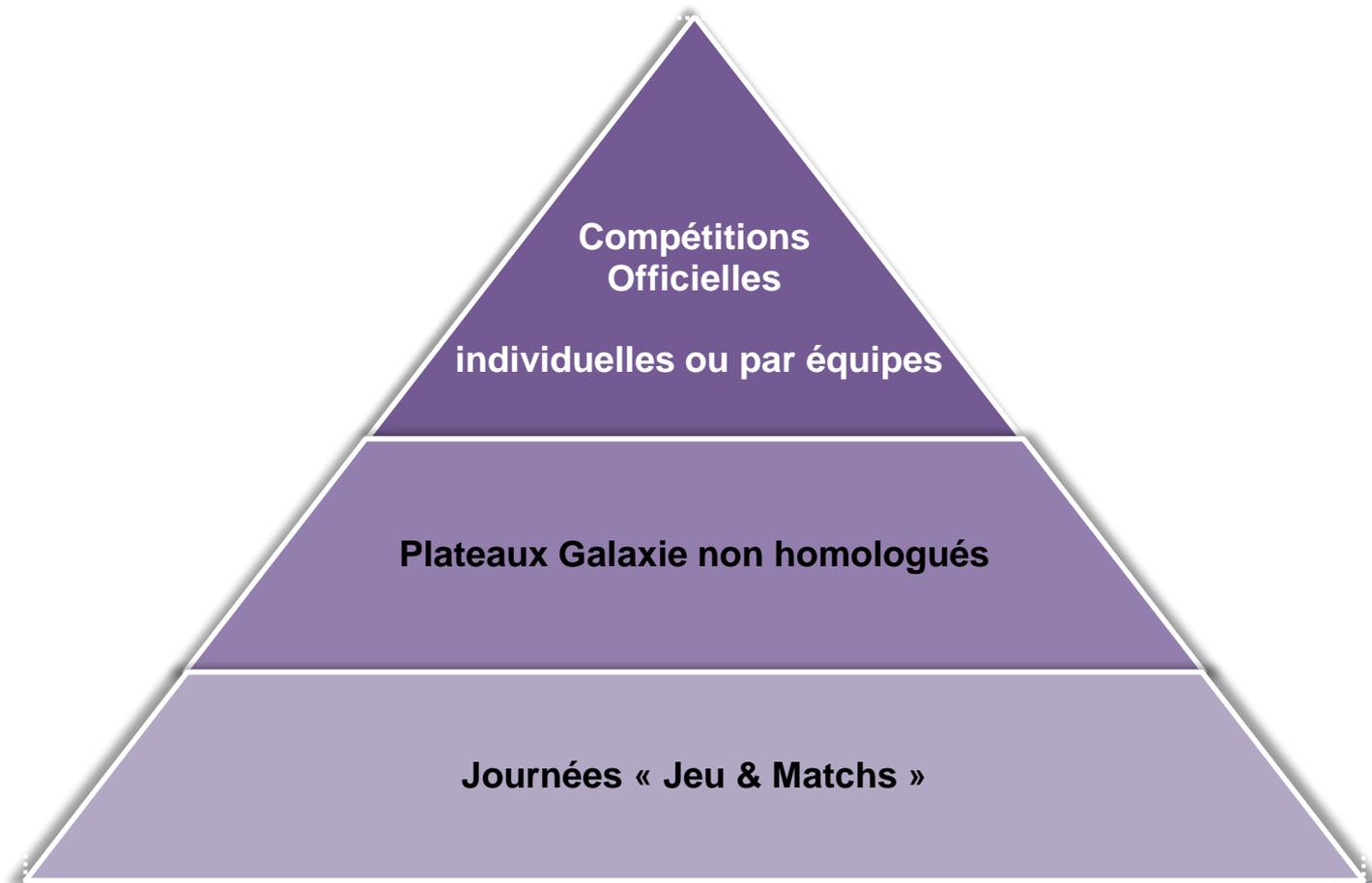
ADOC permettra prochainement la remontée des victoires et défaites ainsi que la saisie de joueurs appartenant à un autre club.  
Dans un 2<sup>e</sup> temps, l'application aidera à l'organisation sportive (poules et TMC).  
Enfin, les Plateaux Galaxie Tennis peuvent également être organisés pour des enfants de 11 ans et plus pour les ligues ou pour les clubs qui le souhaitent.



# GALAXIE TENNIS

---

## C. L'approche formatrice et progressive de la compétition



# GALAXIE TENNIS

## D. Les principes généraux de la compétition officielle

- ▶ Elle concerne les 8, 9 et 10 ans ;
- ▶ Elle nécessite une homologation ;
- ▶ Ce doit être une compétition lisible et intégrée dans une stratégie de calendrier régional et national ;
- ▶ Elle est régie par les règlements sportifs (nombre de matchs par jour, temps de repos, formats de jeu, couleurs de terrain...);
- ▶ Elle est organisée et dirigée par un JAT en lien avec le club ;
- ▶ Elle peut être individuelle ou par équipes ;
- ▶ Elle est organisée sous forme de Formule Multi-Chances (FMC) ou de poules ;
- ▶ Elle doit être limitée dans le temps (1/2 journée à 3 jours maximum), il vaut mieux cumuler des tableaux à effectifs réduits qu'élaborer un tableau trop important et jouer tous les deux jours ;
- ▶ Les joueurs disputent plusieurs parties dans la même journée.

**PLUS D'ÉPREUVES, PLUS DE PARTIES, PLUS DE VAINQUEURS !**





## **2. LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE**

# LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE

## A. Homologuer un tournoi : les démarches d'organisation

### 1. Contact avec la ligue

L'homologation est possible **par âge** ou **par couleur (niveaux)**.

Le choix de l'un ou de l'autre est guidé par l'effectif des enfants pouvant prendre part à l'épreuve :

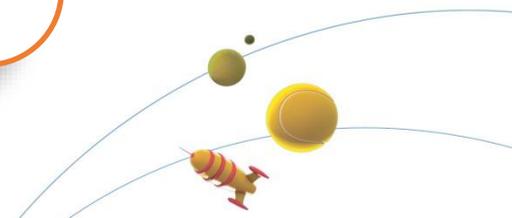
- ▶ Effectif important = par âge et par niveau
- ▶ Effectif faible = par couleur

#### CONSEIL

Organiser une épreuve en fonction des effectifs recensés dans le club ou les clubs mitoyens. L'étude des effectifs des participants potentiels avec l'ETL est nécessaire, et peut être effectuée sur ADMIN.

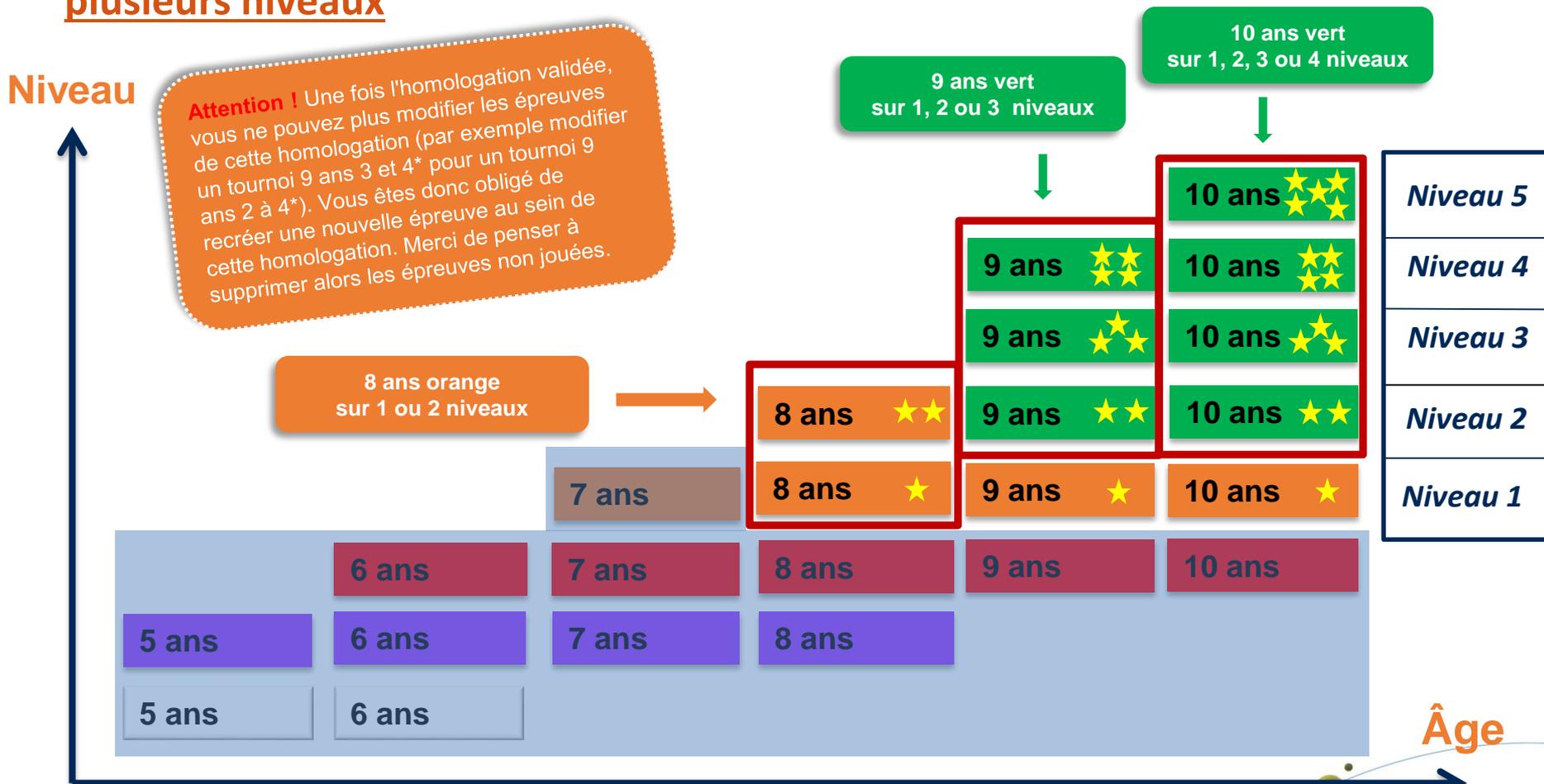
### 2. Homologation sur ADOC:

- ▶ Saisie sur <https://adoc.app.fft.fr/adoc/> ;
- ▶ La ligue reçoit la demande et la valide (ou prend contact avec le club s'il y a un problème) ;
- ▶ Une fois la validation de l'homologation effectuée, le tournoi apparaît dans le calendrier des tournois (AEI Grand Public) ;
- ▶ Le JAT peut ensuite travailler sur cette homologation via l'AEI.



# LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE

## B. Choisir une épreuve – homologation même âge et même couleur, un ou plusieurs niveaux





# LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE

## B. Choisir une épreuve – le détail des homologations possibles

8, 9 et 10

- 8 ans 1\*
- 8 ans 2\*
- 8 ans 1 et 2\*
- 8 et 9 ans
- 9 et 10 ans
- 8, 9 et 10 ans

*Format 5 exclusivement*

9

- 9 ans 2\*
- 9 ans 3\*
- 9 ans 4\*
- 9 ans 2\* et 3\*
- 9 ans 3\* et 4\*
- 9 ans 2\*, 3\* et 4\*

*Format 5 ou 6*

Les homologations de double, garçons, filles ou mixtes sont possibles. L'épreuve de double est formatrice et permet de faire jouer deux fois plus de joueurs !

L'homologation est souhaitable par âge. En cas d'effectif insuffisant, il est possible de regrouper des âges différents. Chaque âge est considéré comme révolu.

Il faut remplir les conditions d'âge et de niveau au 1<sup>er</sup> jour de l'épreuve

9 et 10

- 9 et 10 ans 2\*
- 9 et 10 ans 3\*
- 9 et 10 ans 4\*
- 9 et 10 ans 2\* et 3\*
- 9 et 10 ans 3\* et 4\*
- 9 et 10 ans 4\* et 5\*
- 9 et 10 ans 2\*, 3\* et 4\*
- 9 et 10 ans 3\*, 4\* et 5\*
- 9 et 10 ans 2\*, 3\*, 4\* et 5\*

*Format 5 ou 6 préconisé  
Format 7 possible*

10

- 10 ans 2\*
- 10 ans 3\*
- 10 ans 4\*
- 10 ans 5\*
- 10 ans 2\* et 3\*
- 10 ans 3\* et 4\*
- 10 ans 4\* et 5\*
- 10 ans 2\*, 3\* et 4\*
- 10 ans 3\*, 4\* et 5\*
- 10 ans 2\*, 3\*, 4\* et 5\*

*Format 5, 6 ou 7*



# LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE

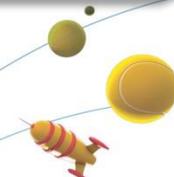
## C. La formule sportive : FMC ou POULES

En proposant à chaque joueur de disputer le même nombre de parties, la **Formule Multi-Chances** (d'une puissance de 2 : 8 ou 16 joueurs ) présente un avantage indiscutable.

Un nombre impair gère mal les parties de classement résultant du 1<sup>er</sup> tour, ne proposant que des tableaux incomplets.

La Formule Multi-Chances ne s'impose donc vraiment que pour les effectifs suivants : 8, 10, 12, 14 et 16 joueurs.

Dans certains cas, **les poules avec parties de classement**, offrent donc une solution préférable.



# LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE

## C. La formule sportive : les solutions en fonction des effectifs et des formats

Pour chaque effectif la solution préconisée est **en rouge**

De 3 à 9 joueurs

Nombre total Joueurs (en simple)	Nombre de Courts minimum	Solutions	Nombre total de parties	Nombre parties joueurs	Format possible suivant le nombre de jours de compétition		
					1 jour	1,5 ou 2 jours	2,5 ou 3 jours
3	1	<b>Poule unique de 3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>Selon âge</b>	-	-
4	1	<b>Poule unique de 4</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>5/6 selon âge</b>	<b>7</b>	-
		Tableau + matchs de classement 3 et 4	4	2	Selon âge	-	-
5	2	<b>Poule unique de 5</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6/7 selon âge</b>	-
	2	Tableau + consolante (poule)	7	2 à 4	5	6/7 selon âge	-
6	2	<b>Tableau + consolante</b>	<b>7</b>	<b>2 ou 3</b>	<b>5/6 selon âge</b>	<b>7</b>	-
		2 poules de 3 + matchs de classement	9	3	5	6/7 selon âge	-
7	3	<b>Tableau + consolante (poule)</b>	<b>10</b>	<b>2 à 4</b>	<b>5/6 selon âge</b>	<b>7</b>	-
	3	1 poule de 4 + 1 poule de 3 + matchs de classement	12	3 à 5	-	5/6 selon âge	7
8	2	<b>FMC</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>5/6 selon âge</b>	<b>7</b>	-
	2	2 poules de 4 + matchs de classement	10	5	-	5/6 selon âge	7
9	3	<b>3 poules de 3 + 3 poules finales</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6/7 selon âge</b>	-
	2	Tableau + consolante	11/12	2 à 4	5/6 selon âge	7	-



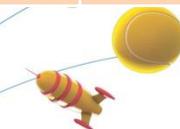
# LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE

## C. La formule sportive : les solutions en fonction des effectifs et des formats

Pour chaque effectif la solution préconisée est **en rouge**

De 10 à 16 joueurs

Nombre total Joueurs (en simple)	Nombre de courts minimum	Solutions	Nombre total de parties	Nombre parties joueurs	Format possible suivant le nombre de jours de compétition		
					1 jour	1,5 ou 2 jours	2,5 ou 3 jours
10	4	<b>2 poules de 5 + finales</b>	<b>25</b>	<b>5</b>	-	<b>5/6 selon âge</b>	<b>7</b>
	4	FMC	15	2 à 4	5/6 selon âge	6	7
11	4	<b>2 poules de 4 + poule de 3 + parties de classement</b>	<b>25</b>	<b>4 à 5</b>	-	<b>5/6 selon âge</b>	<b>7</b>
	5	FMC (12 avec bye)	17	2 à 4	5	6/7 selon âge	-
12	4	<b>FMC</b>	<b>20</b>	<b>3 à 4</b>	<b>5</b>	<b>6/7 selon âge</b>	-
	5	4 poules de 3 + parties de classement	30	5	-	5/6 selon âge	7
	6	3 poules de 4 + 3 poules finales	30	5	-	5/6 selon âge	7
13	5	<b>2 poules de 4 + 1 poule de 5 puis 4 poules finales (3 de 3 et 1 de 4)</b>	<b>37</b>	<b>5 à 7</b>	-	<b>5</b>	<b>6/7 selon âge</b>
	5	FMC (14 avec bye)	22	2 à 4	5	6/7 selon âge	-
	4	Tableau + consolante	16	2 à 4	5	6/7 selon âge	-
14	4	<b>FMC</b>	<b>25</b>	<b>3 à 4</b>	<b>5</b>	<b>6/7 selon âge</b>	-
	4	2 poules de 4 + 2 poules de 3	31	3 à 5	-	5/6 selon âge	7
15	4	<b>FMC (16 avec bye)</b>	<b>28</b>	<b>3 à 4</b>	<b>5</b>	<b>6/7 selon âge</b>	-
16	4	<b>FMC</b>	<b>32</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6/7 selon âge</b>	-



# LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE

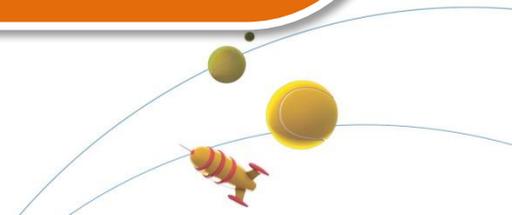
## D. La promotion de l'épreuve

### PROMOTION FAITE PAR LA LIGUE

- ▶ Le tournoi est inscrit dans le calendrier régional diffusé sur le site internet de la ligue (ou adressé par mailing aux parents des compétiteurs concernés) ;
- ▶ L'Equipe Technique de Ligue peut fournir au club la liste (régionale ou sectorisée) des enfants du niveau concerné par le tournoi et susceptibles de participer ;
- ▶ L'ETL peut assurer une promotion auprès des enseignants et enfants concernés (couleur et niveau) par emails.

### PROMOTION FAITE PAR LE CLUB

- ▶ Il prévoit un affichage dédié à Galaxie Tennis ;
- ▶ Il assure une promotion en interne et dans les clubs voisins (affichage ou emails) ;
- ▶ Il met en place une communication entre le responsable du club et l'ETL pour le suivi des inscriptions.



# LA COMPETITION INDIVIDUELLE OFFICIELLE

## E. Le jour J

### LE JOUR DE L'ÉPREUVE

- ▶ Une équipe est formée dans le club pour organiser le tournoi Galaxie ;
- ▶ Les enfants sont convoqués en même temps ;
- ▶ La présentation de la licence et du certificat médical CMNCPTC est obligatoire ;
- ▶ L'accueil et l'encadrement tout au long de la journée sont fortement conseillés (organisation, affichage, convivialité) ;
- ▶ Les parents peuvent aider à l'accueil et à la convivialité ;
- ▶ L'information auprès des parents et des enfants est précise et pédagogique.

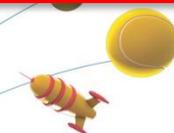
### LE TOURNOI SE DEROULE EN EXCLUSIVITE SUR LES INSTALLATIONS DU CLUB

- ▶ C'est l'organisation conseillée car toutes les installations sont dédiées à Galaxie, d'où un confort de gestion, d'organisation et de visibilité.

### LE TOURNOI GALAXIE SE DEROULE AU MEME MOMENT QU'UN TOURNOI TRADITIONNEL SUR LES INSTALLATIONS DU CLUB

- ▶ Cette organisation est plus compliquée ;
- ▶ Dans ce cas, le club doit laisser des courts et plages horaires à disposition pour rester dans un fonctionnement qui respecte les principes de Galaxie ;
- ▶ Une équipe d'organisation spécifique est à prévoir.

***Les organisateurs sont les garants de la qualité de la compétition dans le club ainsi que de la promotion de GALAXIE***





### 3. LA COMPETITION PAR EQUIPES OFFICIELLE

# LA COMPETITION PAR EQUIPES OFFICIELLE

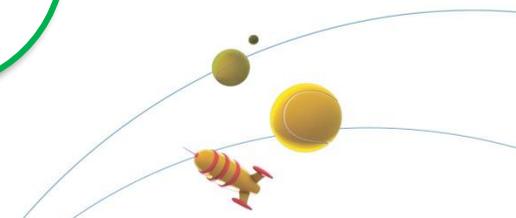
## A. Le règlement de l'épreuve

- ▶ Il appartient au comité ou à la ligue d'organiser un championnat par équipes.
- ▶ Les homologations possibles sont les mêmes que pour la compétition individuelle.

### Le comité ou la ligue décide du règlement de l'épreuve :

- ▶ La durée ;
- ▶ La nature des équipes : garçons, filles ou mixtes ;
- ▶ Le nombre de joueurs par équipe ;
- ▶ Le format de jeu utilisé ;
- ▶ Les critères de composition des équipes (par âge ou par couleur) ;
- ▶ Le format de la rencontre (nombre de simples et de doubles) ;
- ▶ La demande éventuelle de deux clubs pour composer une seule équipe.

Tout enfant ayant l'âge requis ou la couleur requise au premier jour de l'homologation de l'épreuve est autorisé à la poursuivre jusqu'à son terme même si l'un de ces critères évolue (anniversaire ou changement de niveau) au cours de la compétition.



# LA COMPETITION PAR EQUIPES OFFICIELLE

## B. Les préconisations

### *Durée de l'épreuve*

4 à 6 semaines : terrain **orange**

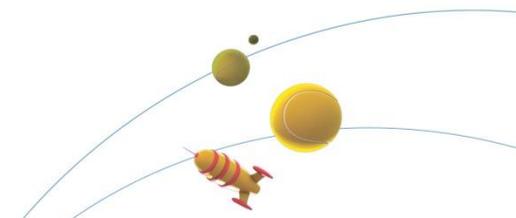
6 à 8 semaines : terrain **vert**

**Il est conseillé de faire le format le plus court !**

Si les installations le permettent, il est conseillé **d'organiser pour chaque équipe, plusieurs rencontres**, sur un seul site en même temps.

**Les épreuves par équipes** peuvent se **dérouler sous forme de poules** (4 équipes) **ou** **de FMC** (8 équipes maximum)

*Il sera préférable d'organiser des épreuves sur plusieurs secteurs ou plusieurs divisions.*



# LA COMPETITION PAR EQUIPES OFFICIELLE

## C. La saisie de l'équipe dans ADOC

- ▶ Allez dans **Compétitions>>Par équipes : Mes équipes**
- ▶ Sélectionnez votre championnat et cliquez   Validé par l'organisateur A saisir
- ▶ Après avoir complété votre fiche allez dans **Joueurs** et suivez les démarches ;
- ▶ Une fois les joueurs inscrits ils apparaissent de la façon suivante :

Fiche **Joueurs** Officiels Terrains

2 éléments trouvés.

1

Nom	UE	Age réel	Niveau	Licence	Statut	Ancienneté	Qualif. prov.
Louis	Oui	10	Niveau 1	P (2016)	Equipe (EQ)	5 ans	Non
Paul	Oui	10	Niveau 1	F (2016)	Equipe (EQ)	5 ans	Non

1

# LA COMPETITION PAR EQUIPES OFFICIELLE

## D. Le jour de la rencontre

### Le club d'accueil

- Désigne le JAE pour diriger la ou les rencontre(s) ;
- Respecte le règlement édité par la ligue ou le comité organisateur de l'épreuve ;
- Rassemble les équipes, présente les joueurs et le déroulement de la (ou des) rencontre(s) ;
- Présente les responsables, JA, Superviseurs, accueil ;
- Prépare un affichage dédié à Galaxie et à l'épreuve ;
- Demande aux parents de ne pas se positionner sur le terrain et de ne pas encourager leur enfant de manière intempestive, d'intervenir en cas de comportement antisportif, de prévenir le juge-arbitre en cas de problème entre les deux joueurs ;
- Met en place un accueil convivial ;
- Prévoit des superviseurs ;
- Saisit les résultats sur l'application GESTION SPORTIVE.

### Le capitaine de l'équipe

- S'assure de la présence des joueurs à l'heure de début de la rencontre ;
- Présente les licences et les CMNCPTC ;
- Fait adopter la BONNE ATTITUDE à l'ensemble de son équipe ;
- Insiste sur l'esprit d'équipe ;
- Privilégie un coaching pédagogique ;
- Rectifie les erreurs de jugement de ses joueurs ;
- Informe ou rappelle à l'ordre les parents trop présents ou virulents.

### Les parents

- Sont exigeants sur le comportement, sur l'attitude (donner le meilleur de soi-même) mais jamais sur le résultat ;
- Se rappellent que le résultat final d'un match dépend aussi de la performance d'un adversaire ;
- Soutiennent et encouragent leur enfant, valorisent ses efforts en toute circonstance ;
- Relèvent des données objectives comme le nombre de fautes ou de points, le nombre de montées au filet, le pourcentage de premier service... et pas seulement des impressions (« tu as été nul », « il n'avait pas de revers », etc.).



## 4. LES FORMATS DE JEU ET LA DUREE DES PARTIES

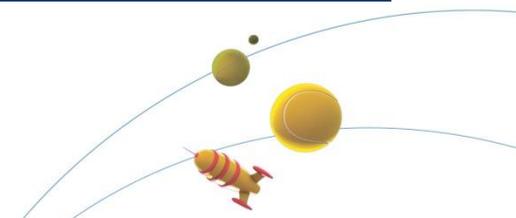


# LES FORMATS DE JEU

## 3 formats possibles



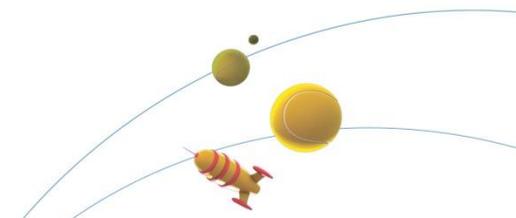
	8, 9 et 10 ans 9 et 10 ans	9 et 10 ans	10 ans
<i>Nombre de jeux par manche</i>	3	4	5
<i>Jeu décisif à ...</i>	2/2	3/3	4/4
<i>Super jeu décisif en guise de troisième manche</i>	oui	oui	oui
<i>Point décisif</i>	oui	oui	oui
<i>Nombre de parties max / jour</i>	5	4	3
<i>Nombre de simples max / jour</i>	4	3	2
<i>Temps de repos minimum entre chaque partie</i>	30 minutes		



# LA DUREE DES PARTIES / FORMATS DE JEU

FORMAT	DUREE MINIMALE*	DUREE MAXIMALE*	DUREE MOYENNE*
<b>5</b> 2 sets à 3 jeux + point décisif + super jeu décisif en guise de 3 <sup>ème</sup> manche	20'	50'	30'
<b>6</b> 2 sets à 4 jeux + point décisif + super jeu décisif en guise de 3 <sup>ème</sup> manche	30'	1h15	45'
<b>7</b> 2 sets à 5 jeux + point décisif + super jeu décisif en guise de 3 <sup>ème</sup> manche	45'	1h45'	1h'

\* Ces durées sont données à titre indicatif.





## 5. LA HIERARCHISATION

# LA HIERARCHISATION

Qui change de niveau ? ...

5 à 10 ans

BLANC

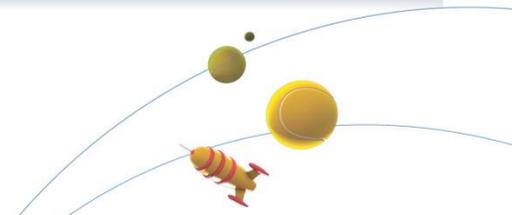
VIOLET

ROUGE

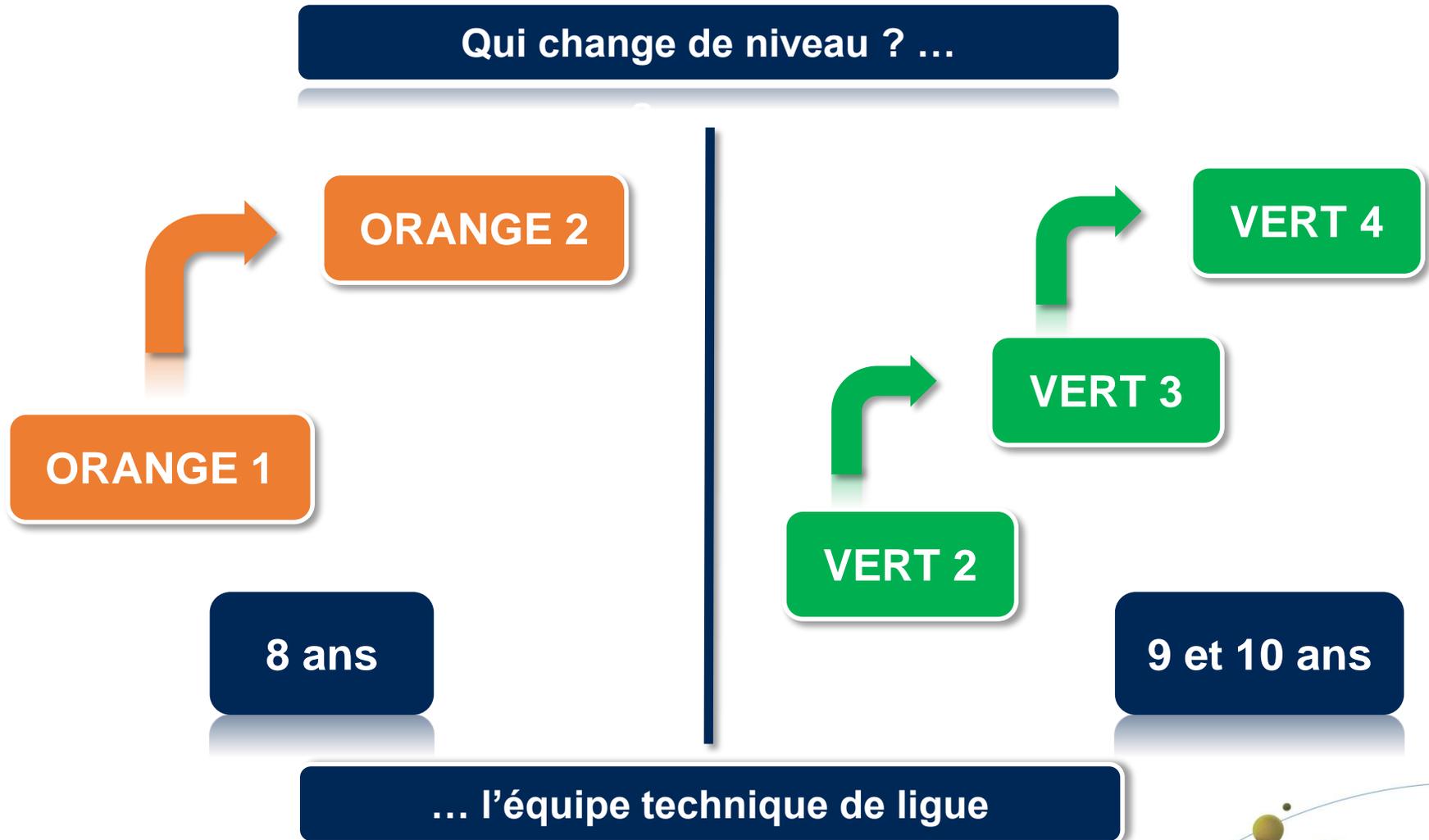
ORANGE

VERT

... l'enseignant du club



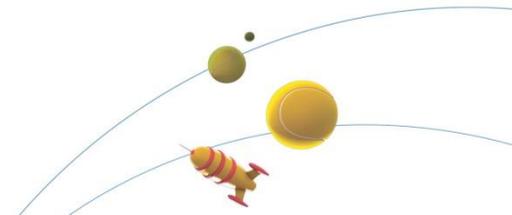
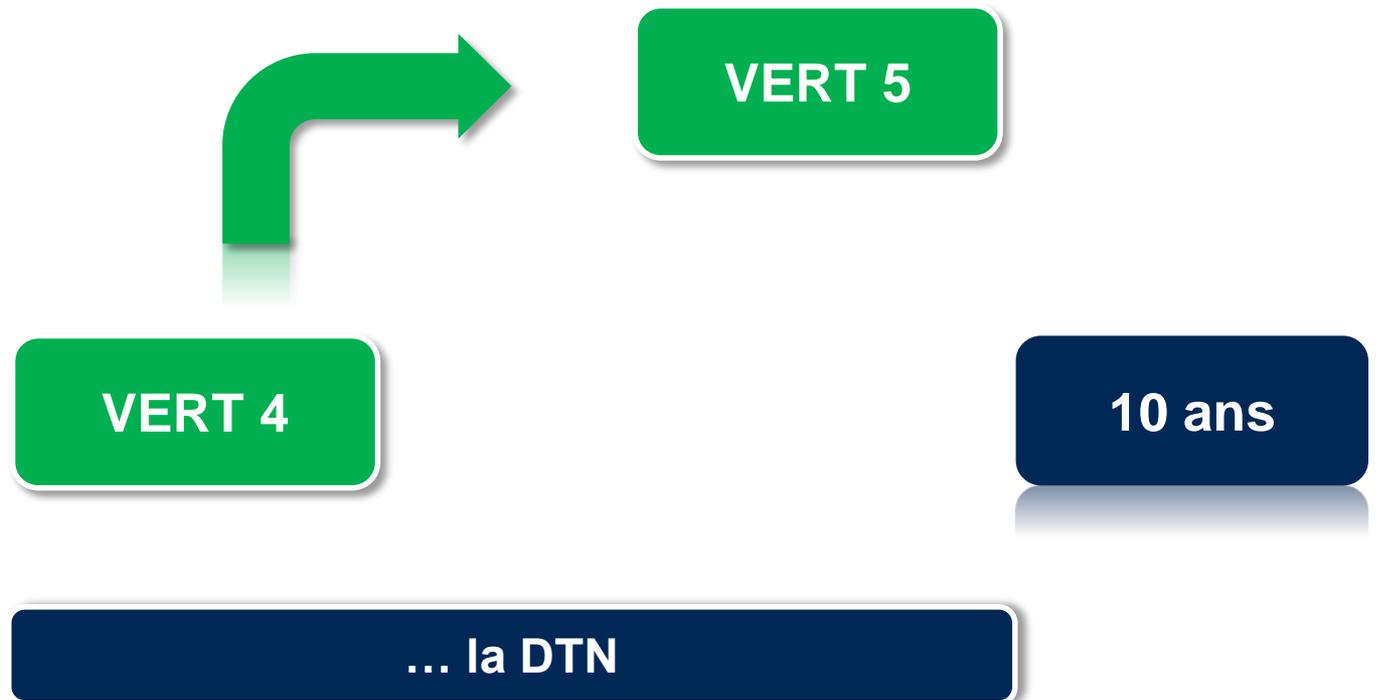
# LA HIERARCHISATION



# LA HIERARCHISATION

---

Qui change de niveau ? ...



# LA HIERARCHISATION

## La transition avec le classement fédéral

La transition entre le système de hiérarchisation et le classement fédéral s'effectue **le jour des 11 ans du joueur.**

Le nouveau classement sera déterminé automatiquement en fonction de **3** critères.

### NIVEAU

10 ans N5

10 ans N4

10 ans N3

10 ans N2

NOMBRE  
DE  
MATCHS

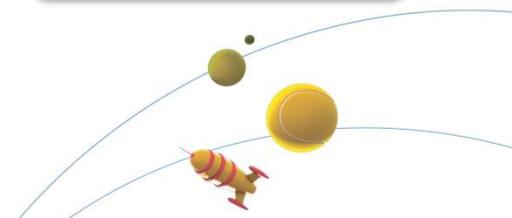
POURCENTAGE  
DE  
VICTOIRES

1<sup>ER</sup>  
CLASSEMENT  
FEDERAL

10 ans N1

10 ans

NON CLASSES



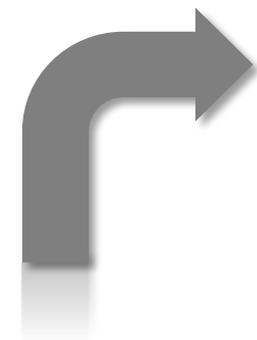


## 6. LE SURCLASSEMENT

# LE SURCLASSEMENT

## Les surclassements exceptionnels autorisés par la DTN

### Surclassement cas exceptionnels PAR LA DTN



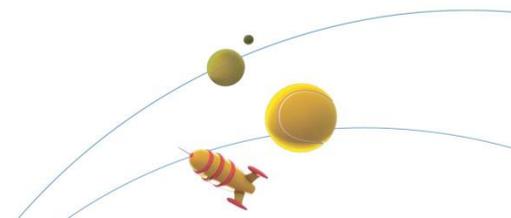
Possibilité de jouer  
des compétitions  
9 ans

8 ans ½  
révolus



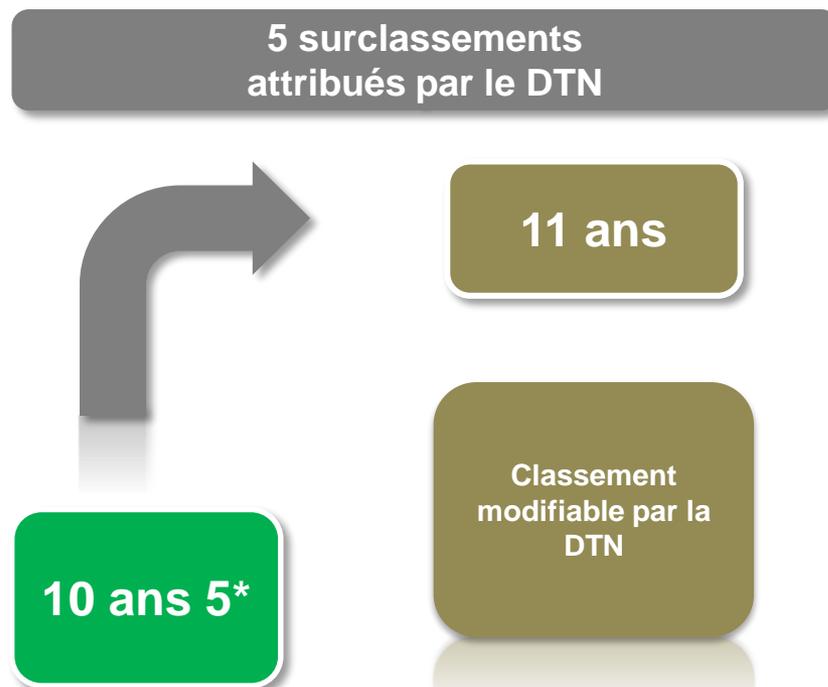
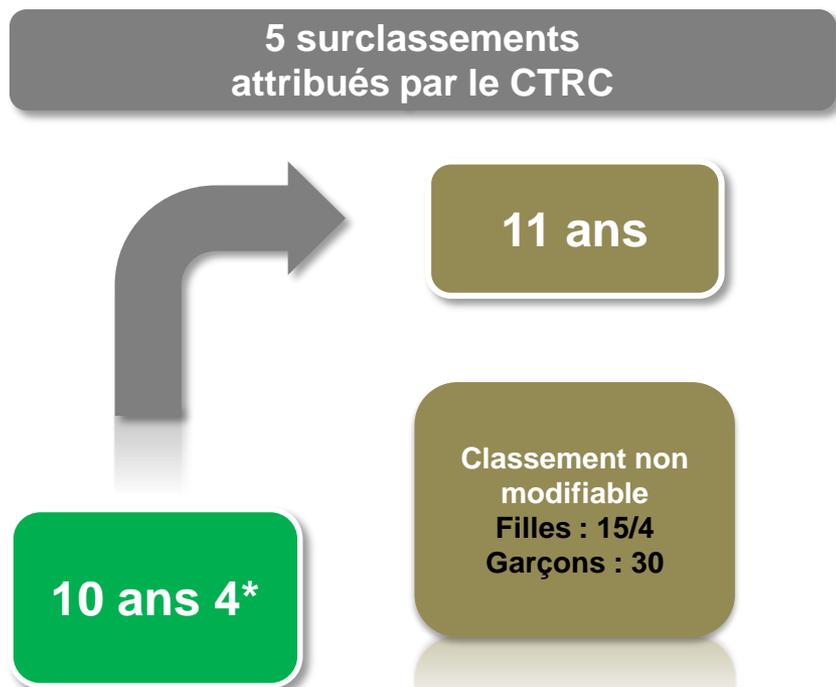
Possibilité de jouer  
des Tournois  
Nationaux 10 ans

9 ans 4\*



# LE SURCLASSEMENT

## Les surclassements exceptionnels autorisés par le CTRC et la DTN



- Un joueur de 10 ans bénéficiant d'un surclassement est considéré comme un joueur de 11 ans.
- Il peut participer **sans autorisation de surclassement** à des épreuves 14 ans et moins.
- Il peut participer **avec une autorisation de surclassement** à des épreuves 15 ans et plus. Elle est accordée par le CTR pour une période de 6 mois, elle s'accompagne d'un certificat médical (de moins de 6 mois).



## 7. LES TERRAINS ET LES BALLES

# LES TERRAINS ET LES BALLES : 5 ANS ET PLUS



## Terrain blanc : 5 ans et plus

8 m

Dans le sens de la largeur

Sans filet, mais avec une ligne le matérialisant au sol

Ballon paille 26 cm

Raquette 43 à 48 cm (17 à 19")



## Terrain violet : 5 ans et plus

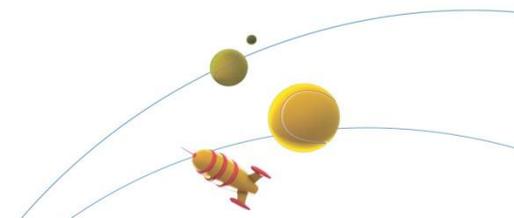
11 m

Dans le sens de la largeur

Avec filet à 0,50 m maximum

Balle petit tennis 15 cm non gonflée à bloc

Raquette 43 à 53 cm (17 à 21")



# LES TERRAINS ET LES BALLEES : 6 ANS ET PLUS



## Terrains rouges : 6 ans et plus

12 m x 8,23 m ou 12 m x 5,50 m

Dans le sens de la longueur

Avec filet à 0,80 m maximum

Balle rouge

Raquette 48 à 58 cm (19 à 23")



## Terrain orange : 7 ans et plus

18 m x 8,23 m (6,25 m)

Avec filet à 0,80 m

Balle orange

Raquette 56 à 63 cm (22 à 25")



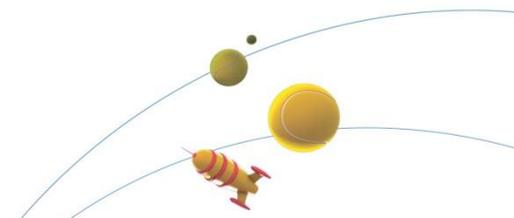
## Terrain vert : pas avant 9 ans

24 m

Filet traditionnel

Balle verte

Raquette 63 à 68 cm (25 à 27")



# 8. LES OUTILS INFORMATIQUES ET LES LIENS UTILES



# LES OUTILS INFORMATIQUES

## ADMIN

### ADMIN (utilisé au niveau de la ligue)

- ▶ **Personnes>>Physiques>>Recherche Avancée** (*édition des listes par couleur, niveau, clubs...*)
- ▶ **Personnes>>Editions>>Stat. Galaxie Tennis** (*consultation des effectifs Galaxie au jour J*)
- ▶ **Pédagogie>>Epreuves pédagogiques** (*consultation ou saisie des Plateaux*)
- ▶ **Homologation>>Epreuves individuelles** (*contrôle des épreuves homologuées et clôturées*)

## ADOC

### ADOC (utilisé au niveau des clubs, des enseignants)

- ▶ **Configuration>>Personnes en fonction** (*inscriptions des ayants droit au Club Fédéral des Enseignants*)
- ▶ **Adhérents>>Gestion** (*hiérarchisation, changement de niveaux*)
- ▶ **Enseignement>>Plateaux Galaxie** (*saisie des plateaux, date, niveau, sexe, nombre*)
- ▶ **Compétitions>>Nouvelle demande d'homologation** (*saisie d'une homologation d'épreuve*)

## GS

### GESTION SPORTIVE (utilisé au niveau de la ligue et des clubs)

- ▶ **Gestion des épreuves par équipes** (*enregistrement des équipes, saisie des résultats*)

## AEI

### AEI (utilisé au niveau des juges-arbitres)

- ▶ **Gestion des épreuves individuelles** (*inscriptions, choix formules, organisation sportive FMC ou Poules, saisie des résultats, clôture du tournoi*)

# LES LIENS UTILES

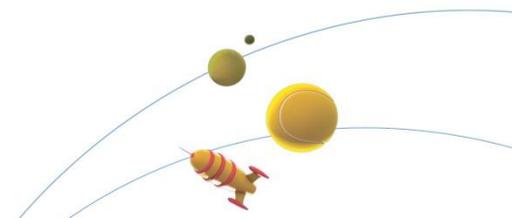
---



*Mon* ESPACE TENNIS



Cliquez sur le logo pour accéder au site



# MERCI DE VOTRE ATTENTION !

