

# Tournoi défi TC St-Maurice

## Règlement

Le tournoi défi se joue dans un esprit de convivialité sportive.

La date de début des inscriptions est annoncée par newsletter, ainsi que celle de début du tournoi, lorsque les défis pourront être lancés. Les nouveaux inscrits, une fois le tournoi commencé, entrent en bout de liste.

Le tournoi est mixte et ouvert à tous (licenciés, non-licenciés, juniors, ...).

Un membre (le challenger) peut défier un autre membre (le favori) s'il n'y a pas plus de 4 rangs de différence entre les deux. Un e-mail sera envoyé de la part du challenger au favori. Celui-ci acceptera ou refusera le défi en copiant le lien correspondant dans son navigateur. Le challenger a la possibilité de joindre un message personnel dans le mail qui sera envoyé au favori, par exemple pour indiquer un numéro de téléphone pour convenir d'une date, ou des jours qui conviendraient etc.

Si le défi est refusé, le favori enverra un message au challenger pour lui en donner la raison. Le TC St-Maurice se réserve le droit de reléguer, voire exclure du tournoi, les favoris qui ne feraient pas preuve d'esprit sportif en la matière.

La date du match sera fixée en prenant en considération :

- Les disponibilités respectives des joueurs
- La disponibilité de courts
- La date butoir pour informer le système Plugin du vainqueur de la partie, pas plus tard que 15 jours dès acceptation du défi.

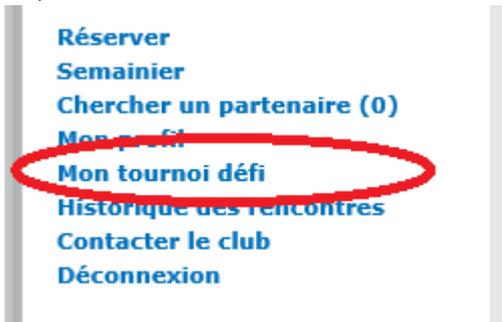
Lorsque le match sera joué, l'un des deux joueurs indiquera le vainqueur du match sur le site Plugin, sous « Historique des rencontres ». Si le favori gagne sa partie, il progresse d'un rang. Le challenger reste au même rang. Si le favori perd sa partie, le challenger prend sa place dans le classement, le faisant descendre d'un rang. Ce système incite les personnes inscrites à être actives dans le tournoi défi, en acceptant les défis reçus ou en lançant des défis. Si elles ne le font pas, elles pourraient se voir reléguer vers le bas du classement par immobilisme.

Le match défi : Dure une heure, et se joue en 9 jeux gagnants (9/6, 9/3...) ou en nombre de jeux gagnants si les 9 jeux gagnés ne sont pas atteints dans le temps imparti. L'avantage n'est pas joué : à 40A, le vainqueur du point remporte le jeu. S'il y a égalité de jeux 5 minutes avant la fin de disponibilité du court (ex : 5/5, 6/6, 7/7..), un tie-break est joué. Echauffement : 5 min. Les deux joueurs peuvent s'entendre avant la partie sur un autre mode de match pour autant que la disponibilité des terrains le permette (par exemple: match "normal" en 2 sets gagnants).

Un match joué ou refusé ne pourra être rejoué avant que 15 jours ne se soient écoulés.

Comment s'inscrire :

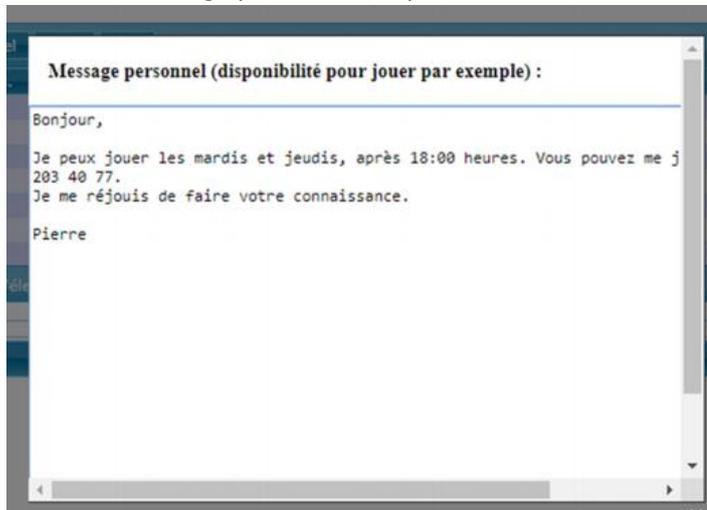
1. Rendez-vous sur le site de réservation des terrains tcm.plugin.ch (depuis un ordinateur).
2. Cliquez sur « mon tournoi défi »



3. Cliquez sur « s'inscrire au tournoi »



4. Lorsque le tournoi a débuté, la liste des membres à qui vous pouvez lancer un défi apparait.
5. Choisissez votre adversaire en cliquant sur « Lancer le défi ». Vous avez la possibilité de lui laisser un message personnel (disponibilité, numéro de téléphone, ...)



6. Votre adversaire, le « favori », recevra un email auquel il répondra en cliquant sur « J'accepte le défi » ou « Je n'accepte pas le défi »
7. Une fois le défi accepté, un des deux joueurs réserve le court selon la date et l'heure convenues.
8. Lorsque vous avez joué, le système Plugin donne la possibilité aux joueurs d'indiquer le vainqueur du match. Le classement se met alors automatiquement à jour.