

Sport de camp/Trekking

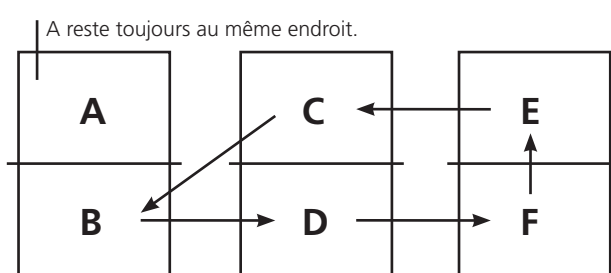
Formes de tournoi

Le choix de la forme de tournoi permet de rendre le bloc sportif plus ou moins attrayant. Les compétitions organisées sous une forme stimulante nourrissent l'ambition sportive des enfants et des jeunes.

Tournoi par roulement

Tous les participants peuvent s'affronter. Grâce au roulement, les joueurs plus faibles rencontrent aussi les plus forts. Cette forme de tournoi permet de faire le point et d'estimer le niveau actuel de performance des joueurs.

Les joueurs disputent des points. Après un certain temps, le roulement s'effectue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un joueur reste toujours au même endroit pour que tous les joueurs puissent se rencontrer.

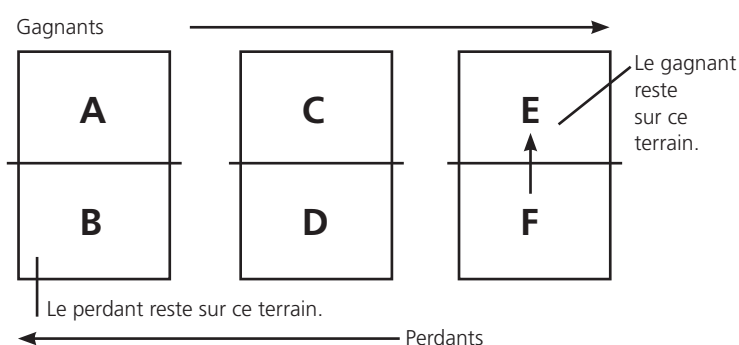


Tournoi du roi

Qui sera le roi? Qui est le meilleur joueur?

Il n'y a pas d'élimination, mais un classement clair à la fin du jeu. Inconvénient toutefois: les joueurs peuvent être amenés à se rencontrer plusieurs fois.

Deux équipes disputent des points sur un terrain. A la fin du match, les gagnants montent d'un terrain et les perdants descendent d'un terrain. En cas d'égalité, les joueurs disputent un point décisif. Veiller à ce que les matchs soient plus courts au début. Prolonger la durée des rencontres dès que des joueurs de même niveau s'affrontent.



Tournoi un contre un

Toutes les équipes se rencontrent selon un ordre donné et disputent le même nombre de matchs. Il n'y a pas d'élimination. Cette forme de tournoi garantit un classement extrêmement précis.

Les noms sont notés sur des formulaires *ad hoc*. Chaque équipe se voit attribuer un numéro. Une victoire donne trois points, un match nul deux points et une défaite un point. A la fin, les points sont additionnés et l'équipe qui a obtenu le plus de points a gagné.

Plan du tournoi pour 6 équipes

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
1^{er} tour	Equipe 1 contre 3	Equipe 2 contre 4	Equipe 5 contre 6
2^e tour	Equipe 4 contre 6	Equipe 3 contre 5	Equipe 1 contre 2
3^e tour	Equipe 3 contre 2	Equipe 1 contre 6	Equipe 4 contre 5
4^e tour	Team 2 contre 5	Team 1 contre 4	Equipe 3 contre 6
5^e tour	Equipe 1 contre 5	Equipe 2 contre 6	Equipe 3 contre 4

victoire: 3 points, match nul: 2 points, défaite: 1 point

Tournoi par tirage au sort

Les équipes de deux sont tirées au sort avant chaque série de matchs. Cette forme de tournoi permet aux plus faibles de pouvoir aussi grimper une fois dans le classement. La solution du tirage au sort peut amener les joueurs à se rencontrer plusieurs fois.

Tous les terrains sont numérotés. Chaque joueur tire son terrain au sort avant chaque match. Une victoire donne deux points, un match nul un point et une défaite zéro point. A gagné celui qui a le plus de points.

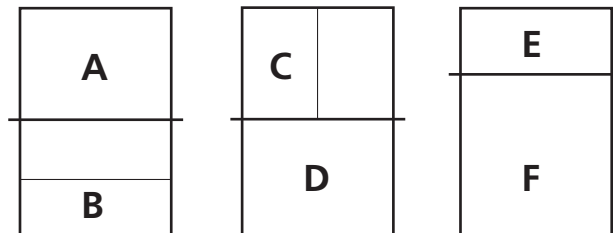
Tournoi par tirage au sort		
Victoire:	2 points	
Match nul:	1 point	
Défaite:	0 point	

Nom:	Place:	
	Résultat	Points
1 ^{er} tour	:	
2 ^e tour		
3 ^e tour		
4 ^e tour		
5 ^e tour		
Différence:	Total:	

Tournoi handicap

Le handicap est un facteur qui permet de niveler les différences de niveau pour rendre la compétition passionnante. Les joueurs ou les équipes plus fort(e)s se voient attribuer un handicap pour ne pas trop dominer. Si les handicaps sont corrects, tous les participants ont une chance de gagner. Les bonnes équipes doivent se concentrer dès le début et n'ont presque pas droit à l'erreur.

Il existe différentes sortes de handicap. Les plus faibles se voient attribuer quelques points d'avance ou leurs points comptent double. Si la différence de niveau est vraiment trop grande (malgré l'avance de points), les plus faibles risquent quand même de perdre. Le cas échéant, mieux vaut donc rééquilibrer les rapports de force avec des restrictions techniques ou tactiques. On peut, par exemple, demander à l'équipe la plus forte de jouer avec sa main la plus faible voire de jouer un ou deux coups en moins et donner à l'équipe la plus faible un terrain plus petit.



Exemple avec des terrains de différentes tailles

Tournoi deux en un

Forme de tournoi en double, idéale pour faire connaissance. Cette forme de tournoi permet un bon mélange des joueurs.

Les rencontres sont chronométrées. Les gagnants changent de terrain et se séparent pour former deux nouvelles équipes. Les perdants restent sur le même terrain et se séparent eux aussi pour former deux nouvelles équipes. La composition des équipes change donc pour le tour suivant.

