

An illustration of a tennis court with a green surface and a chain-link fence in the background. Five children are playing tennis: a boy in a blue shirt and shorts on the left, a girl in a blue dress in the foreground, a girl in a pink shirt and dark shorts on the right, and two other children in the background. A tennis ball is on the court near the girl in the foreground. The title text is centered over the court.

Championnats Interclubs Jeunes Règlement 2026

L'INSCRIPTION A CE CHAMPIONNAT VAUT ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT.

Sommaire

- [Principes](#)
 - [Engagement](#)
 - [Catégories admises](#)
 - [Calendrier](#)
 - [Les rencontres](#)
 - [Parties](#)
 - [Format](#)
 - [Anticipation, reports et rattrapage](#)
 - [Feuilles de matchs et saisies des résultats](#)
 - [Phase finale](#)
- 
- A background illustration of a tennis court with a green surface and a chain-link fence. Several cartoon children are playing tennis. On the left, a girl in a blue dress is about to serve a yellow tennis ball. In the center, another girl in a blue dress is ready to receive. On the right, a boy in a red shirt and blue shorts is swinging his racket. Another girl in a pink shirt and blue cap is also visible, ready to play. The scene is bright and sunny.

Principes

Sous réserve des textes spécifiques ci-dessous, les règlements fédéraux 2026 sont les références applicables aux Interclubs Jeunes.

La licence de l'année en cours avec la mention « compétition autorisée » est obligatoire et doit être présentée au juge-arbitre (à défaut, au capitaine de l'équipe adverse).

En l'absence de ce document, le joueur ne sera pas autorisé à pénétrer sur le court et perdra son match par forfait, le reste de la rencontre se déroulant normalement.

Engagement

- Inscription des équipes via ADOC.
- Championnat ouvert aux clubs du Comité du Val-de-Marne ayant la jouissance permanente et exclusive d'au moins 2 courts découverts de sol identique.
- Dans un souci d'organisation, aucune équipe ne pourra prendre part au Championnat après la date limite d'engagement.



Catégories admises

7-10 ANS ORANGE	MIXTE	
7-10 ANS VERT	MIXTE	
11/12 ANS	FILLES	GARÇONS
13/14 ANS	FILLES	GARÇONS
15/16 ANS	FILLES	GARÇONS

Les enfants de 6 ans et moins, sauf dérogation spéciale, ne sont pas autorisés à participer aux compétitions interclubs.

Calendrier

PHASE DE POULE				
Journée 1	Journée 2	Journée 3	Journée 4	Journée 5
06/05	13/05	20/05	27/05	03/06

PHASE FINALE		
1/4 DE FINALE *	1/2 FINALE *	FINALE
10/06	17/06	24/06

* Dépendra du nombre d'équipes inscrites en championnat

Les rencontres

- Chaque équipe se compose de 2 à 4 joueurs/joueuses, le double pouvant être disputé par les joueurs de simple. Un club ne peut pas engager plus de deux équipes par catégorie d'âge.
- Attention au classement mensuel, le jour de la compétition, les joueurs devront être positionnés en fonction de leur **DERNIER** classement.
- Un joueur ayant fait une rencontre dans une catégorie d'âge pourra changer d'équipe que si son classement a évolué, mais en restant dans la même catégorie.
- Un seul renouvellement qualifié par équipe.
- Lorsque deux équipes d'un club jouent le même mercredi, un joueur ne peut pas jouer dans les deux équipes ; il en va de même lorsque ces deux équipes auraient dû jouer le même mercredi et qu'une rencontre a été avancée ou reportée. Un seul remplacement est autorisé mais pas le même mercredi.
- La fin des rencontres ayant lieu l'après-midi ne pourra dépasser **19h les catégories 11/12 ans** et **20h30 pour les catégories 13/14 ans et 15/16 ans** (sauf fin prévisible rapidement). Les matchs non terminés seront repris au même score **AVANT** le mercredi suivant. Dans le cas contraire, le club qui reçoit sera déclaré perdant.
- En cas d'interruption de la rencontre (luminosité, intempéries) :
 - Le score de la rencontre est acquis (2/0) > fin de la rencontre actée
 - Le score de la rencontre n'est pas acquis (0/0, 1/0, 1/1) > les matchs terminés comptent pour le palmarès et la rencontre est à rejouer dans sa totalité
 - En cas d'égalité à l'issue des 2 premiers matchs
 - Si le 3^e match n'est pas commencé > les matchs terminés comptent pour le palmarès et la rencontre est à rejouer dans sa totalité
 - S'il reste moins de 10 jeux (le super jeu décisif comptant pour 1 jeu) > la rencontre reprendra là où elle a été interrompue avant le mercredi suivant
 - S'il reste plus de 10 jeux (le super jeu décisif comptant pour 1 jeu) > les matchs terminés comptent pour le palmarès et la rencontre est à rejouer dans sa totalité
- Si une rencontre a été interrompue, elle est reportée sur les mêmes terrains.
- Dans ce cas, il n'est pas tenu compte du résultat des parties jouées au moment de l'arrêt de la rencontre, et celle-ci, ainsi reportée, doit être rejouée en totalité, les clubs étant libres de modifier la composition de leur équipe.
- Les parties jouées doivent toutefois faire l'objet d'une transmission de la feuille de résultats pour la prise en compte par le service Classement.

Parties

➤ Ordre

- Le club visiteur peut faire le choix de commencer par les parties de simple ou de double

➤ Composition des doubles

- La force d'une paire de double est obtenue en calculant la moyenne arithmétique des classements des 2 joueurs qui la composent.
- **Toutes les parties de double doivent être jouées (les points comptant pour le palmarès individuel).**

➤ Balles

- Simple(s) > le club visité doit fournir 3 balles homologuées minimum, de bonne qualité par partie
- Double(s) > le club visité doit fournir 3 balles homologuées minimum, de bonne qualité par partie

➤ Matches

- Tous les matchs se jouent en NO-LET.

Format

CATEGORIES	SIMPLES		DOUBLES		TERRAIN	BALLES
7 - 10 ans	5	2 sets à 3 jeux, point décisif, jeu décisif à 2/2 3ème set SJD en 10 points	5	2 sets à 3 jeux, point décisif, jeu décisif à 2/2 3ème set SJD en 10 points	18m x 8,23m filet : 0,80m	ORANGE
7 - 10 ans	6	2 sets à 4 jeux, point décisif, jeu décisif à 3/3 3ème set SJD en 10 points	6	2 sets à 4 jeux, point décisif, jeu décisif à 3/3 3ème set SJD en 10 points	NORMAL DOUBLE SANS COULOIR	VERTES
11/12 ans	2	2 sets à 6 jeux, jeu décisif à 6/6 3è set SJD en 10 points	4	2 sets à 6 jeux, point décisif, jeu décisif à 6/6 3è set SJD en 10 points	NORMAL	DURES
13/14 ans	2	2 sets à 6 jeux, jeu décisif à 6/6 3è set SJD en 10 points	4	2 sets à 6 jeux, point décisif, jeu décisif à 6/6 3è set SJD en 10 points	NORMAL	DURES
15/16 ans	2	2 sets à 6 jeux, jeu décisif à 6/6 3è set SJD en 10 points	4	2 sets à 6 jeux, point décisif, jeu décisif à 6/6 3è set SJD en 10 points	NORMAL	DURES

Anticipation, reports et rattrapage

Les anticipations et/ou reports de rencontres seront autorisés, de façon ponctuelle, **avec l'accord impératif des 2 équipes**, pour des raisons autres que des intempéries (absence prévisible de joueurs(es), classes vertes, rattrapages scolaires...).

Anticipation

Dates possibles pendant le championnat dans la/les semaine(s) précédant la date prévue par le calendrier.

La feuille de matchs d'une rencontre anticipée peut-être saisie immédiatement.

Rattrapage

Les dates de rattrapage prévues par le calendrier doivent être utilisées en priorité pour les reports.

Reports

La date du report – et pas seulement la demande de report – doit être signalée par mail à competitions94@fft.fr dans les plus brefs délais, pour être enregistrée afin de permettre aux clubs la saisie des résultats dans les 48h suivant la rencontre.

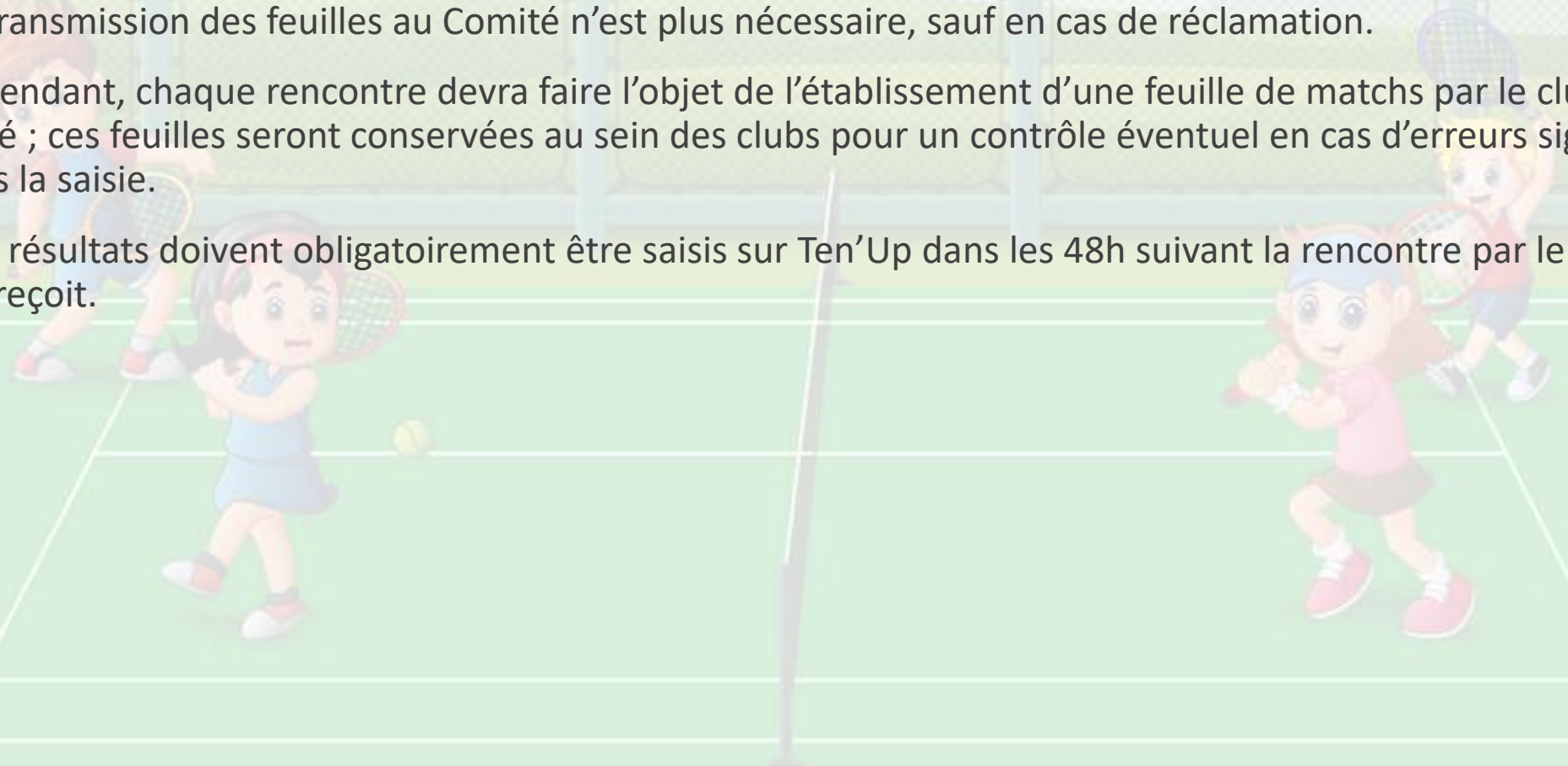
En cas de désaccord sur les dates de report ou d'anticipation, la rencontre devra se dérouler à la date prévue par le calendrier.

Feuilles de matchs et saisie des résultats

La transmission des feuilles au Comité n'est plus nécessaire, sauf en cas de réclamation.

Cependant, chaque rencontre devra faire l'objet de l'établissement d'une feuille de matchs par le club visité ; ces feuilles seront conservées au sein des clubs pour un contrôle éventuel en cas d'erreurs signalées dans la saisie.

Les résultats doivent obligatoirement être saisis sur Ten'Up dans les 48h suivant la rencontre par le club qui reçoit.



Phase finale

Lorsque les divisions sont concernées par des phases finales (1/4 de finales et/ou 1/2 finales et/ou finale), le placement des équipes se fait selon le nombre de points obtenu lors de la phase de poule.

La tête de série #1 sera l'équipe qui aura obtenu le plus de points et **sera hôte pour la finale**.

La tête de série #2 sera la 2^e équipe qui aura obtenu le plus de points.

En cas de ½ finale, la tête de série #3 sera la 3^e équipe qui aura obtenu le plus de points ; la tête de série #4 sera la 4^e équipe (ou le meilleur 2^e) qui aura obtenu le plus de points.

En cas de ½ finales, la tête de série #1 affrontera la tête de série #4 ; et la tête de série #2 affrontera la tête de série 3.

- **La tête de série #1 accueillera la tête de série #4 ;**
- **la tête de série #2 accueillera la tête de série #3.**