

Règles et Déroulement du tournoi du 24H solidaire

Le 24H #10 Édition se déroulera du **samedi 12 septembre 2026 à 13h**, au **dimanche 13 septembre 2026 à 13h**.

Les équipes doivent se présenter COMPLÈTES à la table d'inscription à 12h00.

Les responsables des équipes auront auparavant retourné par courrier la fiche d'inscription et la décharge de responsabilité.

L'ORGANISATION SE DÉCHARGE DE TOUTE RESPONSABILITÉ EN CAS DE BLESSURE OU DE VOL.

L'ensemble des revenus du 24H sera reversé à l'Association « COURIR AVEC – La Victoire Ensemble... »

(Inscription/Repas/Tombola/Bar).

Afin de respecter l'enjeu de l'évènement, l'alcool et notamment les packs de bière ne sont pas autorisés dans l'enceinte du complexe !

Des photos et vidéos seront prises afin de mettre en valeur l'évènement. La signature du règlement vaut pour acceptation de la diffusion de l'image pour chaque participant sur les outils de communication des associations « ARL » et « Courir avec »

1- COMPOSITION DES EQUIPES

- Les équipes sont constituées au **minimum de 10 joueurs** dont un minimum de **3 féminines**.

2- REGLES DE JEU - Ce sont celles de la FFB hormis le point suivant :

- Le match se déroule en 1 set de 9 min (durée pouvant être modifiée durant les 24h), le score de chaque équipe peut donc aller au-delà de 21 points.
- Arbitrage : les matchs seront arbitrés par les joueurs participants au match.

3- DÉROULEMENT DU TOURNOI – Composé de **12 équipes***, il se déroule de la façon suivante :

- ❖ Dans une formule « Championnat », toutes les équipes se rencontreront au moins 1 fois durant les 24 heures.
- ❖ Les 24H se décomposent en **24 créneaux de 1H**.
- ❖ Il y a 5 terrains, donc 10 équipes concernées par créneau, et 2 équipes au repos durant 1H.
- ❖ Chaque équipe disputera **20 rencontres** (19 journées + classement) et se retrouvera donc **4 fois au repos**.
- ❖ **1 rencontre** entre 2 équipes = **5 matchs** à suivre sur un même terrain durant 1 créneau.
- ❖ Ce qui fait un **total de 100 matchs** par équipe.
- ❖ **1 match** = 12 min (env. 3 min de mise en place + **9 min de jeu**).
- ❖ Chaque match opposera des doubles, composés à la convenance de chaque équipe, mais dans l'esprit, il est préférable de proposer au maximum des matchs de même catégorie en concertation entre les capitaines (nous proposons juste de commencer par un **double homme** pour une mise en place rapide).

**s'il y a moins d'équipes engagées, nous nous réservons le droit de modifier le déroulement du tournoi*

- Avant chaque rencontre, **les feuilles de score seront disponibles sur le terrain**.
- Une sonnerie indiquera le début du match, puis une autre la fin du match/mise en place du suivant.
- Le résultat final du match ne tiendra pas compte du volant disputé au moment de la sonnerie.
- On note uniquement le détail des 5 matchs sur la feuille de score, qui sera récupérée par la table de marque.
- **Dès la fin de rencontre**, on anticipe la suivante en **préparant 1 double sur le prochain terrain**.
- Le score final de la rencontre, prend en compte chaque match ainsi que le total des 5 matchs (cf exemple).
- L'ajout des points au classement se fait en fonction du score final de la rencontre (V=3pts, N=2pts et D=1 pt).

3- EXEMPLE D'1 RENCONTRE

Score des matchs

Equipe	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Total
Les Violants	25	16	32	24	18	115
Les Raquettes	12	16	31	27	23	109

Score final de la rencontre

Equipe	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Total	Score final
Les Violants	1	1	1	0	0	1	4
Les Raquettes	0	1	0	1	1	0	3

Ce qui donne donc pour le classement

Equipe	Score final	Points	Sets Pour	Sets Contre	Pts Pour	Pts Contre
Les Violants	4	3	4	3	115	109
Les Raquettes	3	1	3	4	109	115