

RÈGLEMENT OFFICIEL

1^{er} DISTRICT KIDS TOUR

CÔTE D'IVOIRE · SAISON 2026-2027



PADEL

14 ANS ET MOINS

SAISON 2026-2027

6 ÉTAPES DE CHAMPIONNAT

GRANDE FINALE

1 SEUL CHAMPION !

PADEL DISTRICT · ABIDJAN



Organisé par Emmanuel Devanlay

« Le plaisir de jouer, la passion de progresser »

padelbydevanlay.com · devanlay29@icloud.com



PADEL BY
DEVANLAY

Version du 10 octobre 2026

ART. 1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Six étapes par paire à Padel District, puis une Grande Finale le 9 janvier 2027 pour désigner le Champion du 1^{er} District Kids Tour Côte d'Ivoire 2026-2027.

- **Pour qui** : enfants de 14 ans et moins. L'âge est apprécié le jour du 1^{er} tournoi, le samedi 24 octobre 2026 : l'enfant doit être né le 25 octobre 2011 ou après. Tout enfant de plus de 14 ans ce jour-là est automatiquement disqualifié.
- **Où** : Padel District, Zone 4, Biétry, Abidjan.
- **Étapes** : les samedis 24 octobre, 7 et 21 novembre, 5 et 19 décembre 2026, et le mercredi 30 décembre 2026.
- **Grande Finale** : samedi 9 janvier 2027.
- **Horaires** :

8 h 30 Accueil, pointage et échauffement : présence obligatoire

9 h 00 Début des matchs

vers 12 h 00 Fin et remise des prix

Ils peuvent changer exceptionnellement pour des raisons de météo, de sécurité ou d'organisation.

- **Le principe** :

6 étapes → des points à chaque étape → un classement général →

les 8 meilleurs à la Grande Finale → 1 seul champion

- **Organisation** : compétition privée organisée par Emmanuel Devanlay (Padel by Devanlay, padelbydevanlay.com) à Padel District.
- **Nos valeurs** :

Respect

Discipline

Esprit d'équipe

Excellence

Dépassement de soi

Équité

Inclusion

ART. 2 INSCRIPTION EN LIGNE

On s'inscrit en ligne, au plus tard le mercredi avant chaque tournoi à 20 h 00 : 20 000 FCFA par joueur, balles et petit-déjeuner compris.

- **Comment** : sur le site officiel du tournoi, krestlyweb.fr/Emmanuel-organisation/district-tour.html. On s'inscrit en ligne pour une étape ou pour toute la saison. Chaque joueur s'inscrit et paie pour lui-même, et indique le nom de son partenaire.
- **Païement** : lors de l'inscription, par Wave ou Orange Money. Seul le paiement valide l'inscription.
- **Seul ?** Un enfant sans partenaire peut s'inscrire : l'organisation lui proposera un partenaire disponible, s'il le souhaite. Si elle n'en trouve pas, il est remboursé.
- **Pièces à fournir** : la copie d'un document officiel avec la date de naissance (passeport ou carte d'identité), ajoutée lors de l'inscription en ligne. Le formulaire en ligne reprend la fiche d'inscription (en fin de document) : le valider vaut signature. L'enfant présente sa pièce d'identité le jour de chaque tournoi.
- **Nombre de paires** : 10 à 12 paires par étape (24 joueurs au maximum), retenues dans l'ordre d'arrivée des inscriptions complètes et payées. Les suivantes passent sur liste d'attente.
- **Désistement** : au plus tard le mercredi avant chaque tournoi, remboursement ou report sur une autre étape. Après, pas de remboursement, sauf raison médicale (report). Un joueur peut être remplacé jusqu'au début du tournoi, avec l'accord de l'organisation.
- **Fausse date de naissance** : exclusion du championnat et perte de tous les points.

ART. 3 DÉROULEMENT DES ÉTAPES

Chaque étape se joue sur 2 ou 3 terrains selon disponibilité, avec 10 ou 12 paires : des poules, puis un tableau final à partir des quarts de finale. Chaque paire joue au moins 4 matchs, en incluant le ou les matchs de classement.



FORMAT 12 PAIRES : 34 MATCHS

30 matchs en 4 jeux · 4 matchs en 6 jeux

Poule A · 4 paires
6 matchs en 4 jeux · chaque paire joue 3 matchs

Poule B · 4 paires
6 matchs en 4 jeux · chaque paire joue 3 matchs

Poule C · 4 paires
6 matchs en 4 jeux · chaque paire joue 3 matchs

Classement de chaque poule, de la 1^{re} à la 4^e place

TABLEAU PRINCIPAL · LES 3 PREMIÈRES, LES 3 DEUXIÈMES ET LES 2 MEILLEURES TROISIÈMES

Quarts de finale · 4 jeux

les 8 qualifiées sont classées (premières, puis deuxièmes, puis troisièmes) :
1 contre 8 · 2 contre 7 · 3 contre 6 · 4 contre 5

vainqueurs ↓

Demi-finales · 6 jeux
2 matchs

Finale · 6 jeux
vainqueurs · 1^{re} et 2^e places

3^e place · 6 jeux
perdants · 3^e et 4^e places

MATCHS DE CLASSEMENT

Places 5 à 8 · 4 jeux
les 4 perdants des quarts

Places 9 à 12 · 4 jeux
les 4 paires non qualifiées : la moins bonne 3^e et les trois 4^{es} de poule

Classement de l'étape, de la 1^{re} à la 12^e place

chaque joueur marque les points de la place de sa paire (article 4)

UNE ÉTAPE EN UN COUP D'ŒIL

10 AVEC 10 PAIRES

Poules : 2 poules de 5, 4 matchs de poule par paire.

Tableau principal : les 4 premières de chaque poule jouent en quart, demi et finale.

Places 3 à 8 : les éliminées du tableau principal, en confrontation directe.

Places 9 et 10 : les 2 éliminées en poule.

33 matchs : 29 en 4 jeux, 4 en 6 jeux.

12 AVEC 12 PAIRES

Poules : 3 poules de 4, 3 matchs de poule par paire.

Tableau principal : les 3 premières, les 3 deuxièmes et les 2 meilleures troisièmes jouent en quart, demi et finale.

Places 3 à 8 : les éliminées du tableau principal, en confrontation directe.

Places 9 à 12 : les 4 éliminées en poule.

34 matchs : 30 en 4 jeux, 4 en 6 jeux.

MATCH	FORMAT
Poule	4 jeux : la première paire à 4 jeux gagne le match
Quarts de finale et matchs de classement	4 jeux : la première paire à 4 jeux gagne le match
Demi-finales, match pour la 3 ^e place et finale	6 jeux : la première paire à 6 jeux gagne le match

- Chaque match s'arrête dès qu'une paire atteint le nombre de jeux prévu.
- **Tirage au sort** : le jeudi avant l'étape, publié sur le site officiel, le groupe WhatsApp et les réseaux sociaux du tournoi, avec l'horaire de chaque match. À partir de l'étape 2, les paires les mieux classées sont placées dans des poules différentes ; les nouvelles paires sont placées de manière aléatoire.

- **Programme type :**

8 h 30 Accueil et échauffement

9 h 00 Matches de poule

vers 10 h 30 Phase finale

vers 12 h 00 Remise des prix

- Avec un autre nombre de paires, l'organisation adapte le format.

ART. 4 POINTS ET CLASSEMENT

À chaque étape, chaque joueur marque les points de la place de sa paire ; ces points s'additionnent au classement général.

- **En poule** : victoire 3 points, défaite 1, forfait 0. En cas d'égalité de points, on regarde dans l'ordre : le nombre de victoires, le match entre les paires à égalité, la différence de jeux, la différence de points (points gagnés moins points perdus), puis le tirage au sort.

POINTS DE L'ÉTAPE, POUR CHAQUE JOUEUR

PLACE DE LA PAIRE	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e
Points	100	80	65	55	40	35

PLACE DE LA PAIRE	7 ^e	8 ^e	9 ^e	10 ^e	11 ^e	12 ^e
Points	30	25	20	15	10	5

CLASSEMENT GÉNÉRAL

- Il additionne les points de chaque joueur sur les 6 étapes.
- Les points appartiennent au joueur : s'il change de partenaire, il garde tous ses points.
- **En cas d'égalité** : le plus de victoires d'étape, puis le plus de 2^{es} places, et ainsi de suite.
- Il est publié dans les 48 heures après chaque étape, sur le site officiel, le groupe WhatsApp, les réseaux sociaux du tournoi et à Padel District.

ART. 5 LA GRANDE FINALE

La Grande Finale est le 7^e tournoi du championnat, en individuel : le samedi 9 janvier 2027, les 8 meilleurs joueurs de la saison s'affrontent pour le titre de **Champion du 1^{er} District Kids Tour Côte d'Ivoire 2026-2027**.

- **Qualifiés** : les 8 premiers du classement général après les 6 étapes. Ils confirment leur venue avant le mercredi 6 janvier 2027 à 20 h 00. Un qualifié absent est remplacé par le suivant au classement. Égalité pour la 8^e place : match de barrage le matin de la Grande Finale.

- **En diagonale, en 1 contre 1** : chaque joueur joue sur la moitié de son camp, face à son adversaire en diagonale, selon le côté où il joue d'habitude (déclaré à la confirmation) :
 - deux joueurs de gauche jouent seulement sur la diagonale de gauche ; deux joueurs de droite, seulement sur celle de droite ;
 - un joueur de droite contre un joueur de gauche : on alterne, un jeu sur la diagonale de droite, un jeu sur celle de gauche.
- **Quarts de finale** : le 1^{er} du classement contre le 8^e, le 4^e contre le 5^e, le 3^e contre le 6^e, le 2^e contre le 7^e, en un set de 6 jeux (jeu décisif à 6-6).
- **Demi-finales** : le vainqueur du match 1^{er}-8^e contre celui du match 4^e-5^e, le vainqueur du match 3^e-6^e contre celui du match 2^e-7^e, en un set de 6 jeux (jeu décisif à 6-6).
- **Finale** : les deux vainqueurs des demi-finales, en un set de 9 jeux (jeu décisif à 8-8). Le vainqueur est champion. Les deux perdants des demi-finales jouent le match pour la 3^e place, en un set de 6 jeux (jeu décisif à 6-6).
- **Programme** :

8 h 30	Accueil
9 h 00	Présentation des finalistes
9 h 15	Quarts de finale
vers 10 h 00	Demi-finales
vers 10 h 45	Match pour la 3 ^e place
vers 11 h 00	Finale
vers 12 h 00	Cérémonie de clôture

Un arbitre dirige chaque match.

- **Distinctions** : meilleur joueur du 1^{er} District Kids Tour (n° 1 du classement général), meilleur espoir (le mieux classé des moins de 12 ans au 9 janvier 2027) et prix du fair-play (choisi par un jury de 3 personnes).
- La participation est gratuite pour les 8 finalistes, qui reçoivent le tee-shirt officiel de la Grande Finale.

ART. 6 RÉCOMPENSES

À chaque étape, la paire gagnante remporte 100 000 FCFA et la coupe.

QUAND	RÉCOMPENSE
Chaque étape, 1 ^{re} paire	100 000 FCFA et une coupe
Chaque étape, 2 ^e et 3 ^e paires	Une médaille pour chaque joueur
Chaque étape, tous les joueurs	Le petit-déjeuner offert
Grande Finale	Le grand trophée pour le champion, une coupe pour le finaliste, des récompenses pour le 3 ^e et le 4 ^e
Fin de saison	Les distinctions (article 5) et un diplôme de participation pour chaque joueur

Le championnat suit les règles officielles du padel ; voici l'essentiel.

LE SCORE

- Un jeu se compte 15, 30, 40, jeu. À 40-40, on joue un **point décisif** : la paire qui reçoit choisit le joueur qui reçoit, et le gagnant du point gagne le jeu.
- **Jeu décisif** : le premier à 7 points avec 2 points d'écart. **Super jeu décisif** : le premier à 10 points avec 2 points d'écart.
- **Changement de côté obligatoire** après chaque jeu impair (1^{er}, 3^e, 5^e...), et tous les 6 points dans un jeu décisif.

LE SERVICE

- Chaque joueur sert un jeu entier, à tour de rôle. On sert d'abord du côté droit, puis on change de côté à chaque point.
- Le serveur se place derrière la ligne de service, fait rebondir la balle et la frappe à hauteur de la taille ou plus bas.
- La balle doit rebondir dans le carré de service en diagonale. Ensuite, elle peut toucher la vitre, mais pas la grille. Le serveur a 2 essais.
- Si la balle touche le filet puis tombe dans le bon carré, on rejoue le service, sauf si elle touche ensuite la grille : c'est alors une faute.
- Le joueur qui reçoit laisse toujours rebondir la balle de service.

PENDANT L'ÉCHANGE

- La balle doit d'abord rebondir au sol chez l'adversaire ; ensuite, elle peut toucher les vitres et la grille.
- On peut jouer de volée ou après un seul rebond, même si la balle a ensuite touché une vitre ou la grille de son côté.
- On peut renvoyer la balle contre ses propres vitres, jamais contre sa propre grille.
- Il est interdit de sortir de la piste au 1^{er} District Kids Tour : une balle qui sort après un rebond valable est un point pour la paire qui l'a frappée.

UNE PAIRE PERD LE POINT SI...

- elle fait une double faute, ou sa balle ne passe pas le filet ;
- sa balle touche directement la vitre ou la grille adverse, ou sort sans avoir rebondi dans le camp adverse ;
- la balle rebondit deux fois dans son camp, ou touche l'un de ses joueurs ;
- l'un de ses joueurs touche le filet, frappe la balle deux fois ou laisse échapper sa raquette pendant l'échange.

L'ARBITRAGE

- Les joueurs arbitrent eux-mêmes leurs matchs, sous le contrôle du responsable de compétition. Chaque paire annonce les fautes de son côté ; en cas de doute, la balle est bonne ; en cas de désaccord, on rejoue le point.
- **Changement de côté obligatoire** : les paires changent de côté après chaque jeu impair ; elles ne peuvent pas y renoncer.

- Le serveur annonce le score à voix haute avant chaque service. À la fin du match, les deux paires confirment le score à la table de marque : les jeux et les points de chaque jeu, qui servent au départage.
- Un arbitre adulte dirige les matchs de la Grande Finale et, si possible, les finales d'étape.

ART. 8 FAIR-PLAY, COACHING ET PARENTS

Le respect passe avant le résultat : on salue ses adversaires avant et après chaque match, et on accepte les décisions.

- **Les joueurs** s'engagent à respecter leur partenaire, leurs adversaires, les arbitres, les organisateurs et les installations, et à jouer honnêtement. Ils ne doivent jamais insulter, provoquer, jeter leur raquette ni avoir de geste violent.
- **Les sanctions**, selon la gravité : rappel à l'ordre, avertissement, point de pénalité, jeu de pénalité, match perdu, exclusion de l'étape, suspension. Le joueur est toujours écouté et ses parents sont prévenus.
- **Le coaching** : une seule personne par paire, entraîneur ou parent, déclarée à l'inscription (à la Grande Finale, une par joueur). Elle parle aux joueurs seulement aux changements de côté et entre les matchs, depuis l'extérieur de la piste. Pendant les points, seuls les encouragements sont permis.
- **Les parents** accompagnent, ils n'arbitrent pas :
 - ils restent dans la zone spectateurs et n'entrent jamais sur la piste ;
 - ils encouragent sans donner de consignes pendant les points ;
 - ils ne contestent pas les décisions : en cas de problème, ils s'adressent calmement au responsable de compétition ;
 - ils respectent les autres enfants, les autres parents et l'organisation.

L'organisation peut demander à une personne au comportement inapproprié de quitter la zone. Le comportement d'un adulte ne fait jamais perdre de points à l'enfant. L'entrée est libre : tout le monde peut venir encourager les joueurs.

ART. 9 RETARDS, FORFAITS ET SÉCURITÉ

La sécurité des enfants passe toujours avant le résultat.

- **Pointage** : chaque joueur se présente à la table de marque entre 8 h 30 et 8 h 45, avec sa pièce d'identité.
- **Retard à un match** : plus de 5 minutes après l'heure de programmation, la paire perd le 1^{er} jeu ; plus de 10 minutes, elle perd le match.
- **Forfait** : un match perdu par forfait compte 0-4. Une paire absente sans prévenir ne marque aucun point et n'est pas remboursée.
- **Blessure ou malaise** : le jeu s'arrête tout de suite et le parent est appelé ; si besoin, l'organisation appelle les secours (SAMU 185, sapeurs-pompiers 180). L'enfant a 5 minutes pour se soigner ; sinon, il abandonne, sans sanction.
- **Chaleur** : chaque joueur apporte une gourde et une casquette ; on boit à chaque changement de côté.
- **Pluie, orage ou incident** : l'organisation peut arrêter les matchs, modifier le programme ou le format, ou reporter l'étape. Un match interrompu reprend au même score.
- **Responsabilité** : en dehors de ses matchs, l'enfant reste sous la responsabilité de ses parents. L'organisateur est assuré en responsabilité civile auprès de Chacun veille à ses affaires.

- **Droit à l'image (obligatoire pour participer)** : accordé par le parent à l'inscription, il permet de photographier et filmer les enfants et d'utiliser ces images, sans contrepartie, pour la communication du tournoi (site officiel, réseaux sociaux, groupe WhatsApp, affiches, vidéos, partenaires). Aucun partenaire ne les utilise pour sa propre publicité. Une photo précise est retirée sur simple demande.
- **Données personnelles** : elles servent uniquement à organiser le championnat et ne sont ni vendues ni transmises. Les listes publient le nom choisi à l'inscription et le club. Un parent est ajouté au groupe WhatsApp officiel à sa demande.
- **Réclamations** : on s'adresse calmement au responsable de compétition, au plus tard 15 minutes après la fin du match ; pour le classement général, dans les 48 heures après sa publication. Sa décision est définitive pour l'étape.
- **Responsable de compétition** : Emmanuel Devanlay. Il applique ce règlement de façon impartiale et décide des cas non prévus.
- **Acceptation** : s'inscrire, c'est accepter ce règlement. L'organisation peut le modifier en cours de saison en prévenant les familles au moins 7 jours avant l'étape suivante.
- **Contact** : +225 07 03 17 07 50 (WhatsApp) · devanlay29@icloud.com · padelbydevanlay.com · site officiel du tournoi : krestlyweb.fr/Emmanuel-organisation/district-tour.html

FICHE D'INSCRIPTION ET AUTORISATION PARENTALE

Cette fiche reprend exactement le formulaire d'inscription du site officiel : si l'inscription est faite en ligne, il n'y a rien à remplir ici, la validation en ligne vaut signature. Sinon, une fiche par enfant, signée et remise au pointage du premier tournoi avec la copie de sa pièce d'identité.

1 L'ENFANT

Prénom		Nom	
Date de naissance		Ville de résidence	
Niveau	☐ Débutant ☐ Intermédiaire ☐ Confirmé		
Club ou école de padel (facultatif)		Partenaire souhaité	

☐ Pas de partenaire : je souhaite que l'organisation propose un partenaire à mon enfant.

Pièce d'identité de l'enfant : copie du passeport ou de la carte d'identité, jointe à la fiche.

2 LES TOURNOIS

☐ **Toute la saison** ☐ T1 · sam. 24 oct. ☐ T2 · sam. 7 nov. ☐ T3 · sam. 21 nov. ☐ T4 · sam. 5 déc.
☐ T5 · sam. 19 déc. ☐ T6 · mer. 30 déc.

3 LE PARENT

Nom et prénom du parent ou tuteur légal			
WhatsApp du parent		Email du parent (facultatif)	
Personne qui coache la paire (facultatif)		Téléphone du coach (facultatif)	
Informations utiles (facultatif) : santé, allergies, traitement en cours...			
Nom publié dans la liste des inscrits et au classement	☐ Prénom et nom ☐ Prénom et initiale		

Autorisation parentale. Je soussigné(e), parent ou tuteur légal de l'enfant :

- autorise mon enfant à participer au 1^{er} District Kids Tour en Côte d'Ivoire, saison 2026–2027, et atteste que mon enfant est apte à la pratique du padel ;
- autorise l'organisation à récompenser mon enfant en argent ;
- autorise l'organisation à appeler les secours et à les laisser transporter mon enfant vers un établissement de soins si je ne peux pas être joint(e) ;
- accepte le règlement officiel et m'engage à le respecter ;
- ne tiendrai pas l'organisation pour responsable de tout comportement inapproprié de mon enfant entraînant des conséquences sur sa propre personne.

Droit à l'image (obligatoire) : j'autorise l'organisation à photographier et filmer mon enfant pendant le 1^{er} District Kids Tour et à utiliser ces images, sans contrepartie, pour la communication du tournoi (site officiel, réseaux sociaux, groupe WhatsApp, affiches, vidéos et partenaires du tournoi), pour la saison 2026–2027.

4 LE PAIEMENT

20 000 FCFA × tournoi(s) = FCFA

Payé au +225 07 03 17 07 50 par ☐ Wave ☐ Orange Money

Référence de la transaction :

Fait à , le

Signature du parent ou tuteur légal, précédée de la mention « Lu et approuvé »