

Règlements pour les ligues du Centre de tennis Synex-ULAAVAL

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières

1. Description :	2
2. Formules :	2
2.1 Simple	2
2.2 Double	2
3. L'appel des balles :	3
4. Horaire :	3
5. Absences :	4
6. Frais	4

1. Description :

- 1.1 Les ligues du Centre de tennis Synex-ULaval ont pour objectif d'assurer la saine compétitivité tout en respectant les valeurs essentielles à la pratique du tennis (l'esprit sportif, le respect des règles, le fait d'être bon gagnant et bon perdant, le plaisir et la camaraderie, un caractère sympathique et la bonne humeur).
- 1.2 Les règles générales sont celles de la Fédération Québécoise de Tennis, disponible sur le site de [Tennis Québec](#).
- 1.3 Calibre 2.5 à 5.5 selon [l'échelle d'auto-évaluation](#).
- 1.4 Chaque joueur est calibré et classé. L'horaire est construit de semaine en semaine en tenant compte du pointage des rencontres. Calendrier : 14 semaines dont 10 en calendrier régulier et 4 en séries de fin de saison. En double : 14 semaines.
- 1.5 Les joueurs transmettent le pointage à travers Activity Messenger au plus tard 24h après le match. [Suivez la procédure ici](#)
- 1.6 En simple : 8 cellules de 8 joueurs, la cellule 1 étant la plus avancé (calibre 4.5 et plus).
- 1.7 Rencontre d'une heure d'une seule manche de 9 jeux avec avantage.
- 1.8 En double : 8 cellules de 4 joueurs. Rencontre de 2 heures composée de 3 manches de 6 jeux joués avec les trois autres partenaires. 32 ou 64 places disponibles.

2. Formules :

2.1 Simple

- 2.1.1 Une manche de 9 jeux avec avantage. Prévoir la possibilité de jouer un mini jeu décisif de 5 points durant les 10 dernières minutes lorsque nécessaire avec un seul point de différence. Le règlement de la faute de pied doit être rigoureusement respecté.
- 2.1.2 **Jeu décisif** : Une rencontre ne peut se terminer par un pointage nul. X étant l'heure.
 - De Xh25 à Xh28 : mini bris : 5 points avec un point de différence
 - De Xh28 à Xh29 : 1 point décisif
 - Xh30 : Les joueurs ont quitté le terrain.

2.2 Double

- 2.2.1 Une rencontre de 2 heures composée de 3 manches de 6 jeux joués avec les trois autres partenaires.
- 2.2.2 À 6 jeux gagnés, la manche est terminée. Les joueurs changent de partenaire afin de jouer la manche suivante.
- 2.2.3 **Jeu décisif** : à 5 jeux à 5, un jeu décisif de 7 points détermine les gagnants. La rotation des serveurs est maintenue. Un seul point de différence est suffisant, à 7-6 la manche est terminée.
- 2.2.4 **Avec avantage (double jeudi)** : système de pointage qui oblige à détenir une avance de deux points pour remporter un jeu.
- 2.2.5 **Sans avantage (double senior)** : système de pointage qui élimine le besoin de détenir une avance de deux points pour remporter le jeu. Si égalité (40-40), un seul point suffit pour remporter ce jeu. Le joueur ou l'équipe qui reçoit le service choisit le côté égalité ou avantage de ce point décisif.

3. L'appel des balles :

- 3.1** Avant d'appeler une balle à l'extérieur, vos yeux doivent **nettement** voir la balle à l'extérieur. Dans le doute, l'échange se poursuit. Dans l'impossibilité de poursuivre l'échange, vous perdez l'échange.
- 3.2** L'appel des balles doit obligatoirement être clair et précis. Une balle touchant à 1% de la ligne est à 100% bonne.
- 3.3** Une balle tombée à l'extérieur est appelée par l'élévation d'un bras.
- 3.4** Lorsqu'un échange se termine par une balle tombée près de la ligne mais à l'intérieur, elle est appelée par une main basse et ouverte le long de la cuisse.
- 3.5** Aucune reprise d'échange n'est possible, sauf évidemment lors d'un **LET**.
- 3.6** Reprise d'échange/LET

Si la balle de service effleure le haut du filet et tombe en jeu dans le carré de service en diagonale ou si une balle perdue perturbe l'échange, le Let doit être appelé immédiatement. SINON, on continue l'échange. L'objectif demeure la sécurité sans retarder le match inutilement

4. Horaire :

4.1 Simple : en alternance

- **Lundi, Mardi, Mercredi** : En alternance aux heures de 20h00 à 22h00.
- **Jeudi** : En alternance aux heures de 19h00 à 23h00

4.2 En simple : l'horaire hebdomadaire est basé sur l'alternance de deux systèmes. Les semaines paires (2, 4, 6, 8, 10) le monte-descend est appliqué. Les semaines impaires (1, 3, 5, 7, 9) le système gagnant-gagnant est appliqué.

4.2.1 Monte-descend : À l'exception du joueur en position 1 et du joueur en position 64, tous les gagnants vont monter d'un terrain et les perdants vont descendre d'un terrain. Ceci est illustré par le tableau suivant :

Légende : G = Gagnant, P = Perdant, Terrain : 1 à 8, X = Cellule.

Heure Terrain	
18:30 Cell. X	1 à 8
	P D de C X-1 contre G B
	P A contre G C
	P B contre G D
	P C contre G A de C X+1

4.2.2 Gagnant-gagnant : les deux joueurs gagnants des terrains A et B vont se rencontrer, ainsi que les deux joueurs perdants. Le même principe est appliqué pour les terrains C et D. Ceci est illustré par le tableau suivant :

Heure Terrain	
18:30 Cell. X	1 à 8
	G A contre G B
	P A contre P B
	G C contre G D
	P C contre P D

4.3 Double : en alternance

- **Jeudi** : 19h00 à 21h00 ou 21h00 à 23h00; cellule 1 à 8; classement 1 à 32; calibre 3.5 à 5.5.

4.4 Double senior : en alternance

- **Lundi et mercredi** : 10h00 à 12h00 ou 12h00 à 14h00

4.5 En double : Un point par jeu gagné pour un maximum de 18 points. Celui terminant en première position monte à la cellule supérieure et celui en quatrième descend à la cellule inférieure composant la rencontre suivante. Les joueurs en position 2 et 3 demeurent.

4.6 En cas d'égalité entre deux joueurs : jeu décisif de 5 points entre ces deux joueurs en simple. Un point de différence est suffisant. Donc à 5-4, le jeu décisif est terminé.

4.7 En cas d'égalité entre trois joueurs :

4.7.1 Tirage au sort a trois du joueur qui restera sur son terrain.

4.7.2 Les deux autres joueurs : en simple, jeu décisif de 5 points. Un point de différence est suffisant. Donc à 5-4, le jeu décisif est terminé.

4.7.3 Si manque de temps, un seul point décisif.

5. Absences :

5.1 Les absences et retards perturbant le déroulement normal d'une ligue, doivent être très occasionnels. Les absences doivent être mentionnées au plus tard 7 jours avant la journée de ligue à travers la plateforme Activity Messenger. [Suivre la procédure ici](#)

5.2 Sans aucun avis d'absence, le joueur absent verra sa participation à cette ligue réévaluée.

5.3 Ligue de simple : Lorsqu'un joueur est absent sans préavis ou avec un préavis insuffisant ne permettant pas d'aviser son adversaire et d'éviter son déplacement, le joueur absent sera facturé pour sa participation ainsi que pour celle de son adversaire qui s'est présenté sur place.

5.4 Ligue de double : Lorsqu'un ou deux des quatre joueurs est absent sans préavis ou avec un préavis de moins de 24 heures, aucun remboursement ni crédit ne sera accordé. Les joueurs présents pourront tout de même utiliser leur temps de terrain et poursuivre la rencontre à trois joueurs ou en simple, selon leur entente.

5.4.1 Si trois des quatre joueurs sont absents alors le règlement de la ligue de simple s'applique.

6. Frais

6.1 Les frais fixes ne sont pas remboursables. Ainsi, dans l'éventualité où un client annulerait son inscription en cours de saison, ces frais demeureront applicables. Seuls les frais de terrain cesseront d'être facturés à compter de la date d'annulation.