

Règlements pour les ligues de tennis au Peps

TABLE DES MATIÈRES

Partie I : Règlements généraux 2

Article 1. Objectifs	2
Article 2. La sécurité	2
Article 3. Règles et fonctionnement	2
Article 4. Obligations	3
Article 5. L'appel des balles	3

Partie II – Règlements pour les ligues de simple 4

Article 6. Règles de jeu en simple	4
Article 7. Résultats et pointages	4
Article 8. Liste de diffusion	4
Article 9. Liste des joueurs	4
Article 10. Les absences	5
Article 11. Calendrier et horaire	5

Partie III – Règlements pour les ligues de double 6

Article 6. Règles de jeu en double	6
Article 7. Résultats et pointages	7

Partie I – Règlements généraux

Article 1. Objectifs :

Assurer la saine compétitivité tout en respectant certaines valeurs essentielles à la pratique du tennis.

1.1 La sécurité (voir article 2).

1.2 L'autonomie (ponctualité, respect de l'horaire, aviser le responsable et son partenaire en cas d'absence).

1.3 L'esprit sportif (respect des règles, être bon gagnant et bon perdant).

1.4 Le plaisir et la camaraderie (caractère sympathique et bonne humeur).

Article 2. La sécurité :

Considérant que nous partageons le stade avec d'autres usagers :

2.1 En jeu et hors du jeu, chaque joueur a la responsabilité de sa propre sécurité mais **également** de celle des autres.

2.2 La circulation à l'entrée du stade est périlleuse. Entrez au stade par les portes du centre. Il est obligatoire de faire un arrêt/stop en traversant la piste car les usagers de la piste ont la priorité.

2.3 La sortie et l'accès aux terrains A et D de l'espace réservé au tennis doit toujours se faire par l'extérieur. L'accès aux terrains B et C doit se faire par le centre.

2.4 Toujours attendre la fin de l'échange avant d'entrer sur le terrain, même en cas de retard.

2.5 Les discussions d'après match doivent se faire à l'extérieur des filets délimitant les quatre surfaces de jeu.

Article 3. Règles et fonctionnement :

3.1 Les règles à suivre sont celles de la [Fédération Québécoise de Tennis](#), disponible sur le site de [Tennis Québec](#).

3.2 Vous devez connaître et appliquer le [Guide des joueurs pour rencontres sans arbitre](#), disponible sur le même site.

3.3 Chaque joueur est classé et calibré selon l'échelle d'auto évaluation "[Vive le tennis](#)" de la Fédération Québécoise de tennis, ainsi qu'en tenant compte des résultats et pointages de ses rencontres.

3.4 Les absences, perturbant le déroulement normal d'une ligue, doivent être occasionnelles. Les annonces d'absence entre joueurs devront respectées un délai d'au moins 48 heures et toujours être annoncées en cc au responsable de la ligue; à moins d'une mesure d'urgence de dernière minute évidemment.

3.5 Pour connaître le fonctionnement d'une ligue, consultez la section **Règlements en simple ou en double** plus bas dans ce document.

Article 4. Obligations :

4.1 Défrayer le coût de l'activité (pour voir les coûts, cliquez sur le bouton « Calendrier complet »).

4.2 Connaître et appliquer les règles.

4.3 Balles de qualité acceptable fournies.

4.4 Le règlement de la faute de pied devra être **rigoureusement** respecté.

4.5 Avis d'absence : aviser le responsable et son partenaire dans un délai d'au moins 48 heures. Sans aucun avis d'absence, le joueur absent verra sa participation à la ligue réévaluée.

Article 5. L'appel des balles :

5.1 L'appel des balles doit obligatoirement être clair et précis. Une balle touchant à 1% de la ligne est à 100% bonne.

5.2 Une balle tombée à l'extérieur est appelée par l'élévation d'un bras.

5.3 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.

5.4 Aucune reprise d'échange n'est possible, sauf évidemment lors d'un **LET**.

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.

5.5 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, 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

Bon tennis!

Hugues Martin

tennisPEPS@sas.ulaval.ca

Partie II – Règlements pour les ligues de simple

Article 6. Règles de jeu en simple :

6.1 Une heure de match au total des parties.

6.2 **Jeu décisif** : Une rencontre ne peut se terminer par un pointage nul. Si le temps le permet, prévoyez jouer un jeu décisif de 5 points. Dans ce jeu décisif, un seul point de différence est suffisant et à 5-4, la manche est terminée. Si vous manquez de temps, le gagnant sera déterminé soit par un seul point décisif ou par tirage au sort. Une partie non terminée ne sera pas comptabilisée.

6.3 *Le règlement de la faute de pied devra être rigoureusement respecté.*

Article 7. Résultats et pointages :

7.1 Le soir du match, le gagnant transmet par courriel le pointage en l'inscrivant dans le sujet du message (Ex. 9-4) à tennisPEPS@sas.ulaval.ca. Rien d'autre que deux chiffres à écrire.

7.2 Un seul oubli retarde la compilation de tous les résultats.

Article 8. Liste de diffusion : Tennis-Simple@listes.ulaval.ca

8.1 Cette liste permet au responsable de joindre tous les joueurs d'un seul envoi électronique.

8.2 L'abonnement à la liste en début de saison. Modification possible en cours de saison mais non souhaitable.

8.3 Utilisez la liste des joueurs principalement pour déclarer une absence ou chercher un joueur en remplacement.

Article 9. Liste des joueurs :

9.1 Cette liste contient les coordonnées électroniques et téléphoniques de tous les joueurs.

9.2 Elle sert principalement à aviser d'une absence et à effectuer une recherche en privé d'un remplaçant par celui qui reçoit cette déclaration d'absence.

9.3 Elle est fournie par courriel en pièces jointes, à tous les joueurs, par le responsable de la ligue.

9.4 Il est obligatoire de faire un usage **approprié et distinctif** de cette liste afin de ne pas déranger inutilement l'ensemble des joueurs. **N'utilisez jamais cette liste pour des fins personnels.** À l'Université Laval, nous sommes régies par la *Loi sur la protection des renseignements personnelles*.

Article 10. Les absences :

Afin d'assurer le bon déroulement de la ligue :

Les absences, perturbant le déroulement normal d'une ligue, doivent être TRÈS occasionnelles. Les annonces d'absence entre joueurs devront respectées un délai d'au moins 48 heures et toujours être annoncées en cc au responsable de la ligue; à moins d'une mesure d'urgence de dernière minute évidemment.

Le joueur absent :

10.1 Avis d'absence : Avisez votre adversaire le plus tôt possible, en privé, en utilisant uniquement la liste des joueurs remise en pièces jointes en début de saison en ajoutant toujours le responsable en cc. Vous n'avez rien d'autre à faire. Le joueur absent n'a pas à chercher de remplaçant. Il subit la défaite.

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

Le joueur avisé d'une absence

10.3 Ce joueur récolte la victoire. Il devient l'unique locataire du terrain. Soit il recherche un remplaçant en privé soit il remet le terrain en disponibilité à tennisPEPS@sas.ulaval.ca.

10.4 La recherche d'un remplaçant en privé : Il est prioritaire de trouver un remplaçant parmi les membres de nos ligues. L'utilisation appropriée de la liste des joueurs en privé est autorisée.

Article 11. Calendrier et horaire :

11.1 Le calendrier de la ligue s'échelonne sur douze (12) semaines : Huit (8) semaines en saison régulière et quatre (4) semaines en séries éliminatoires. Les résultats des séries serviront de référence pour établir l'horaire de la saison suivante.

11.2 Les joueurs de la ligue sont divisés en neuf (9) cellules de 8 joueurs, la cellule 1 étant la plus forte cellule.

- **Lundi :** Cellule 1 à 3; positions 1 à 24 au classement. 19 h 30, 20 h 30 ou 21 h 30 en alternance.
- **Mardi :** Cellule 4 à 7; positions 25 à 56 au classement. 18 h 30, 19 h 30, 20 h 30 ou 21 h 30 en alternance.

- **Jeudi** : Cellule 8 à 9; positions 57 à 68 au classement. 20 h 30 ou 21 h 30 en alternance.

11.3 L'horaire est basé sur l'alternance de deux systèmes. Les semaines paires (2, 4, 6, 8), le système "monte-descend" est appliqué. Les semaines impaires (1, 3, 5, 7), c'est le système "gagnant-gagnant" qui est appliqué.

11.3.1 Système "monte-descend" : À l'exception du joueur en position 1 et du joueur en position 68, tous les joueurs gagnants vont monter d'un terrain et tous les joueurs perdants vont descendre d'un terrain. Ceci est illustré par le tableau suivant :

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

11.3.2 Système "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	A	G A contre G B
	B	P A contre P B
Cell. X	C	G C contre G D
	D	P C contre P D

Partie III – Règlements pour les ligues de double

Article 6. Règles de jeu en double :

6.1 Un match de 2 heures en double, qui sera composé de 3 manches de 6 jeux joués avec les trois autres partenaires de jeu.

6.2 Dès qu'une équipe obtient un gain de 6 jeux, la manche est terminée. Les joueurs changent ensuite de partenaire pour jouer une nouvelle manche.

6.3 Jeu décisif : À 5 jeux à 5, un jeu décisif de 7 points détermine les gagnants. La rotation des serveurs est maintenue. Un point de différence est suffisant, à 7-6 la manche est terminée.

6.4 Avec avantage : Les jeux se jouent avec avantage, à l'exception de la situation suivante : Lorsque le déroulement de la première manche prend une heure ou plus, les deuxième et troisième manches se joueront sans avantage.

6.5 Sans avantage : Système de pointage qui élimine le besoin de détenir une avance de deux points pour remporter le jeu. Lorsque le jeu est à égalité (40-40), un seul point suffit pour remporter ce jeu. C'est à l'équipe qui reçoit de choisir le côté (égalité ou avantage) de ce point décisif.

6.6 Si les joueurs ne peuvent terminer la dernière manche, le pointage réel est additionné.

6.7 *Le règlement de la faute de pied devra être rigoureusement respecté.*

Article 7. Résultats et pointages :

7.1 Un joueur accumule un point par partie gagnée pour un maximum de 18 points par joueur. À la fin de chacune des rencontres, les joueurs font ensemble la compilation de leurs points. Le joueur de la cellule qui a obtenu le plus de points monte à la cellule supérieure et le joueur qui a obtenu le moins de points descend à la cellule inférieure pour la prochaine rencontre. Les deux autres joueurs demeurent à la même cellule.

7.2 En cas d'égalité entre deux ou trois joueurs lors de la compilation finale : Faites un **tirage au sort**, ou si le temps le permet et avec l'accord des joueurs concernés, faites un **jeu décisif** (bris d'égalité).

7.2.1 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.

7.2.2 En cas d'égalité entre trois joueurs : Premièrement tirez au sort pour éliminer un joueur qui restera sur ce terrain et faites un jeu décisif de 5 points entre les deux autres joueurs en simple ou un tirage au sort. Un point de différence est suffisant. Donc à 5-4, le jeu décisif est terminé.