

Règlements pour les ligues de tennis au Peps

Partie I – Règlements généraux

Article 1. Objectifs :

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

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

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

1.3 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 **en privé** 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 Être membre du Peps.

4.2 Défrayer le coût de l'activité.

4.3 Connaître et appliquer les règles.

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

4.6 **Avis d'absence** : aviser par courriel son partenaire de jeu et le responsable en cc, 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 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 Aucune reprise d'échange n'est possible, sauf lors d'un let.

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. Pas de changement de côté à 1-0.

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, donc 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 gagnant doit transmettre les résultats et les pointages par courriel à l'adresse tennisPEPS@sas.ulaval.ca le plus rapidement possible ou au plus tard le lendemain de votre rencontre. Un seul oubli retarde la compilation de tous les résultats.

7.2 C'est la responsabilité du joueur gagnant de transmettre le résultat, même en cas d'absence de son partenaire.

Article 8. Listes de diffusion :

8.1 Tennis-Simple@listes.ulaval.ca (pour rejoindre les joueurs de la ligue de simple du lundi et mardi soir).

Tennis-Ligues@listes.ulaval.ca (pour rejoindre les joueurs des ligues de simple et de double).

8.2 Ces listes de diffusion permettent de rejoindre tous les joueurs d'un seul envoi électronique. À utiliser par les joueurs et le responsable de la ligue principalement pour la recherche de remplaçants.

8.3 Il est obligatoire de faire un usage **approprié** et **distinctif** de nos listes afin de ne pas déranger inutilement l'ensemble de ses joueurs. N'utilisez jamais ces listes pour vos messages d'absence ou pour rejoindre le responsable ou à d'autres fins que celles concernant notre ligue de tennis. À la limite, certains messages concernant uniquement le tennis peuvent être tolérés. Dans ce cas, l'autorisation du responsable sera obligatoire.

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 en privé d'une absence et à faire une recherche plus individuelle d'un remplaçant.

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

Article 10. Les absences :

Afin d'assurer le bon déroulement de la ligue :

Les absences, perturbant le déroulement normal d'une ligue, doivent être occasionnelles. Les annonces d'absence en privé 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 et en ajoutant **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 soit il remet le terrain en disponibilité.

10.4 La recherche d'un remplaçant : Il est prioritaire de trouver un remplaçant parmi les membres de nos ligues. L'utilisation appropriée des listes de diffusion pour écrire à tous est alors autorisée. Votre message doit contenir les informations suivantes : nom, ligue, date, heure, terrain, **calibre**. Les joueurs intéressés répondront à ce chercheur en privé (utilisez l'option "Répondre" au lieu de "Répondre à tous"). Les joueurs répondant à la demande de remplacement doivent le faire **dans le respect du calibre, plus ou moins 0.5** (voir section Classement dans le menu). Le chercheur confirmera ensuite à tous en indiquant **joueur trouvé**, de façon à mettre fin au processus. Pour une recherche personnalisée, pensez à utiliser la **liste des joueurs** remise en pièces jointes en début de saison.

10.5 La remise en disponibilité : Remettre le terrain en disponibilité **le plus tôt possible**, à tous, uniquement via la liste de diffusion "Tennis-Simple". La priorité est donnée aux joueurs de la cellule jouant à 21h30 le même soir et ce jusqu'à 15h30 le jour du match. Après 15h30, le terrain sera accordé au premier joueur ayant répondu à tous à l'annonce du terrain libre.

10.6 La saisi du terrain libre : Les joueurs intéressés doivent répondre à la liste, en utilisant l'option "Répondre à tous", confirmant le nouveau locataire. La consultation préalable de l'adversaire est obligatoire.

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 huit (6) cellules de 8 joueurs, la cellule 1 étant la plus forte cellule.

- **Lundi** : Cellule 1 à 3; positions 1 à 24 au classement. 19h30, 20h30 ou 21h30 en alternance.
- **Mardi** : Cellule 4 à 6; positions 25 à 48 au classement. 19h30, 20h30 ou 21h30 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 48, tous les joueurs gagnants montent d'un terrain et tous les joueurs perdants descendent 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.

7.3 Les résultats et les pointages seront récoltés par le responsable. Sinon, ils doivent être remis dans la boîte rouge et transmis par courriel à l'adresse tennisPEPS@sas.ulaval.ca le plus rapidement possible ou au plus tard le lendemain de votre rencontre.

7.4 Dans ce dernier cas, c'est la responsabilité du joueur ayant accumulé le plus de points de transmettre les résultats et les pointages de tous les membres de sa cellule.

N.B. Un retard ou un oubli retarde la compilation de tous les résultats.

Article 8. Listes de diffusion :

8.1 Tennis-Double@listes.ulaval.ca (pour rejoindre uniquement les joueurs de la ligue de double)

Tennis-Ligues@listes.ulaval.ca (pour rejoindre les joueurs de la ligue de simple et de la ligue de double)

Tennis-Seniors@listes.ulaval.ca (pour rejoindre uniquement les joueurs de la ligue des seniors).

8.2 Ces listes de diffusion permettent de rejoindre tous les joueurs d'un seul envoi électronique. À utiliser surtout par le responsable de la ligue principalement pour la recherche de remplaçants.

8.3 Il est obligatoire de faire un usage **approprié** et **distinctif** de nos listes afin de ne pas déranger inutilement l'ensemble de ses joueurs. N'utilisez jamais ces listes pour vos messages personnels ou pour rejoindre le responsable ou à d'autres fins que celles concernant notre ligue de tennis. À la limite, certains messages concernant uniquement le tennis peuvent être tolérés. Dans ce cas, l'autorisation du responsable sera obligatoire.

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 faire une recherche plus individuelle d'un remplaçant.

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

Article 10. Les absences :

Les annonces d'absence entre joueurs devront respectées un délai d'au moins 48 heures et toujours être annoncées par courriel au responsable de la ligue; à moins d'une mesure d'urgence de dernière minute évidemment.

Le joueur absent :

10.1 **Aviser le responsable le plus tôt possible** par courriel à l'adresse suivante : tennisPEPS@sas.ulaval.ca.

10.2 Dans le respect du calibre, toute suggestion d'un remplaçant sera appréciée.

10.3 Les déclarations d'absence de dernières minutes sont à éviter, mais dans de telles circonstances, avisez également de cette absence en téléphonant au numéro 418-656-2131 poste 6030.

10.4 Le remplaçant : Le joueur répondant à la demande de remplacement doit le faire dans le respect du calibre, identique ou plus 0.5 (voir section Classement dans le menu).

10.5 Le joueur absent peut éventuellement descendre de terrain, mais il ne peut pas monter, à moins d'avis contraire.

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

Article 11. Calendrier et horaire :

11.1 Le calendrier de la ligue s'échelonne sur douze (12) semaines. L'horaire des rencontres alterne de semaine en semaine.

- **Jeu-di-double** : De 18h30 à 20h30 ou de 20h30 à 22h30 en alternance.
- **Mercredi-double-senior** : De 12h30 à 14h30 ou de 14h30 à 16h30 en alternance.

11.2 Les joueurs sont divisés en huit (8) cellules de 4 joueurs, la cellule 1 étant la plus forte cellule.

11.3 La formation des cellules de 4 joueurs se fait d'après les résultats et les pointages de chaque rencontre (voir articles 6 et 7).

11.4 Le classement final de la dernière semaine et le calibre des joueurs serviront de point de référence pour établir l'horaire de la saison suivante.