

RÈGLEMENTS DU DOUBLE DE L'ATB

Version 2026



1. POINTS D'ÉTHIQUE

- 1.1 **L'Association de tennis de Blainville (ATB)** se réserve le droit d'avertir ou d'expulser tout membre ne se conformant pas à l'éthique du tennis (respect mutuel dans les actions et les paroles) et à ses règlements.
- 1.2 Si une joueuse ou un joueur doit s'absenter ou pense être en retard à un match, afin d'éviter des déplacements inutiles, un avis doit être transmis afin d'en aviser son partenaire et ses adversaires le plus tôt possible. Il est recommandé de tenir la liste des noms et des coordonnées de ses adversaires à portée de la main.
- 1.3 Dans l'optique d'une participation raisonnable, un minimum de 12 matchs sur les 14 prévus doit être joué. Dans le cas contraire, une équipe pourrait ne pas participer aux séries de la fin de saison et pourrait être exclue de la ligue, sauf en cas d'une justification appropriée et acceptée par le C.A.
- 1.4 En référence à l'article précédent (voir 1.3), un match perdu par défaut ne compte pas dans le total des matchs joués.
- 1.5 Une joueuse ou un joueur se montrant peu disponible pour disputer les matchs planifiés à l'horaire officiel ou dans les délais de 30 jours accordés pour une reprise pourrait être exclu de la ligue, sauf en cas d'une justification appropriée et acceptée par le C.A.
- 1.6 L'ATB se réserve le droit de changer le classement d'une joueuse ou d'un joueur ou de toute une équipe en cas de disparité trop grande entre membres d'une même division (groupe de jeu).
- 1.7 L'ATB applique les règles de jeu sanctionnées par Tennis Québec pour les matchs disputés sans arbitrage. Les règlements de l'ATB et ceux de Tennis Québec sont accessibles à l'onglet « Règlements et politique » sur notre site. Chaque membre est responsable de bien prendre connaissance de ces règlements.
- 1.8 Tout membre de l'ATB doit prendre connaissance et se conformer à la «Politique en matière de protection de l'intégrité finale de Tennis Québec» (document accessible à l'onglet «Règlements et politique»)
- 1.9 **Pour être traitées, les plaintes de toute nature doivent être adressées par courriel seulement à plaintes@tennisblainville.com.** La redondance des plaintes est importante pour être prises en compte pour être traitées

2. INSCRIPTIONS

- 2.1 Pour les membres résidents de Blainville, le coût de l'inscription est de 55\$ en simple ou en double uniquement et de 65\$ pour les deux catégories. Pour les membres non-résidents, le coût est de 110\$ en simple ou en double uniquement et de 130\$ pour les deux catégories.
- 2.2 Une fois la saison lancée, aucun remboursement ne sera fait.
- 2.3 Lors de la soirée de lancement, des articles seront offerts prioritairement aux membres inscrits et présents.
- 2.4 Si un joueur remplace en cours de saison, les frais seront modulés.
- 2.5 Les joueuses suppléantes et les joueurs suppléants n'ont aucuns frais à payer et ne font partie d'aucune équipe en particulier. Dans le cas où elles ou ils deviennent remplaçantes permanentes ou remplaçants permanents, la règle 2.4 s'appliquera.

3. DÉROULEMENT DES RENCONTRES

- 3.1 Chaque match doit se jouer dans l'intervalle d'une heure et demie incluant une période d'échauffement de 5 minutes.

- 3.2 Il faudrait arriver 10 minutes avant l'heure prévue afin d'éviter les retards. Si l'une des équipes complète ne se présente pas dans les dix minutes suivant l'heure prévue de la partie, l'autre équipe est réputé gagnant par défaut.
- 3.3 Les équipes disputent un minimum de deux manches (sets) de 6 jeux.
- 3.4 Décompte des points et des jeux :
- 3.4.1 Durant les jeux, lors d'une égalité (40/40), on joue un point décisif (sans avantages donc). L'équipe de relanceurs décide du joueur qui reçoit le service et le serveur de l'équipe adverse se place en conséquence. Le prochain point gagné détermine le gagnant de la partie.
- 3.4.2 En cas d'égalité dans une manche (un set), soit 5 jeux à 5 jeux (voir 5.1), un jeu décisif de 7 points (bris) doit être disputé.
- 3.4.3 En cas d'égalité de manches gagnées (1-1), si le temps le permet, on complètera par un jeu décisif de 10 points (super bris).
- 3.4.4 Lorsqu'une ou un des partenaires d'une équipe se blesse et ne peut compléter son match, l'équipe perd automatiquement le match par abandon, même si cette équipe est en avance dans le pointage.
- 3.5 Un changement de côté de terrain doit être fait lorsque le total des jeux joués dans une même manche est impair (changement après le 1^{er} jeu, le 3^e, le 5^e, le 7^e, etc.).
- 3.6 Dans une même manche, la position de relance des joueuses et des joueurs demeure la même (position gauche ou droite à adopter). Cette position ne peut être changée qu'au début d'une manche ou d'un jeu décisif de match. De même, l'ordre des serveurs ne peut être modifié en cours de manche ou de jeu décisif de match.
- 3.7 L'équipe gagnante est responsable de l'inscription du résultat sur le site Internet de l'ATB.
- 3.8 Les joueuses et les joueurs doivent avoir en leur possession un minimum de 3 balles en très bonne condition.

4. JEU DÉCISIF (BRIS D'ÉGALITÉ)

- 4.1 Le jeu décisif se joue lorsqu'il y a une égalité de 5 jeux gagnés par chaque équipe dans une manche ou lors d'une égalité dans les manches gagnées (1-1).
- 4.2 Le jeu décisif doit être joué de la façon suivante:
- 4.2.1 L'équipe des relanceurs (qui recevait) lors du dernier jeu commence avec le premier service à droite du court. Par la suite, il y a alternance de services aux scores impairs en commençant alors les services à gauche puis en terminant à droite.
- 4.2.2 On change de côté de terrain à tous les 6 points.
- 4.2.3 Le jeu décisif pour finaliser une manche se termine lorsqu'une équipe réussit à obtenir au moins 7 points avec une différence de 2 points.
- 4.2.4 Le jeu décisif pour finaliser un match en cas d'égalité de manches gagnées (1-1) se termine lorsqu'une équipe réussit à obtenir au moins 10 points avec une différence de 2 points.
- 4.3 L'équipe relanceuse au début du jeu décisif servira en premier lors de la manche suivante lorsque le match doit se poursuivre.

5. REMISE D'UNE RENCONTRE, INDISPONIBILITÉ OU MAUVAIS TEMPS

- 5.1 Lorsqu'une rencontre ne peut être disputée à la date prévue en raison d'indisponibilité ou de mauvais temps, la reprise du match doit être effectuée dans les 30 jours suivant l'annulation.
- 5.2 Le report d'un match en cas d'indisponibilité doit être fait avec l'accord des deux équipes en toute bonne foi. Annuler la partie sur le site n'est pas considéré comme étant un avis à ses adversaires d'une partie reporté.

Le joueur ne pouvant pas se présenter à l'obligation de contacter ses adversaires (par courriel, texto ou téléphone) et s'assurer que ceux-ci sont au fait de la situation.

- 5.3 Il est de la responsabilité des joueuses et des joueurs des deux équipes ayant annulé une rencontre d'effectuer les démarches pour la reprise du match. Ces démarches doivent être documentées par un échange de courriels avec copie conforme au responsable du double.
- 5.4 En cas d'indisponibilité, afin d'éviter la perte d'un match par défaut (voir les conséquences au point 6.2), il est fortement recommandé de se faire remplacer par une joueuse ou un joueur d'une même division ou d'une division inférieure apparaissant sur la liste des suppléants pour éviter une remise du match nécessitant une entente entre quatre membres. Cependant, au moins une joueuse ou un joueur de chaque équipe permanente doit être présente ou présent.
- 5.5 Dans le cas d'une remise de match, si celui-ci est non disputé dans le délai de 30 jours accordé, le responsable du double se réserve le droit d'annuler le match ou d'accorder une victoire par défaut à l'une des deux équipes en se basant sur les communications reçues.
- 5.6 Si 2 manches (sets) ne sont pas complétées, le match doit se poursuivre immédiatement (si des courts sont disponibles) ou plus tard. Seule la deuxième manche devra être complétée. Lorsque remis ultérieurement, ce match sera repris avec le pointage au moment de l'arrêt de jeu. En cas d'égalité (1-1) dans les manches, alors le match sera enregistré avec ce pointage.
- 5.7 Lorsqu'une blessure ou une maladie se prolonge **au-delà de deux semaines**, il est primordial d'en avvertir la ou le responsable du double afin qu'elle ou il puisse procéder à la recherche d'un remplaçant éventuel. Tout remplacement permanent doit être fait avec l'approbation de la ou du responsable.

6. POINTAGE POUR LE CLASSEMENT EN SAISON

- 6.1 Une victoire sans manche perdue vaut 3 points.
- 6.2 Une victoire avec une manche perdue vaut 2 points.
- 6.3 Une victoire par défaut ou par abandon (voir 3.4.4) vaut 3 points. Une victoire par défaut s'obtient lorsque son adversaire n'a pas prévenu sa ou son adversaire de son absence ou d'un retard significatif (voir 1.2) ou ne se rend pas disponible pour la reprise d'un match dans un délai raisonnable (voir 5.4).
- 6.4 Un match perdu avec au moins une manche gagnée vaut 1 point.
- 6.5 Un match nul vaut 1 point. Un jeu décisif de fin de match n'est pas comptabilisé si non complété.

Pour toutes questions ou en cas de litige, on contactera sa ou son responsable du double dont les coordonnées apparaissent sur le site Internet et à la fin de ces règlements.

NOS COORDONNÉES

Site Internet de l'ATB: www.tennisblainville.com

Présidence: presidence@tennisblainville.com

Secrétariat: secretaire@tennisblainville.com

Responsable des divisions du simple chez les femmes: femmes@tennisblainville.com

Responsable des divisions du simple chez les hommes et vice-présidence: hommes@tennisblainville.com

Responsable du site Internet: gestionweb@tennisblainville.com

Responsable du double: double@tennisblainville.com

Responsable de la trésorerie: tresorerie@tennisblainville.com

Site Internet de Tennis Québec: <http://tennis.qc.ca/>

Plaintes de toute nature : plaintes@tennisblainville.com

LEXIQUE UTILE POUR COMPRENDRE LES RÈGLEMENTS DU DOUBLE DE L'ATB

- **Division:** Chaque division correspond à l'ensemble des joueuses et des joueurs qui rivalisent au sein d'un même niveau.
- **Jeu** (appelé aussi partie) : Le décompte des points dans chaque jeu est 0, 15, 30, 40, égalité, point décisif et jeu lorsque la partie est gagnée.
- **Jeu décisif de 7 points lors d'une fin de manche (appelé aussi bris):** Lorsque que le pointage de la manche est de 5-5, un jeu décisif de 7 points se joue. Le décompte des points est 1, 2, 3, etc. et jusqu'à 7 ou plus pour assurer une avance minimale de 2 points. L'équipe gagnante du jeu décisif remporte la manche.
- **Jeu décisif de 10 points lors d'une fin de match (appelé aussi super bris):** Lorsqu'il y a égalité de manches gagnées (1-1), un jeu décisif de 10 points se dispute. Le décompte des points est 1, 2, 3, etc. et jusqu'à 10 ou plus pour assurer une avance minimale de 2 points. Ce jeu décisif remplace la 3^e manche et l'équipe gagnante de ce jeu remporte le match.
- **Manche (appelée aussi set):** Chaque segment d'un match se terminant dès qu'une équipe marque 6 jeux à l'ATB.
- **Match:** Un match correspond à une rencontre entre adversaires disputant plusieurs manches.
- **Point décisif:** Point joué pour déterminer l'équipe gagnante d'un jeu à la suite d'une égalité à 40/40.
- **Serveur et relanceur:** Le serveur est celle ou celui qui met la balle en jeu; le relanceur est celle ou celui qui s'apprête à retourner la balle.