

RÈGLEMENTS DU SIMPLE DE L'ATB

1. 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 adversaire 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, le membre ne pourra participer aux séries de la fin de saison et pourrait être exclu 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 de la joueuse ou du joueur perdant.
- 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 en cas de disparité trop grande entre les 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 » du site Internet de l'ATB. 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 70\$ 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 une joueuse ou un joueur remplace en cours de saison, les frais seront modulés.
- 2.5 Lorsqu'une blessure ou une maladie se prolonge **au-delà de deux semaines**, il est primordial d'en avertir la ou le responsable de sa division afin qu'elle ou il puisse procéder à la recherche d'un remplaçant éventuel.

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'un des joueurs ne se présente pas dans les dix minutes suivant l'heure prévue de la partie, le joueur présent est réputé gagnant par défaut.

- 3.3 Les joueuses ou les joueurs disputent un minimum de deux manches (sets) de 6 jeux.
- 3.4 Décompte des points et des jeux :
 - 3.4.1 Durant les jeux, on ne joue PAS les avantages. Lorsque le pointage est de 40-40, le point suivant gagne la partie.
 - 3.4.2 En cas d'égalité dans une manche (un set), soit 5 jeux à 5 jeux (voir 4.1), 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 le match par un jeu décisif de 10 points (super bris).
 - 3.4.4 Lorsqu'une joueuse ou un joueur se blesse et ne peut compléter son match, elle ou il perd automatiquement le match par abandon, malgré une avance dans le pointage.
- 3.5 Un changement de côté de terrain doit être fait lorsque le total des jeux dans une même manche est impair (changement après le 1^{er} jeu, le 3^e, le 5^e, le 7^e, etc.).
- 3.6 La gagnante ou le gagnant est responsable de l'inscription du résultat sur le site Internet de l'ATB.
- 3.7 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 adversaire dans une manche ou lors d'une égalité dans les manches gagnées (1-1).
- 4.2 Le jeu décisif doit être joué conformément aux règles :
 - 4.2.1 Le relanceur (la joueuse ou le joueur 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 joueuse ou un joueur réussit à obtenir au moins 7 points avec une différence de 2 points.
 - 4.2.4 Le jeu décisif pour finaliser le match en cas d'égalité de manches gagnées (1-1) se termine lorsqu'une joueuse ou un joueur réussit à obtenir au moins 10 points avec une différence de 2 points.
- 4.3 Le relanceur du 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 joueuses ou joueurs en toute bonne foi. Annuler la partie sur le site n'est pas considéré comme étant un avis à son adversaire d'une partie reporté. Le joueur ne pouvant pas se présenter à l'obligation de contacter son adversaire (par courriel, texto ou téléphone) et s'assurer que ce dernier est au fait de la situation.
- 5.3 Il est de la responsabilité des deux joueuses ou joueurs 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 de leur division.
- 5.4 Dans le cas d'une remise de match, si celui-ci est non disputé dans le délai de 30 jours accordé, le responsable de division se réserve le droit d'annuler le match ou d'accorder une victoire par défaut à l'une des joueuses ou à l'un des joueurs en se basant sur les communications reçues.

- 5.5 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.
- 5.6 Lorsqu'une blessure ou une maladie se prolonge **au-delà de deux semaines**, il est primordial d'en avvertir sa ou son responsable de division afin qu'elle ou il puisse procéder à la recherche d'une remplaçante ou d'un remplaçant. 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 son responsable de division 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 A et B chez les hommes et vice-présidence: hommes@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 SIMPLE 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 à 40-40, avantage et jeu lorsque le jeu est gagné.
- **Jeu décisif de 7 points lors d'une fin de manche (appelé aussi bris):** Lorsque que le pointage de la manche est de 3-3, un jeu décisif de 7 points se dispute. Le décompte des points est 1, 2, 3, etc. et jusqu'à 7 ou plus pour assurer une avance minimale de 2 points. La gagnante ou le gagnant 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 d'un minimum de 2 points. Ce jeu décisif remplace la 3^e manche et la gagnante ou le gagnant du jeu décisif de 10 points remporte le match.
- **manche (appelée aussi set):** Une manche correspond à chaque segment d'un match se terminant dès qu'une joueuse ou un joueur marque 4 jeux à l'ATB.
- **Match:** Un match correspond à une rencontre entre adversaires disputant plusieurs manches.
- **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.