

TENNIS

RÉGLEMENTATION



Responsables d'épreuve :

Tennis Club Tauvois	Léa	SERRE	06 38 14 00 62	lea.serre63@laposte.net
----------------------------	-----	-------	----------------	-------------------------

Article 1 – Modalités de l'épreuve

Rappel des catégories :

L'épreuve est ouverte **aux 15 ans et plus (Mixte)**

L'âge pris en compte est celui à la date de fin des inscriptions

Le participant doit obligatoirement représenter une commune de la communauté de communes Dômes Sancy Artense.

Il doit être résident, professionnels ou adhérents d'une association de la commune représentée.

Il doit être en mesure de justifier son âge (pièce d'identité) et son appartenance (Ex : justificatifs divers de domicile, ...) à la commune sur le site de l'épreuve.

Le participant doit s'assurer auprès de leur médecin traitant de leur santé afin de participer à l'épreuve.

Les participants **doivent obligatoirement** participer avec le t-shirt de la commune représentée et le dossard qui sera fourni par l'organisation.

En cas d'indisponibilité du pratiquant, il doit trouver un remplacement et cela pourra se faire 24h avant l'épreuve sous réserve que le remplaçant respecte le profil du membre remplacé (âge et appartenance à la commune).

Article 2 – Annulation du tournoi

Les organisateurs se réservent le droit, à tout moment, d'annuler l'épreuve en cas d'inscriptions

insuffisantes d'équipes, de conditions météorologiques défavorables ou pour toutes autres raisons. Les organisateurs préviendront alors les pratiquants.

Article 3 – Inscription des équipes

L'engagement des pratiquants est composé de la fiche d'inscription définitive dûment renseignée

– Chaque pratiquant doit être inscrit **avant le 30 avril 2024 à minuit.**

- **Ages minimum 15 ans**

L'inscription des pratiquants à l'épreuve vaut acceptation du présent règlement.

Article 4 – Organisation des épreuves :

La compétition se fera en tableau avec élimination directe.

Les joueurs inscrits seront répartis au mieux sur les différents terrains praticables de notre zone géographique. **Nous vous communiquerons cette liste de terrains.**

Jusqu'à la Finale, un tirage au sort des rencontres sera réalisé par le Comité d'organisation et ou le responsable d'épreuve.

Les résultats vous seront communiqués.

Les matchs seront en auto arbitrage.

Pour chaque phase du tableau des dates limites pour réaliser les rencontres seront indiquées. Charge aux compétiteurs de se concerter et de s'organiser pour tenir les délais.

En cas de dépassement des dates limites les joueurs pourront être disqualifiés.

Dans ce cas, un repêchage par tirage au sort sera réalisé.

Tous les résultats des rencontres devront être transmis au responsable de l'épreuve avant la fin des délais impartis.

Article 5 – Règles du jeu :

Le score

DÉCOMPTE DES POINTS

a. Jeu normal

Le décompte des points pour un jeu normal s'effectue comme suit (on compte les points du serveur en premier) :

Pas de point - « Zéro »

Premier point - « 15 »

Second point - « 30 »

Troisième point - « 40 »

Quatrième point - « Jeu »

Sauf lorsque les deux joueurs ont gagné chacun trois points, la marque est alors comptée « 40 A ». Après « 40 A », la marque est comptée « Avantage » pour le joueur qui gagne le point suivant. Si le même joueur gagne également le point suivant, ce joueur remporte le « Jeu » ; si le joueur adverse gagne le point suivant, la marque est comptée « Égalité ». Pour gagner le « Jeu », un joueur doit gagner deux points successivement après « Égalité » (ou « 40 A »).

b. Jeu décisif

Au cours d'un jeu décisif (tie-break), la marque des points est comptée « Zéro », « 1 », « 2 », « 3 », etc. Le premier joueur qui gagne 5 points remporte le « Jeu » et la « Manche »

Le joueur dont c'est le tour de servir, servira le premier point du jeu décisif. Les deux points suivants seront servis par l'adversaire.

Après cela, chaque joueur doit servir alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin du jeu décisif.

Le joueur dont c'est le tour de servir en premier dans le jeu décisif sera le relanceur dans le premier jeu de la manche suivante.

LA MANCHE « Système du jeu décisif »

Le premier joueur qui gagne 4 jeux remporte cette « Manche », à condition d'avoir deux jeux d'avance sur l'adversaire. Si le score atteint 4 jeux partout, on joue un jeu décisif en 5 points sec.

NOMBRE DE MANCHES

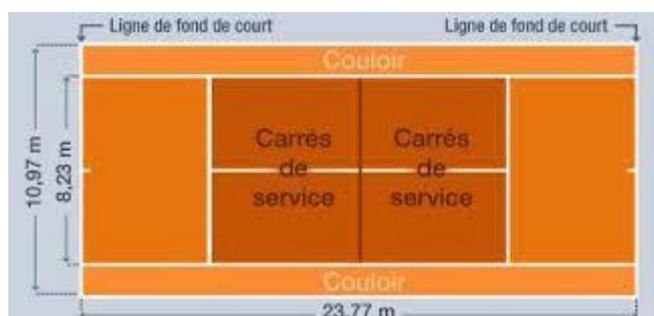
Une partie peut se jouer au meilleur des 3 manches (un joueur doit gagner deux manches pour remporter la partie).

L'avant match

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu seront décidés par tirage au sort avant le début de l'échauffement. Le joueur qui gagne le tirage au sort peut choisir :

- de servir ou de recevoir dans le premier jeu de la partie, dans ce cas, l'adversaire choisira son côté de terrain pour le premier jeu de la partie .
- son côté de terrain pour le premier jeu de la partie, auquel cas l'adversaire choisira de servir ou de recevoir pour le premier jeu de la partie

Le terrain



Pas d'utilisation des couloirs

CHANGEMENT DE CÔTÉ

Les joueurs doivent changer de côté à la fin du premier jeu, du troisième jeu et à chaque fois qu'un nombre impair de jeux est atteint dans chaque manche. Les joueurs doivent également changer de côté à la fin de chaque manche.

Au cours d'un jeu décisif, il n'y a pas de changement de côté.

BALLE EN JEU

Une balle est en jeu dès qu'elle est frappée par le serveur. Sauf en cas de faute ou de « let », la balle reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis.

BALLE SUR LA LIGNE

Une balle tombant sur une ligne est considérée dans le court dont cette ligne marque la limite.

Le service

Immédiatement avant de commencer le geste du service, le serveur doit avoir les deux pieds au repos sur le sol derrière la ligne de fond entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et de la ligne de côté.

Le serveur doit alors lancer la balle en l'air avec la main dans n'importe quelle direction et la frapper avec sa raquette avant qu'elle ne touche le sol. Le geste du service est considéré comme étant achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la balle.

Au cours d'un jeu, le serveur doit se tenir alternativement derrière la moitié droite et la moitié gauche du court en commençant à droite dans chaque jeu.

La balle de service doit passer en diagonale au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service opposé avant que le relanceur ne la renvoie.

À la fin de chaque jeu, le relanceur devient serveur et le serveur relanceur pour le jeu suivant.

SECOND SERVICE

Après une faute au premier service, le serveur doit servir de nouveau sans délai depuis la même moitié du court que celle d'où la faute a été commise, à moins que le service n'ait été effectué depuis le mauvais côté du court.

QUAND SERVIR ET RELANCER

Le serveur ne pourra pas servir avant que le relanceur ne soit prêt. Toutefois, le relanceur doit néanmoins jouer au rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à relancer dans un délai raisonnable dès que le serveur est prêt.

Le relanceur qui essaie de retourner le service doit être considéré comme étant prêt.

S'il a été démontré que le relanceur n'est pas prêt, le service ne peut être annoncé faute.

LE SERVICE EST À REMETTRE

Le service est à remettre (« let ») lorsque :

- a. la balle servie touche le filet, la bande ou la sangle et tombe bonne ; ou, si après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, elle touche le relanceur ou toute partie de leurs vêtements ou tout objet qu'ils portent avant de toucher le sol.
- b. la balle est servie lorsque le relanceur n'est pas prêt.

Dans le cas où le service serait à remettre, le service est annulé et le serveur doit servir à nouveau, mais un service « let »

LE JOUEUR PERD LE POINT

Le point est perdu lorsque :

- Le joueur sert deux balles fautes consécutives
- Le joueur ne remet pas la balle en jeu avant le deuxième rebond
- Le joueur remet la balle en jeu de telle sorte qu'elle touche le sol ou un objet, en dehors du court
- Pendant l'échange, le joueur porte la balle ou la prend sur la raquette ou la touche avec sa raquette plus d'une fois
- Le joueur ou la raquette (qu'il la tienne ou non) ou tout autre objet ou vêtement que le joueur porte, touchent le filet, les piquets de simple/poteaux, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande ou le court de son adversaire à tout moment de l'échange
- Le joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe le filet
- La balle en jeu touche le joueur ou tout objet/vêtement que porte le joueur, à l'exception de sa raquette ;

Article 6 – Récompenses

Les récompenses seront attribuées aux trois premiers de chaque catégorie d'épreuve.

Des récompenses complémentaires pourront-être attribuées selon d'autres critères particuliers.
(fair-play, bonne humeur)

Article 7 – Litige :

Tout litige non prévu par le présent règlement sera arbitré par les organisateurs, seuls compétents.
Les décisions sont sans appel.

Article 8 – Responsabilités :

Chaque représentant d'équipe est responsable de la bonne tenue, du respect et de la discipline de sa délégation en toutes circonstances.

Le comité d'organisation des JEUX 2024 DSA, organisateur des épreuves, décline toutes responsabilités en ce qui concerne les accidents corporels et matériels ainsi que les risques de vol, dégradations ou tout autre incident pouvant survenir aux participants.
Chaque participant doit, à ce titre, être assuré (assurance personnelle).