



**Ligues de tennis
récréatif**

TENNIS CANADA

GUIDE DES PARTICIPANTS

QUE SONT LES LIGUES DE TENNIS RÉCRÉATIF ?

Exploitées en partenariat avec Tennis Canada et les Associations provinciales et territoriales de tennis, les ligues de tennis récréatif (LTR) sont un moyen de rencontrer des joueurs et joueuses de même niveau que vous dans votre collectivité et de concourir contre eux. Ces ligues offrent aux participant(e)s une plateforme qui leur permet de suivre leurs matchs, leurs pointages et leurs progrès, et leur donnent la possibilité de remporter des prix en cours de route.

En vous inscrivant aux ligues de tennis récréatif, vous recevrez un [World Tennis Number](#) (WTN) de l'ITF. Tous les résultats des matchs des ligues seront communiqués à l'ITF afin de générer votre WTN !

Des ligues estivales de tennis récréatif sont maintenant offertes dans trois provinces : Québec, Ontario et Colombie-Britannique. Elles s'adressent à toutes les personnes âgées de 18 ans et plus. Les ligues comprennent trois divisions basées sur le niveau d'habiletés : débutant (prêt pour mon premier match de la saison), intermédiaire (j'ai de l'expérience de jeu et je peux faire de longs échanges) et avancé (j'ai un jeu fiable et solide construit au fil des années).

COMMENT S'INSCRIRE

1^{re} étape : Obtenir une licence récréative gratuite de votre association provinciale de tennis :

[1.1] Visitez la plateforme nationale-provinciale en cliquant [ici](#).

[1.2] Créez un nouveau compte

[1.2.1] Sélectionnez votre association provinciale de tennis

[1.2.2] Acceptez les conditions.

[1.2.3] Remplissez vos renseignements personnels.



[1.2.4] Sélectionnez « licence récréative » (gratuite), votre région et un club ou « membre dans aucun club ».

[1.2.5] Créez un nom d'utilisateur et un mot de passe pour le compte.

[1.3] Activez le compte à partir du lien que vous recevrez par courriel.

Si vous avez déjà participé à un tournoi canadien ou provincial sanctionné, vous avez peut-être déjà un compte. Vous pouvez vérifier en recherchant votre nom [ici](#). Si vous avez déjà un compte, assurez-vous d'avoir une licence active (gratuite ou payante) avant de passer à l'étape 2.

2^e étape : S'inscrire dans une ligue :

[2.1] Visitez la [page des ligues](#) et sélectionnez la ligue la plus proche de chez vous. Cliquez sur le lien d'inscription et vous serez redirigé vers la plateforme d'inscription.

[2.2] Cliquez sur le bouton « S'inscrire » en haut de la page.

[2.3] Connectez-vous au site en utilisant le compte créé à la 1^{re} étape (ci-dessus).

[2.4] Vérifiez les détails, confirmez la division et acceptez les conditions.

[2.5] Cliquez sur « Sauver » pour vous inscrire à la ligue.

[2.6] Payez les frais d'inscription avec votre compte PayPal ou votre carte de crédit avant la date limite d'inscription.

FONCTIONNEMENT

Comment la ligue est-elle organisée ?

1. Créez un compte dans le système – voir [les directives](#)
2. Choisissez votre région
3. Inscrivez-vous à la prochaine session et nous vous placerons dans un groupe avec 4-6 autres joueurs.
4. Organisez des matchs quand et où vous le souhaitez en utilisant les coordonnées fournies.
5. Enregistrez les résultats de vos matchs en ligne et courez la chance de gagner des prix.



Formats de pointage

Les ligues de tennis récréatif acceptant une grande variété de formats de pointage. Cela comprend :

3 manches normales avec jeux décisifs (de 90 à 120 min) :

- La première personne à gagner 6 jeux, avec une avance d'au moins deux jeux, remporte la manche.
- Si le pointage est de 6-6, les joueurs ou joueuses doivent disputer un jeu décisif. Le premier individu qui remporte 7 points, avec une avance d'au moins 2 points, gagne la manche.
- Un joueur doit remporter 2 manches pour gagner le match.
- Un super jeu décisif (10 points) peut être disputé en guide de 3e manche. Le joueur doit alors remporter 10 points, avec une avance d'au moins 2 points, pour gagner le match.

Au meilleur de 3 manches abrégées (60 min) :

- Le premier joueur ou joueuse à gagner 4 jeux, avec une avance d'au moins 2 jeux, remporte la manche.
- Si le pointage est de 4-4, les participant(e)s doivent disputer un jeu décisif. Le premier participant qui remporte 7 points, avec une avance d'au moins 2 points, gagne la manche.
- Un joueur doit remporter 2 manches pour gagner le match.
- Un super jeu décisif (10 points) peut être disputé en guide de 3e manche. Le joueur doit alors remporter 10 points, avec une avance d'au moins 2 points, pour gagner le match.
- On utilise le pointage sans avantage. Si le score est de 40-40, un point décisif est joué. Le relanceur choisit le côté (égalité ou avance) où il veut recevoir.

Un pro-set (45 min) :

- Le premier joueur ou joueuse à gagner 8 jeux, avec une avance d'au moins 2 jeux, remporte le match.
- Si le pointage est de 7-7, les joueurs doivent disputer un jeu décisif. Le premier joueur qui remporte 7 points, avec une avance d'au moins 2 points, gagne la manche.
- Fast4 – format de Tennis Australia (45-60 min) :
- Le premier joueur à gagner 4 jeux, avec une avance d'au moins 2 jeux, remporte la manche.
- Si le pointage est de 3-3, les joueurs doivent disputer un jeu décisif. Le premier joueur qui remporte 5 points, avec une avance d'au moins 2 points, gagne la manche. Si le



pointage du jeu décisif atteint 4-4, un point sera joué pour déterminer le gagnant de la manche.

- Un joueur doit remporter 2 manches pour gagner le match.
- Un super jeu décisif (10 points) est disputé en guide de 3e manche. Si le pointage du jeu décisif atteint 9-9, un point sera joué pour déterminer le gagnant du match.

RÈGLEMENTS

En participant aux ligues de tennis, les joueurs et joueuses acceptent les règlements décrits ci-dessous. Les règlements peuvent être modifiés au cours de la saison afin de s'assurer que les participant(e)s vivent une expérience positive et que les ligues se déroulent sans problème.

[1] GÉNÉRAL

[1.1] Les matchs sont disputés sans arbitre et les joueurs doivent faire preuve d'un bon esprit sportif.

[1.2] Personne au sein des ligues ne peut assumer la responsabilité de la sûreté ou de la sécurité des joueurs, qu'ils jouent sur les terrains publics, dans les installations associées aux ligues ou ailleurs.

[1.3] Les joueurs participent aux compétitions à leurs propres risques, et il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que les terrains utilisés sont sécuritaires.

[1.4] Les joueurs sont responsables de trouver/réserver un terrain et d'avoir l'équipement nécessaire pour jouer.

[1.5] Les joueurs doivent être âgés de 18 ans ou plus pour s'inscrire à la ligue.

[1.6] Les joueurs doivent s'inscrire et jouer sous leur vrai nom (c'est-à-dire pas d'alias, de pseudonyme ou de surnom) et doivent fournir leurs coordonnées exactes.

[1.7] Les joueurs doivent être respectueux envers leurs adversaires, les autres utilisateurs et les employés des installations de tennis. Les joueurs ayant un mauvais comportement seront exclus de la ligue.



[2] MATCHS

[2.1] Balles – Les balles doivent être de bonne qualité. Nous encourageons les joueurs et joueuses à partager le coût des balles.

[2.2] Terrains – Le cas échéant, veuillez partager le coût des terrains et prévoir deux heures de jeu. Les matchs peuvent être joués sur n'importe quel terrain qui convient aux deux joueurs.

[2.3] Organisation des matchs - Les joueurs sont tous les deux responsables de l'organisation des matchs. Veuillez vous entendre au préalable sur l'heure, le lieu et la durée prévue de la rencontre.

[2.4] Pluie – S'il pleut avant le début du match, celui-ci doit être reporté. Ne présumez pas du temps qu'il fera ; assurez-vous de communiquer avec votre adversaire pour discuter de la situation et reporter le match. S'il pleut pendant le match ou si l'état du terrain se détériore, l'un ou l'autre des joueurs peut décider d'interrompre le match, qui pourra se poursuivre un autre jour.

[2.5] Blessures et abandons – Si un joueur se retire en raison d'une blessure, d'un malaise ou pour toute autre raison qui constitue un abandon, il ou elle perd le match, qui ne peut être rejoué. Le joueur qui aurait pu continuer (le gagnant) recevra 1 point.

[2.6] Absences ou forfaits – Si un joueur a essayé de planifier un match à deux reprises et n'a pas reçu de réponse, il peut déclarer un forfait et recevoir 1 point. Si un joueur ne se présente pas à l'heure prévue ou s'il a plus de 30 minutes de retard, l'autre joueur peut gagner par forfait et recevoir 1 point ou peut reporter le match.

[2.7] Annulations et reports – Si vous annulez ou reportez un match, assurez-vous d'obtenir une confirmation de la part de votre adversaire. Si un joueur souhaite annuler ou reporter un match, il doit informer son adversaire au moins 24 heures à l'avance. S'il avise son adversaire moins de 24 heures à l'avance, le match peut être enregistré comme un forfait en faveur de l'adversaire et des points peuvent être attribués. Il est cependant préférable de disputer le match si cela est possible.

[2.8] Temps limité – Si le temps imparti pour un match est dépassé, nous vous encourageons à le terminer à une date ultérieure.



[3] CONFLITS

[3.1] Si un conflit survient entre deux joueurs ou joueuses, nous vous demandons de faire de votre mieux pour le résoudre en vous référant au règlement de la ligue. Si le problème ne peut être résolu, vous pouvez envoyer un courriel à leagues@tenniscanada.com avec des informations sur le différend. Nous vous renverrons au règlement de la ligue si cela y est clairement indiqué, sinon nous communiquerons avec les deux personnes pour les aider à trouver une solution.

[4] ENTRÉE DES RÉSULTATS

[4.1] Soumission en ligne – Le gagnant ou la gagnante d'un match doit transmettre les résultats rapidement. Veuillez utiliser le lien fourni sur le site Web des ligues de tennis récréatif.

[4.2] Intégrité – Nous comptons sur les joueurs et joueuses pour entrer des résultats exacts. La falsification d'un résultat, y compris la soumission d'un résultat pour un match qui n'a pas été joué, peut entraîner la disqualification du joueur concerné. Cette disposition s'applique également à la falsification de la date d'un match pour gagner des points bonus ou pour rendre un match valide. Les joueurs sont tenus de signaler toute tentative de manipulation des résultats.

[5] INFORMATIONS PERSONNELLES

[5.1] Nom et résultats – Comme il s'agit d'une ligue publique, votre nom et les résultats de la ligue seront publiés en ligne sur la plateforme des tournois de Tennis Canada.

[5.2] Coordonnées – En participant à la ligue, vous nous autorisez à communiquer vos coordonnées aux membres de votre groupe.