

Règlement – Ligues de simples (lundi et mercredi)

Les ligues de simples du lundi et du mercredi reposent sur un mode de fonctionnement identique, avec un ajustement des calibres propre à chaque journée. Le principe fondamental reste le même : favoriser le jeu et le plaisir de jouer. Chaque participant vient pour gagner, ce qui est tout à fait normal, mais toujours dans le respect de soi, de son adversaire et de l'organisateur présent.

Les matchs sont auto-arbitrés. Chaque joueur est responsable des appels sur sa moitié de terrain. Si la balle est bonne, elle est bonne. Si elle est fautive, elle est annoncée comme telle. Aucun intervenant extérieur n'intervient, sauf cas exceptionnel où l'organisateur peut être amené à trancher.

Le format des rencontres est fixé à une durée d'une heure. L'échauffement est inclus dans ce temps et ne peut excéder 15 minutes. Les matchs se jouent sous forme d'un super set en 8 jeux, avec bris d'égalité à 7-7 si nécessaire.

Si le set n'est pas complété à la fin du temps imparti, le score au moment de l'arrêt fait foi. Le résultat final peut donc être, par exemple, 8-2, 8-4, 8-5, mais aussi un score intermédiaire si le match n'est pas terminé (ex. : 4-4).

Les joueurs sont répartis en poules, généralement de quatre joueurs. Au cours d'un cycle de quatre semaines, chaque joueur affronte tous les autres membres de sa poule durant les trois premières semaines. La quatrième semaine sert de match de classement : le premier affronte le deuxième, et le troisième affronte le quatrième. Ces résultats déterminent les montées et descentes d'une poule à l'autre, à raison d'une seule division par cycle.

Le nombre de poules peut varier entre le lundi et le mercredi en fonction du nombre d'inscriptions. Afin d'accueillir tous les participants, certaines poules peuvent exceptionnellement être composées de cinq ou six joueurs.

Les convocations ainsi que les horaires sont communiqués à l'avance. Un joueur peut être programmé de 19h à 20h une semaine, puis de 20h à 21h la semaine suivante.

L'organisateur est présent pour fournir un tube de balles neuves au début de chaque rencontre. Celui-ci doit être restitué à la fin du match. Les balles sont ensuite réutilisées dans une logique de recyclage, notamment pour les programmes jeunesse et élite.

Chaque joueur est responsable de confirmer sa présence et son match avec son adversaire. Il est impératif de consulter les horaires et de s'y présenter. L'organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable d'une absence liée à un défaut de vérification.

Cette année, l'organisateur saisira directement les résultats des matchs dans le tableau dynamique lorsque ceux-ci sont joués au moment prévu. En cas de match reporté, il appartient au vainqueur d'adresser le score dans les plus brefs délais à l'organisateur de la journée ou au responsable de la soirée afin d'assurer la mise à jour du classement.

En cas de pluie ou d'impossibilité, un match peut être reporté, à condition que l'adversaire ait été prévenu à l'avance et que la rencontre soit rejouée à l'intérieur du même cycle de quatre semaines.

Si un joueur demande un report et que le match n'est finalement pas joué dans le délai prévu, la victoire sera accordée à son adversaire par forfait (8-0). Toutefois, si un report est demandé de bonne foi et que l'adversaire refuse à plusieurs reprises sans justification valable, l'organisation se réserve le droit de trancher.

Dans tous les cas, le jeu reste la priorité, et tout est mis en œuvre pour favoriser la tenue des matchs et la saisie des résultats le jour même.