

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

IRSEQ®

LAVAL

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

2026-2027



TOURNOI AMICAL MINI-TENNIS



Dernière mise à jour : 5 août 2026

Table des matières

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	3
ARTICLE 1 Règlements officiels.....	3
1.1 Règles de jeu	3
ARTICLE 2 Identification des catégories.....	3
2.1 Catégories	3
ARTICLE 3 Composition de l'équipe	3
3.1 Composition	3
3.2 Substitutions	3
ARTICLE 4 Installations et équipements	4
4.1 Installations sportives	4
4.2 Équipements	4
4.3 Sécurité	4
ARTICLE 5 Les parties	4
5.1 Formule de la partie.....	4
5.2 Durée de la partie	4
5.3 Arbitrage	4
5.4 Pointage	5
ARTICLE 6 Récompenses	5
6.1 Bannières	5
6.2 Certificats	5
FONCTIONNEMENT DU SPORT	6
ARTICLE 7 Règlements spécifiques	6
7.1 Déroulement.....	6
7.2 Le service.....	6

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Pour tous les règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux règles de jeu approuvées par Tennis Québec.
- 1.1.2 Toutefois, les règlements spécifiques du RSEQ Laval ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.
- 1.1.3 Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés par tous les établissements participants.

ARTICLE 2 Identification des catégories

2.1 Catégories

2.1.1

Catégories	Niveau scolaire
Moustique	5 ^e année ET 6 ^e année (niveau scolaire séparé)

- 2.1.2 Le surclassement est permis.

ARTICLE 3 Composition de l'équipe

3.1 Composition

- 3.1.1 Chaque école participante doit avoir douze (12) joueurs, soit huit (8) joueurs en double et quatre (4) joueurs en simple.
- 3.1.2 Chaque école doit avoir les équipes suivantes :
 - (a) Équipe en simple : une (1) équipe de chaque niveau scolaire (5^e année fille, 5^e année garçon, 6^e année fille et 6^e année garçon)
 - (b) Équipe en double : une (1) équipe de chaque niveau scolaire (5^e année fille, 5^e année garçon, 6^e année fille et 6^e année garçon)

3.2 Substitutions

- 3.2.1 Aucune substitution n'est permise.

ARTICLE 4 Installations et équipements

4.1 Installations sportives

- 4.1.1 La dimension de terrain utilisée est celle d'un terrain conventionnel en double avec une surface synthétique. Ce terrain est subdivisé en quatre (4) terrains de mini-tennis pour en simple et en deux (2) terrains pour en double.
- 4.1.2 Le filet de mini-tennis sera de dimension Wilson 18" (80 cm de hauteur) installé sur la ligne de service.

4.2 Équipements

- 4.2.1 La balle officielle est la balle rouge (dépressurisée).
- 4.2.2 Les balles seront fournies par Sports Laval lors du tournoi.
- 4.2.3 Les écoles participantes doivent avoir un t-shirt ou un dossard de la même couleur pour chaque joueur.
- 4.2.4 Les écoles doivent avoir des raquettes pour l'ensemble de leurs joueurs. Il est conseillé d'avoir des raquettes de type junior Wilson 25" (manche 3 7/8 pouces, 8 ans et plus) ou 27" (si l'enfant est plus grand).

4.3 Sécurité

- 4.3.1 Avant chacune des parties, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ces joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)

ARTICLE 5 Les parties

5.1 Formule de la partie

- 5.1.1 Les parties se jouent en simple ou en double contre des équipes de même niveau scolaire et de même sexe.

5.2 Durée de la partie

- 5.2.1 Chaque partie dure 20 minutes. Les entraîneurs sont responsables de la gestion du temps.
- 5.2.2 Un tirage au sort détermine l'équipe qui aura le service au début de la partie.

5.3 Arbitrage

- 5.3.1 Les parties seront sous forme d'auto-arbitrage par les joueurs et jugent eux-mêmes la balle lors des échanges.
- 5.3.2 À la fin de la partie, les joueurs se serrent la main.

5.4 Pointage

- 5.4.1 Pour faciliter le calcul des points, les points se calculent 1, 2, 3, 4 au lieu de se faire comme dans le tennis régulier (15, 30, 40).
- 5.4.2 Pour gagner la partie, le joueur ou l'équipe doit avoir quatre (4) points. Les parties sont jouées sans avantage pour et contre. Si les joueurs terminent leur partie avant la durée de temps prévu, ils peuvent débiter une 2e partie pour le plaisir.
- 5.4.3 Lorsque les points seront annoncés, on mentionne d'abord les points appartenant à ceux du serveur. Ainsi, 1-0 signifie que le serveur a un (1) point et l'adverse a 0 point.
- 5.4.4 Le point n'est pas comptabilisé quand :
- (a) La balle est envoyée à l'extérieur du terrain (si la balle touche légèrement la ligne extérieure, celle-ci est considérée comme bonne) ;
 - (b) La balle touche un objet (filet, poteau, grillage extérieur, etc.) ;
 - (c) Le serveur manque ses deux (2) services ;
 - (d) Le joueur ne remet pas la balle en jeu avant le 2^e rebond consécutif ;
 - (e) La balle est frappée deux (2) fois consécutives par le même joueur ;
 - (f) La balle est frappée avant de traverser le filet ;
 - (g) La balle touche un joueur ;
 - (h) En double, deux (2) joueurs touchent la balle en même temps.
- 5.4.5 En cas de divergence sur l'appel de ligne entre les joueurs d'une même équipe, le point est accordé. Toujours respecter l'appel de ligne des joueurs d'en face même si vous doutez.
- 5.4.6 Si un joueur de simple doute lui-même de son appel de ligne, il doit accorder le point à l'autre joueur.

ARTICLE 6 Récompenses

6.1 Bannières

- 6.1.1 Chaque école participante reçoit une bannière de participation.

6.2 Certificats

- 6.2.1 Un certificat de participation peut être remis aux joueurs. L'école doit l'inscrire dans le formulaire complémentaire envoyé par courriel quelques semaines avant le tournoi.

FONCTIONNEMENT DU SPORT

ARTICLE 7 Règlements spécifiques

7.1 Déroulement

- 7.1.1 Les joueurs doivent entrer discrètement et silencieusement sur le terrain en longeant la clôture. Ils doivent attendre que le jeu en cours soit terminé pour franchir le terrain.
- 7.1.2 La balle est considérée en jeu après le premier bond dans le carré de l'équipe qui reçoit le service.
- 7.1.3 Lorsque la balle a été retournée par le receveur, elle pourra être frappée par tous les joueurs derrière le filet.
- 7.1.4 À la fin de l'échange, les joueurs devront reprendre leur position respective.
- 7.1.5 Une balle qui touche et traverse le filet durant l'échange, la balle est bonne.
- 7.1.6 Si une autre balle vient interrompre le jeu, le joueur annonce « let » et l'échange sera recommencé.

7.2 Le service

- 7.2.1 Le service se fait par en-dessous avec ou sans rebond derrière la ligne de fond.
- 7.2.2 Le joueur dispose de dix (10) secondes pour effectuer son service.
- 7.2.3 **Chaque joueur a deux (2) essais pour réussir son service. S'il réussit son premier essai, il n'a pas de deuxième service. Si le joueur manque ses deux (2) services, le point va à l'équipe adverse.**
- 7.2.4 Lors de l'exécution du service, la balle doit passer au-dessus du filet et tomber dans la zone de service adverse en diagonal.
 - (a) Si la balle touche le filet et tombe dans la zone de service adverse, le service sera à recommencer.
 - (b) Par contre, si la balle touche le filet et tombe à l'extérieur, le service ne sera pas à recommencer.
- 7.2.5 Lors des points impairs, le service sera joué à droite du terrain.
- 7.2.6 Lors des points pairs, le service sera joué à gauche du terrain.

- (a) Un joueur gêne l'adversaire pendant ses actions de jeu (passe, tir au cadre, réception ou déplacement) ;
- (b) Un joueur tire sur le cadre alors que trois (3) tirs consécutifs ont déjà été effectués à cet endroit ;
- (c) Un joueur traverse la zone interdite pour prendre position de défense ;
- (d) Après une remise en jeu, un joueur tire au cadre sans que le ballon n'ait franchi la ligne médiane ;
- (e) Un joueur fait un mauvais rebond lors de son lancer sur le cadre (le rebond doit avoir un effet « miroir » pour être bon). Un mauvais rebond se produit lorsque :
 - Le ballon touche le bord du cadre ;
 - Le ballon ne respecte pas l'effet miroir en raison des crochets ou des élastiques ;
 - Si l'équipe en défense parvient à attraper le ballon malgré le mauvais rebond, le jeu continue. Au contraire, si l'équipe en défense ne peut maîtriser le ballon, le jeu est arrêté et l'équipe réceptrice obtient le ballon à l'endroit où il a touché le sol.