

# Inscriptions possibles en tout temps

## Participez au Défi !

### Entre joueuses et joueurs du TC Vernier-Aïre



Soutenu par le Tennis Club Vernier, ce tournoi mise sur la convivialité et la simplicité. Tous les joueurs et joueuses pratiquant sur les courts des Tennis de Vernier et d'Aïre (non-membres, non-détenteurs d'un abonnement et non-licenciés inclus) ont la possibilité de se défier dans un match.

Un palmarès de ce tournoi est établi au 30 juin.

Celui-celle qui se retrouve au sommet du classement est déclaré-e champion-ne du TC Vernier-Aïre.

Celui-celle qui a lancé le plus de défis gagne le prix de la combativité. D'autres distinctions pourront être ajoutées au fil des années (progression, doyen, plus jeune...).

Chaque 1er juillet, le Défi repart sur la base du classement de la fin de l'édition précédente.

Les joueurs qui rejoignent ce championnat (inscriptions possibles en tout temps) font leur entrée au bas du classement en cours.

Ce classement actualisé sera visible sur l'application [Tennis Défi Léman](#) et sera aussi affiché régulièrement au TC Vernier.

#### Règlement

1. **Esprit de jeu** : Chaque défi doit se dérouler dans une ambiance conviviale et compétitive.
2. **Inscriptions et sorties** : Le Défi TC Vernier-Aïre, mixte et ouvert à toutes les personnes dès 15 ans, est accessible en continu. Les joueurs peuvent rejoindre ou quitter un lieu de défi à tout moment, mais dans ce cas, ils perdent leur classement.
3. **Entrée des nouveaux joueurs** : Les nouveaux inscrits commencent en dernière position du classement.
4. **Rôle de l'arbitre** : L'arbitre en ligne supervise la compétition, répond aux questions et règle les litiges. Ses décisions sont finales, et il peut sanctionner en cas de besoin.
5. **Défis possibles** : Un joueur peut défier un adversaire mieux classé dans une limite fixée par l'arbitre (calcul basé sur un pourcentage des participants). Les blessés et les absents indiqués ne comptent pas dans ce calcul. Les nouveaux entrants peuvent défier un joueur de la seconde moitié du tableau à leur premier défi.
6. **Changement de classement** : En cas de victoire, le défieur prend la place de son adversaire, qui recule d'un rang.
7. **Un défi à la fois** : Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul défi actif.
8. **Restrictions de matchs répétés** : Deux joueurs ne peuvent pas s'affronter deux fois de suite sans avoir joué contre un autre opposant entre-temps (le forfait compte comme une rencontre).
9. **Obligations pour le top** : Les joueurs du top (1, 3, 5 ou 10, selon l'arbitre) ne peuvent pas déclarer d'absence ou de blessure. Ils perdent automatiquement un défi reçu s'ils ne jouent pas.
10. **Défi spécial** : Un défi « coup de poker » est autorisé tous les 6 mois pour défier n'importe quel joueur, sauf ceux du top.
11. **Mise à jour du classement** : Le classement est actualisé après validation du match par les deux joueurs.
12. **Formats de jeu\***
  - **1h** : 1 set à 6 jeux, tie-break à 6-6 (7 points), no-ad facultatif.
  - **2h** : 2 sets à 6 jeux, tie-break à 6-6 (7 points), en cas d'égalité un 3<sup>e</sup> set est joué avec un super tie-break (10 points), no-ad facultatif.
13. **Matchs interrompus** : Si un match est interrompu (pluie, blessure, etc.), les joueurs peuvent le reporter dans un délai de 7 jours ou l'annuler d'un commun accord.
14. **Surfaces** : Les défis peuvent se jouer sur toutes les surfaces, en intérieur ou extérieur.
15. **Conditions des terrains** : Un match peut être reporté uniquement si le terrain est impraticable ou dangereux.
16. **Organisation des défis** : Le défieur propose 3 dates dans les 3 jours suivant le défi, avec des horaires variés sur 2 semaines. Aux deux joueurs ensuite de s'entendre en bonne intelligence selon les disponibilités de chacun. Si le défieur ne répond pas, il perd par forfait.
17. **Réservations et matériel** : Le défieur choisit le format, réserve le court et fournit des balles de bonnes qualités (pressions neuves de préférence). Les non-abonnés paient leur part comme « invités ».
18. **Blessures et absences** : Les joueurs absents ou blessés doivent l'indiquer. Ils continuent de descendre au classement si d'autres gagnent leurs défis.
19. **Arbitrage des matchs** : Chaque joueur arbitre de son côté. En cas de doute, le point est accordé ou rejoué si les deux sont d'accord. Les règles habituelles de tennis s'appliquent, avec fair-play. Le coaching est autorisé et le public bienvenu.

#### \*Précisions :

**No-ad** : À 40-40, le premier point marqué remporte le jeu. Le receveur choisit le côté pour la mise en jeu. Cette règle raccourcit les matchs serrés.

**Tie-break** : À 6-6, le tie-break se joue en 7 points avec 2 points d'écart minimum.

**Super tie-break** : Au 3<sup>e</sup> set, il faut 10 points avec 2 points d'écart minimum pour gagner.

**Service en tie-break** : Chaque joueur sert deux fois à tour de rôle, sauf au premier point où le serveur engage une seule fois pour garantir l'équité.

**Pour toutes questions** : Laurent Sambo, organisateur du Défi : 079 220 55 23, [defi@tcvernier.ch](mailto:defi@tcvernier.ch) – [tennisdefi.ch](http://tennisdefi.ch)