

# RÈGLEMENTS DU JEU DU SPHINX

**FORMAT** : Voici un jeu se jouant sous forme de pyramide, c'est-à-dire en paliers.

**OBJECTIF** : **s'amuser** ! En offrant l'occasion de jouer des parties adaptées d'environ 30 minutes, avec des joueurs de son calibre, dans un esprit de pratique amicale.

**PARTICIPATION** : tous les membres juniors sont invités à participer, quel que soit leur âge et niveau de jeu. Il y aura une seule pyramide pour tous les joueurs.

## RÈGLEMENTS : simple !

1. Votre collaboration est nécessaire afin de minimiser le temps de préparation hebdomadaire pour le jeu du Sphinx et ainsi limiter les changements à l'horaire aux circonstances exceptionnelles :
  - Envoyer un courriel à [junior@tenniswychwood.com](mailto:junior@tenniswychwood.com) afin de nous communiquer vos disponibilités. **Réception des changements de disponibilités des joueurs au moins avant le samedi 15h** de la semaine des matchs. Vous pouvez consulter les disponibilités qu'on possède sur le site à <http://www.tenniswychwood.com/echelle-junior/index.html>.
  - La préparation de l'horaire se fait le dimanche ou le lundi. **Confirmer la réception de l'horaire avant le mercredi 12h.**
  - Lorsque vous recevrez le courriel mentionnant que l'horaire est disponible sur le site à <http://www.tenniswychwood.com/echelle-junior/index.html> : Rechercher votre numéro de jeton et prénom, il se peut que vous ayez plus d'un match afin de faire jouer tous les participants disponibles.
  - Si par le mercredi 12h on n'a pas reçu de confirmation, on devra mettre le joueur sur la liste d'attente et le remplacer dans son match prévu à l'horaire afin d'éviter qu'un joueur ne se présente pas à son match.
  - Si un joueur est mis sur la liste d'attente parce qu'il ne s'est pas présenté à son match, il sera considéré comme non disponible jusqu'à ce qu'il nous ait reconfirmé ses disponibilités.
  
2. Pour changer de couleur dans la pyramide, les joueurs devront avoir en banque une vie de double. Les vies de double s'obtiennent, en jouant un match de double peu importe le résultat du match. Les matchs de double pourront se jouer n'importe quand même durant les cours ou lors des temps réservés pour le jeu du Sphinx et selon la disponibilité des terrains. Par contre, pour certains paliers où à cause du niveau des joueurs il est plus difficile de pouvoir jouer des doubles durant les cours, les maîtres du jeu leur créditeront des vies de double.
  
3. **UN ENTRAÎNEUR VOUS ASSIGNERA VOS MATCHS**  
Les matchs à jouer et l'horaire des matchs seront publiés sur le site web [www.tenniswychwood.com/echelle-junior](http://www.tenniswychwood.com/echelle-junior) vers le dimanche. **VOUS ÊTES RESPONSABLE DE VÉRIFIER VOTRE HORAIRE DE MATCH SUR LE SITE WEB DU JEU DU SPHINX.** Pour les matchs qui devront être joués dans d'autres temps que les temps réservés pour le jeu, vous devrez de concert avec votre adversaire convenir d'un horaire pour les jouer et envoyer le résultat à [junior@tenniswychwood.com](mailto:junior@tenniswychwood.com) **avant le samedi 15h**, autrement ils ne pourront pas entrer dans le nouveau classement de la semaine.
  
4. **Le jeu** :
  - a) Les matchs sont d'environ 30 minutes. Le format des matchs est adapté au niveau des joueurs et décidé par les maîtres du jeu.
  - b) Les balles seront fournies lors du temps réservé pour les matchs. Des matchs pourront être joués en dehors des temps réservés pour le jeu, mais les joueurs(ses) devront s'entendre entre eux(elles) pour les balles à utiliser (balles neuves non obligatoires).
  - c) Un joueur qui ne se présente pas à une partie ou arrive avec plus de 15 minutes de retard perd cette partie par défaut, quelle que soit la raison.
  
5. **Match consécutif** : Un joueur ne peut pas jouer contre le même adversaire deux fois de suite.

## 6. Les règles de la pyramide :

La principale règle est de faire jouer les **noirs** avec les **rouges** du palier inférieur ou entre eux, les **bleus** entre eux et les **rouges** avec les **noirs** du palier supérieur ou entre eux.

La première semaine, tous les joueurs d'un palier sont **noirs**. Les gagnants deviendront **bleus** et les perdants resteront **noirs**.

La deuxième semaine, les couleurs **noires** jouent ensemble et les couleurs **bleues** ensemble. On obtient en plus des **rouges** (soit les gagnants des matchs entre **bleus**).

À partir de la troisième semaine, on pourra voir des **rouges** jouer contre des **noirs** du palier supérieur.

En résumé lors d'un match entre :

**noirs** on obtient un **bleu** et un **noir**

**bleus** on obtient un **rouge** et un **noir**

**rouges** on obtient un **bleu** et un **rouge** (plus une vie)

un **bleu** et un **noir** (même principe entre un **rouge** et un **bleu**) :

- si le **bleu** gagne alors le **bleu** gagne une vie tandis que le **noir** perd une vie ;
- si le **noir** gagne alors le **bleu** devient **noir** (si son nombre de vies ne le sauve pas) et le **noir** devient **bleu**

un **rouge**(palier inférieur) et un **noir**(palier supérieur) :

- si le **rouge** gagne alors le **rouge** devient **noir** au palier supérieur et le **noir** devient **bleu** au palier inférieur ;
- si le **noir** gagne alors le **noir** devient **bleu** et le **rouge** devient **bleu** sur leur palier

Le nombre de vies de double s'accumule sans diminuer au changement de couleur inférieur ou de palier inférieur. On y soustrait un à chaque changement de couleur supérieur. Tant que le nombre de vies de double est plus petit ou égal à 0, le joueur ne pourra pas avoir un match de simple.

Le calcul pour les vies de simple :

Une défaite par défaut équivaut à une défaite.

Une victoire par défaut, donne une vie sans changer de couleur.

Une victoire contre un joueur plus bas, donne une vie sans changer de couleur. Ex. un match entre un **bleu** et un **noir** et le **bleu** gagne, le **bleu** gagne une vie et le **noir** perd une vie.

Une victoire contre un joueur plus haut, donne une victoire.

Une défaite contre un joueur plus bas, donne une défaite.

Une défaite contre un joueur plus haut perd une vie sans descendre de couleur.

Lorsqu'un joueur joue plus d'un match durant la semaine, le différentiel entre le nombre de victoires et de défaites est utilisé pour son nouveau classement.

Lorsqu'un joueur monte de couleur, il maintient son nombre de vies de simple.

Ceux à qui il manque un double pour monter seront inscrits dans leur nouveau rang entre < > pour indiquer qu'ils ne pourront avoir de match de simple d'assigner avant qu'ils n'aient joué le nombre de doubles manquant.

**Si nous n'utilisons pas le double, les maîtres du jeu s'assureront de créditer des vies de double à tous.**

**NOTE :** Vous pourrez rejoindre les responsables du jeu à [junior@tenniswychwood.com](mailto:junior@tenniswychwood.com).