RÈGLEMENT SPORTIF ANJTT

1. Généralités

1.1 Terminologie

Dans le présent règlement, les termes « rencontre » ou « match » indiquent l'opposition de 2 équipes et le terme « partie » l'opposition de 2 (paires de) joueurs.

1.2 Abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans le présent règlement :

STT : Swiss Table Tennis
ANJTT : Association Neuchâteloise et Jurassienne de Tennis de Table
CRTT : Collaboration Romande de Tennis de Table
RSS : Règlement Sportif de STT
RS : Règlement Sportif de l'ANJTT
RF : Règlement Financier de l'ANJTT
DIR : Directoire de l'ANJTT
RT : Responsable Technique de l'ANJTT
RA : Responsable Administratif de l'ANJTT
AT : Assemblée Technique de l'ANJTT
OC : Office Central de l'ANJTT
RC : Registre Central (STT/ANJTT)
JA : Juge-arbitre

2. Champ d'application

Le RS porte sur les compétitions suivantes :

a) Championnat par équipe des ligues régionales messieurs
b) Championnat par équipe des catégories d'âge (050, 040, U18, U15, U13)
c) Coupe ANJTT
d) Compétitions individuelles jusqu'aux nationaux non-compris

3. Dispositions communes aux compétitions par équipe (cf. art. 30 ss RSS)

3.1 Calendrier

3.1.1 La saison commence le 1er juillet et se termine le 30 juin de l'année suivante.

3.1.2 Le RT est responsable de l'établissement du calendrier du championnat scindé en deux phases. Il fixe en début de saison les semaines réservées à la compétition pour la phase 1 et en fin d'année pour la phase 2.
Le calendrier établi en début de phase fait foi.
La publication du calendrier doit avoir lieu au moins 15 jours avant le début des phases de championnat. Pour les séries U18, U15 et U13, l'art. 5.1 est réservé.

3.1.3 Si un cas ou une situation ne peut être résolu en vertu du RSS ou du RS, le RT, en collaboration avec le DIR, statuera sur la décision finale.

3.1.4 Les matches se disputent lors de la semaine prévue. Le tirage au sort ne tient pas compte des jours fériés et des vacances, cependant, d'entente avec l'équipe adverse, la rencontre peut être déplacée lors de la semaine qui

précède ou qui suit directement pour autant que celle-ci se dispute dans les limites de dates de la phase de championnat fixée par le calendrier.

3.2 Inscriptions

3.2.1 Les clubs doivent inscrire nominativement leurs équipes selon la date définie dans le calendrier ANJTT, d'éventuelles modifications étant possibles jusqu'au 1er juillet en cas de transfert pendant cette période.

3.2.2 Au début du championnat, les joueurs inscrits nominativement dans une équipe doivent être autorisés à jouer selon le RS STT.
Tout match joué par l'équipe d'un joueur inscrit qui ne remplit pas cette condition entraîne le forfait pour l'équipe (à l'exception des catégories jeunesse).

3.3 Déplacement d'un match

3.3.1 Lorsqu'une équipe désire modifier la date d'un match, elle doit obtenir l'accord de l'équipe adverse et respecter l'art. 3.1.4. L'équipe qui reçoit est responsable du match. En cas de non disponibilité de la salle ou de jour férié, l'équipe adverse ne peut pas refuser un déplacement de match. Si aucune entente ne peut être trouvée, le soir d'entrainement suivant de l'équipe recevante tient lieu de nouvelle date officielle de jeu.

3.3.2 Tout déplacement de match dans les délais doit faire l'objet d'une information auprès du RA qui en modifiera la date dans click-tt.

3.3.3 Toutefois, dans des cas exceptionnels, le RA peut autoriser par écrit, sur demande motivée écrite par l'équipe qui reçoit, un déplacement de match hors des délais, la demande doit être faite au plus tard 1 semaine avant la date prévue par click-tt, en aucun cas le match ne peut être joué en dehors des dates de phases de championnat. Si c'est l'équipe adverse la requérante, elle le mentionnera dans la demande. Le club demandeur doit alors s'acquitter de la taxe prévue au RF.

3.3.4 Tout match joué hors des délais, sans autorisation écrite du RA, entraîne la perte de la rencontre par forfait pour l'équipe responsable du match.

3.4 Arbitrage et déroulement de la rencontre

3.4.1 <u>Arbitrage</u>

3.4.1.1 A défaut d'entente entre les capitaines d'équipe, l'arbitrage des parties d'une rencontre est assumé alternativement par le club visiteur et le club recevant, ce dernier arbitrant la 1ère partie.

3.4.2 <u>Résultats officiels du match</u>

3.4.2.1 Les résultats du match doivent être introduits dans click-tt, conformément à la feuille de match, par l'équipe responsable de la rencontre, dans les 48 heures à compter dès la fin du match. Le délai de contestation est de 30 jours après le match, toutefois les dates limites sont celles des fins des phases. La feuille de match dûment remplie et signée par les deux équipes fait foi en cas de litige.

3.4.3 <u>Déroulement de la rencontre</u>

3.4.3.1 Toutes les parties d'une rencontre se jouent avec la même marque de balles, qui doit être agréée par STT.

3.4.3.2 L'équipe qui reçoit doit mettre à disposition de l'équipe adverse une table de match, minimum un quart d'heure avant la rencontre.

3.4.3.3 Les matchs doivent se dérouler sur deux tables au moins. Le RT peut accorder des exceptions, la demande doit être formulée avant le 1er juillet.

3.5 Protêt

3.5.1 Si une équipe conteste la régularité d'une rencontre, le capitaine de l'équipe plaignante le signalera sur la feuille de match après y avoir inscrit la mention « protêt ». Le responsable du match reportera ces remarques dans leur intégralité sur click-tt. Suite à quoi la partie plaignante fera un rapport par écrit au RT, lequel statuera sur le cas.

3.6 Forfait

3.6.1 Le forfait est prononcé dans les cas suivants :

a) si une équipe ne se présente pas au local au moins 15 minutes après l'heure prévue pour le début de la rencontre.
b) si un club a obtenu le renvoi de la rencontre au moyen de fausses indications.
c) si un ou plusieurs joueurs non qualifiés prennent part à la rencontre, pour autant que le fait ait été constaté dans les 30 jours.

3.6.2 Si une équipe comptabilise 2 défaites par forfait lors de la première phase, celle-ci sera contrainte de disputer la deuxième phase dans le tour de promotion de la ligue juste inférieure, indépendamment de son classement à la fin du tour.

3.6.3 Une équipe est reléguée à la fin de saison à titre punitif et en même temps que le dernier du classement :

a) si elle totalise plus de deux défaites par forfait sur la durée du championnat, elle est néanmoins tenue de disputer le championnat jusqu'à la fin.
b) si elle ne participe pas au dernier match des phases ou au match de barrage après le délai de retrait soit 3 jours après la date limite de fin du championnat figurant dans le calendrier ANJTT.

Une exception peut être prise en compte par le RT dans le cas où une équipe a été sanctionnée par deux forfaits pour avoir aligné un joueur non qualifié dans un intervalle de 30 jours, délai maximum pour signaler cette irrégularité. Cette exception devient caduque si l'équipe fautive a eu, ou était censée avoir, connaissance de l'irrégularité.

3.6.4 Le forfait entraîne la perte du match par 0-10 pour le championnat par équipe et 0-5 pour la coupe ANJTT, ainsi que le paiement de l'amende prévue au RF.

3.7 Arrangements illicites

3.7.1 Tout arrangement illicite entre clubs (notamment feuille remplie sans que la rencontre n'ait été jouée) sera sanctionné comme suit :

a) amende prévue au RF
b) rencontre perdue par les 2 équipes (résultat 0-0)
c) en cas de récidive, le RT prononcera immédiatement la relégation du ou des clubs fautifs.

3.8 Règlement des matches WO

Lors des compétitions de l'AR (championnats par équipe, coupe AR, championnats individuels), un joueur déclarant WO alors qu'il est entré dans l'aire de jeu pour disputer son match perd celui-ci (score de 3-0 dans le cas d'un match en 3 sets gagnants, score de 4-0 dans le cas d'un match en 4 sets gagnants, avec le score de 11-0).
Les points ELO seront calculés.

4. Championnat par équipe des ligues

4.1 Généralités

4.1.1 Répartition des ligues et groupes

4.1.2 Le championnat par équipes « Messieurs » et les différentes classes d'âge sont organisés par l'AR, la catégorie « Dames » par la CRTT. Le championnat par équipe « Messieurs » se compose d'une première ligue, qui comprend 1 groupe de 8 équipes, et d'autant de ligues inférieures nécessaires pour former des ligues de 2 groupes de 8 équipes. La dernière ligue sera composée au minimum de 1 groupe de 5 équipes et maximum de 2 groupes de 10 équipes.

4.1.3 Chaque club doit participer avec au moins une équipe au championnat par équipe.

4.1.4 Le championnat des ligues se dispute par équipe de trois joueurs, plus éventuellement 1 ou 2 joueurs ne pouvant évoluer qu'exclusivement en double, conformément à l'art. 50.2.2 RSS

4.1.5 Le club recevant est responsable du bon déroulement de la compétition ; le matériel sera conforme aux règlements en vigueur et les conditions de jeu les plus favorables (tables, filet, balles, éclairage, sol, etc.).

4.1.6 Pour les championnats de ligues régionales :

a) La Phase 1 débute l'avant-dernier lundi du mois d'août et se termine le dernier dimanche précédant le 20 décembre inclus de la saison en cours
b) La Phase 2 commence le deuxième lundi suivant le 31 décembre de la saison en cours et se termine le vendredi, 2 semaines avant les finales d'ascension 1ère - LNC.

4.2 Déroulement du championnat

4.2.1 Le championnat se déroule en deux phases, la première phase se joue sur un tour (excepté pour les groupes de 6 équipes ou moins qui se jouent en matches aller-retour). La seconde est une phase appelée « promotion ». Lors de la seconde phase, il n'est plus tenu compte des ligues d'origines des équipes ce qui implique qu'en phase 2 nous ne parlons plus de relégations, mais uniquement de promotions.

4.2.2 La phase 2 sera composée :

a) pour la 1ère ligue promotion, des 5 premiers de la phase 1 de première ligue.
b) pour la deuxième ligue promotion, des 3 derniers de 1ère ligue et des deux fois 3 premiers de deuxième pour 1 groupe de 9 équipes
c) à partir de la 3ème ligue promotion jusqu'à l'avant dernière ligue du championnat y compris, des 5 derniers des 2 groupes de ligue supérieure et des 2 fois 3 premiers de ligue inférieure, pour former 2 groupes de 8 équipes
d) Pour la dernière ligue promotion, des 5 derniers des 2 groupes de ligue supérieure auxquels se rajoutent toutes les équipes de la dernière ligue de phase 1, pour former 2 ou 3 groupes de maximum 10 équipes.

4.2.3 Le nombre de ligues et le nombre de groupes de la dernière ligue sont tributaires du nombre d'équipes inscrites. De ce fait, les dernières équipes de la dernière ligue, peuvent changer de ligue pour se retrouver toujours dans la dernière.

4.3 Groupes et horaires

4.3.1 Le calendrier établi par le RT au début des phases fait foi et sert de convocation pour les équipes. Tout changement de date doit être communiqué au RA qui en corrigera le calendrier, l'indice « v » caractérisant le transfert de date. Tout autre changement de date, qu'il soit fortuit ou non-communiqué au RA, ne pourra, en cas de litige, être retenu.

4.3.2 Le calendrier ne tient pas compte des jours fériés fédéraux et cantonaux ni des vacances scolaires régionales.

4.3.3 La composition des groupes relève de la compétence exclusive du RT.

4.3.4 Dans un groupe, les équipes se rencontrent en matchs aller simple pour chaque phase. Exception faite pour les groupes inférieurs ou égaux à 6 équipes qui se dérouleront en match aller-retour.

4.3.5 Un tirage au sort intégral détermine le nombre de match joués à domicile et à l'extérieur ainsi que l'ordre des matches pour les différentes phases et groupes. Il ne peut y avoir plus d'un match de différence entre ceux à domicile et ceux à l'extérieur.

4.3.6 Le tirage au sort est effectué par le RT, si possible en présence de un ou plusieurs membre(s) du DIR et est public.

4.3.7 De la première ligue à l'avant-dernière, dans le cadre de la phase 1 du championnat Messieurs, un club ne peut pas avoir plus de deux équipes par groupe.

4.3.8 Dans un groupe, les équipes d'un même club doivent se rencontrer au 1er tour des matchs aller et le cas échéant retour. S'il y a plus de 2 équipes du même club dans un groupe (phase 2), cet article s'applique par analogie.

4.3.9 Les matchs doivent se disputer du lundi au vendredi et le début de la rencontre doit être fixé entre 19h30 et 20h15. Selon entente entre les 2 équipes, la rencontre peut se dérouler le week-end ou à des heures différentes.

4.3.10 Les matchs d'appuis éventuels entre mêmes classés de groupe différent doivent se dérouler durant les 2 semaines succédant les finales d'ascension en LNC. Les éventuelles poules pour départager les promus en plus ou en moins sont organisées par l'AR et auront lieu le samedi 2 semaines après les finales de promotions STT L1 vers LNC. Si ce samedi coïncide avec un week-end férié, le RT définira, si possible, une nouvelle date (le calendrier officiel faisant foi). Les clubs concernés sont responsables de se tenir au courant de l'éventualité de matchs d'appuis et, le cas échéant, de réserver ces périodes.

4.4 Ligues Promotions

4.4.1 À la fin du championnat, un classement est établi sur la base des points acquis. En cas d'égalité de points à l'intérieur d'un groupe entre des équipes concernées par la promotion, le « match-average », « le set-average » et le « point-average » général de la phase départage les équipes. Si les équipes sont toujours à égalité, un tirage au sort les départagera.

4.4.2 Les promotions de base sont réglées selon le schéma annexé, le nombre de promus peut varier et dépend des ascensions et relégations en ligue nationale, des retraits d'équipes ou refus de promotion
En règle générale, sont promus en ligue supérieure :

a) de 2ème en 1ère ligue : Les trois premiers du tour promotion L2P2
b) de 3ème en 2ème et par analogie jusqu'à l'avant-dernière ligue : Les cinq premiers de chaque groupe
c) de dernière en avant-dernière ligue : Les 10 premiers de la dernière ligue (si pas assez d'équipes, complétés avec « les lucky looser » de ligue supérieure pour arriver au nombres d'équipes requis)

4.4.3 La relégation d'une équipe ANJTT de LNC provoque une promotion en moins pour chaque ligue.

4.4.4 La promotion d'une équipe ANJTT en LNC provoque une promotion supplémentaire pour chaque ligue.

4.4.5 Si pour une ligue, il y a simultanément une promotion supplémentaire et une promotion en moins, leurs effets s'annulent.

4.4.6 Les promotions de 1ère ligue en LNC Messieurs ou en LNB Dames sont régies par le RSS.

4.4.7 Si nécessaire, le RT détermine le besoin de promu(s) en plus ou en moins et organise des matchs d'appui. Ceux-ci peuvent se dérouler sous forme de poules ou de matchs de barrage, en fonction du nombre d'équipes concernées. Le RT déterminera par tirage au sort les équipes qui joueront à domicile lors des matchs de barrage. Les poules, sauf ententes entre les équipes concernées et le RT, se joueront le week-end.

4.4.8 Les matchs d'appuis éventuels entre mêmes classés de groupe différent doivent se dérouler durant les 2 semaines succédant les finales d'ascension en LNC. Les éventuelles poules pour départager les promus en plus ou en moins sont organisées par l'AR et auront lieu le samedi 2 semaines après les finales de promotions STT L1 vers LNC. Si ce samedi coïncide avec un week-end férié, le RT définira, si possible, une nouvelle date (le calendrier officiel faisant foi). Les clubs concernés sont responsables de se tenir au courant de l'éventualité de matchs d'appuis et, le cas échéant, de réserver ces périodes.

4.5 Relégations / Retraits

4.5.1 Le championnat, tel qu'organisé, ne fait plus référence à des promotions et relégations, mais uniquement à des promotions, comme développé dans l'art. 4.1.2.

4.5.2 La demande de relégation volontaire ou de refus de promotion doit être annoncée par écrit ou par mail au RT au plus tard 3 jours après la date limite de fin du championnat figurant dans le calendrier ANJTT. L'équipe reléguée, ou ayant fait part de son refus de promotion est automatiquement remplacée par l'équipe classée après le dernier promu.

4.5.3 Le retrait d'équipe est régi par le règlement de la STT, art. RSS 50.9

4.6 Remplacements

4.6.1 L'alignement de joueur titulaires et de joueurs remplaçants s'applique aux joueurs de simple et de double.

4.6.2 Un joueur peut être aligné durant la saison, dans les séries dans lesquelles il est habilité à jouer, dans deux équipes au plus, chacune d'elle évoluant dans une ligue différente.

4.6.3 Un joueur inscrit en tant que titulaire dans une équipe en début de saison ne peut être aligné en ligue supérieure que lors de deux rencontres par championnat, mais qu'une seule fois lors de la première phase. Dès son troisième alignement, respectivement le deuxième en Phase 1, comme joueur remplaçant il devient titulaire de l'équipe de ligue supérieure et ne peut désormais que jouer dans cette équipe.

4.6.4 Un joueur qui n'a pas été inscrit nominativement dans une équipe peut être aligné dans deux équipes évoluant chacune dans une ligue différente. Il est joueur remplaçant de ces deux équipes. Dès son troisième alignement dans l'une de ces équipes, respectivement le deuxième en Phase 1, il en devient titulaire. Il peut continuer de jouer comme remplaçant dans l'autre équipe si celle-ci appartient à une ligue supérieure. Dès son 3ème alignement comme joueur remplaçant de l'équipe de ligue supérieure, respectivement le deuxième en Phase 1, il en devient titulaire et ne peut désormais que jouer dans cette équipe.

4.6.3 Dans la phase 2, il est interdit de remplacer dans une équipe hiérarchiquement inférieure en début de saison (ex. joueur titulaire Equipe 1 remplace dans Equipe 2).

4.6.4 Si un joueur a joué dans deux équipes en phase 1 et que celles-ci se retrouvent dans la même ligue en seconde phase, le joueur ne peut plus jouer dans l'équipe dont il n'est pas titulaire. S'il n'a joué qu'un match dans chacune des équipes, et qu'il n'est pas inscrit nominativement dans une ou l'autre, le prochain match qu'il exécutera déterminera son choix pour la fin de la saison.

4.6.5 Interdiction dans chaque phase de remplacer dans la même ligue ou en ligue inférieure.

5. Dispositions spéciales pour les catégories d'âges (cf. art. 33 ss RSS)

5.1 Calendrier

5.1.1 Les séries juniors, cadets et benjamins bénéficient d'un statut particulier : l'inscription des équipes et l'établissement du calendrier peuvent être différés. La commission jeunesse informe lors de l'AT les clubs des dispositions pour la saison à venir.

5.1.2 En principe, toutes les catégories d'âge jouent le week-end.

5.2 Groupes

5.2.1 Tant qu'il ne sera pas possible de faire plus de 3 groupes de 6 équipes dans une catégorie, le championnat par équipes de cette catégorie ne se dispute pas sous forme de ligues, mais sous forme de groupes non hiérarchisés et dont les vainqueurs s'affrontent pour le titre ANJTT et la participation aux finales de STT.

5.3 Championnat jeunesse

5.3.1 Le championnat jeunesse se déroule en deux phases. La première phase prend la forme d'un championnat individuel en groupes sur trois journées. La seconde phase réunit les quatre meilleures équipes de chaque catégorie pour la qualification des championnats Suisse jeunesse par équipe.

5.3.2 Les inscriptions pour le premier tour doivent être fournies dans les délais. La feuille d'inscription sera donnée lors de l'assemblée technique ANJTT pour la saison suivante. Des inscriptions entre chaque tour sont possibles, à condition que cela soit fait dans les délais donnés. Dans ce cas, le nouvel inscrit intégrera le dernier groupe.

5.3.3 Championnat individuel

5.3.3.1 a) Premier tour :

Les groupes sont constitués de 6 joueurs ou plus (selon le nombre d'inscrits global). Les groupes sont formés lors du premier tour en fonction des classements des joueurs inscrits. En cas de classements similaires, une attention particulière sera portée sur la provenance des joueurs pour ne pas favoriser/défavoriser un club dans l'optique des finales par équipe.

b) Deuxième et troisième tours :

Les groupes seront formés en fonction des promotions/relégations (cf. art. 5.3.3.4).

5.3.3.2 Tous les joueurs d'un groupe s'affrontent en 3 sets gagnants. Si deux joueurs ou plus d'un même club sont dans le même groupe, ceux-ci doivent s'affronter dès la/les première/s partie/s.

5.3.3.3 Le classement prend d'abord en compte le nombre de victoires. En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus, on calcule le "set average" **général** (on divise le nombre de sets remportés lors de **toutes** les parties par le nombre de sets perdus lors de **toutes** les parties et on regarde le coefficient). En cas d'égalité, on calcule le "point average" **général**. S'il y a toujours égalité, un tirage au sort est effectué.

5.3.3.4 Promotion / Relégation dans les groupes sans absent(s) :

Les deux premiers sont promus et les deux derniers sont relégués. Un absent sera directement relégué. Si un seul absent, une relégation en moins chez les présents. Si deux absents, aucune relégation chez les présents. Si plus de deux absences, une augmentation de promus dans le groupe d'en-dessous.

5.3.3.5 a) Absents excusés pour manifestation STT :

Si un joueur ne peut pas venir à cause d'un match de LN, un camp avec les cadres nationaux, une compétition internationale ou autres manifestations STT, il sera dernier de son groupe mais ne sera pas relégué. Par conséquent, deux joueurs présents seront relégués.

b) Absents excusés :

Les joueurs ayant prévenu au moins 5 jours avant le tour concerné seront considérés comme absents excusés. Les joueurs n'ayant pas prévenu dans les délais devront fournir, par le biais de leur entraîneur, une excuse écrite (les excuses orales ne sont pas admises) acceptables (certificat médical, mot des parents pour divers soucis…) le jour du tour concerné pour être considérés comme joueurs absents excusés. Le joueur absent excusé sera relégué d'un groupe.

d) Absents non excusés :
Le joueur absent non excusé est celui qui ne remplit pas les conditions 3.5.2. Le joueur absent non excusé sera relégué de deux groupes, ce qui implique une promotion supplémentaire deux groupes en dessous. Si un joueur absent non excusé réitère, il sera exclu.

5.3.3.6 Le club devra payer une amende (selon RF) pour chaque absence, excusée ou non.

5.3.3.7 a) Classement pour chaque tour :
Le premier du groupe 1 a 1 point, le deuxième 2 points etc. Si le groupe 1 est composé de 6 joueurs, le premier du groupe 2 à 7 points, le deuxième du groupe 2 a 8 points, etc. Le joueur absent excusé suivra les présents dans le classement du groupe. Le/s joueur/s absent/s non excusé/s récoltera/ont les points du dernier de son/leur groupe.
b) Classement général :
Le classement général est le cumul des trois tours. Le joueur ayant le plus petit total de points sera premier et le classement suivra ainsi. Un joueur ayant intégré le championnat jeunesse après le premier tour récoltera les points du dernier du dernier groupe pour les tours où il n'a pas joué. Un joueur exclu quittera le classement général.

5.3.4 Finales par équipe

5.3.4.1 Les 4 meilleures équipes dans chaque catégorie sont qualifiées pour les finales par équipe. Toutes les équipes s'affrontent. L'ordre des matchs se fera en fonction du classement des équipes. La première équipe qui remporte 6 parties (selon l'ordre de la feuille de match) gagne. Une victoire ramène 2 points et un match nul 1 point. En cas d'égalité entre deux équipes à la fin de toutes les parties, la confrontation directe fait foi. En cas d'égalité entre plus de deux équipes, les confrontations particulières font foi (en cas de doute, le RSS fait toujours foi !).

5.3.4.2 Pour le classement des équipes, on prend les 3 meilleurs du club dans le classement général individuel, on additionne leurs classements et les quatre plus petits totaux sont qualifiés pour les finales par équipe. Si deux clubs totalisent le même total, le club ayant le meilleur classé sera devant.

5.3.4.3 Seuls les joueurs se retrouvant dans le classement individuel général peuvent jouer les finales par équipe.

5.3.4.4 Le champion régional est qualifié d'office pour les championnats Suisse jeunesse par équipe. Possibilité pour les suivants de jouer s'ils sont dans les quatre meilleurs « viennent ensuite » nationaux.

6. Coupe ANJTT

6.1 Système de jeu

6.1.1 La coupe se joue selon le mode de l'élimination directe : une équipe vaincue est éliminée.

6.1.2 Les équipes se composent de 2 joueurs. Les titulaires sont inscrits nominativement jusqu'au 1er juin. La somme des classements de ces 2 joueurs détermine la force de l'équipe.

6.1.3 Tout joueur peut remplacer un titulaire aux conditions suivantes :
- le joueur remplaçant a un classement inférieur ou égal à celui du titulaire
- un joueur ne peut remplacer dans une équipe de coupe s'il est déjà titulaire d'une autre équipe de coupe
- le joueur devient titulaire dans l'équipe pour laquelle il a effectué un remplacement.

6.1.4 La rencontre se joue en 4 simples et 1 double, dans l'ordre obligatoire suivant:
1. A-X
2. B-Y
3. Double A/B - Double X/Y
4. **B-X**
5. **A-Y**

Tous les matches sont comptabilisés, l'équipe victorieuse est celle qui totalise 3 victoires.

6.2 Organisation

6.2.1 La compétition comprend les tours préliminaires, les 1/8, les 1/4, les 1/2 finales et la finale.

6.2.2 À l'exception de la finale, l'équipe la plus faible joue à domicile. En cas d'égalité de points entre deux équipes, le lieu du match est tiré au sort par le RT.

6.2.3 <u>Chapeaux</u>

6.2.3.1 La force de chaque équipe détermine l'appartenance à un chapeau : les 8 meilleures équipes sont placées dans le chapeau A, les 16 suivantes dans le chapeau B, les 32 suivantes dans le chapeau C et ainsi de suite.
En cas d'égalité de points, le tirage au sort tranche.

6.2.3.2 L'appartenance à un chapeau détermine le tour dans lequel une équipe entre en jeu.

6.2.3.3 Les équipes du chapeau B n'entrent en jeu que lorsqu'il ne reste plus que 16 équipes en lice parmi celles des chapeaux inférieurs et celles du chapeau A lorsqu'il n'en reste que 8, sous réserve de 6.2.4.2.

6.2.3.4 Dès que les équipes du chapeau A entrent en lice, les tours sont appelés 1/8, 1/4, 1/2 finales et finale; au préalable on parle de tours préliminaires.

6.2.4 Avant-tour

6.2.4.1 Lorsque le chapeau le plus faible est incomplet, un avant-tour est organisé.

6.2.4.2 Lorsque le nombre d'équipes du chapeau le plus faible est inférieur ou égal au nombre d'équipes du chapeau directement supérieur, on extrait de celui-ci, par tirage au sort, le nombre d'équipes nécessaire aux avant-tours, afin d'arriver à un multiple du chapeau supérieur, soit 16 pour le premier tour ou 8 pour les 8ème de finale. Les équipes ainsi désignées, provenant des 2 chapeaux les plus faibles, jouent l'avant-tour, tandis que les autres sont directement qualifiées pour le 1er tour ou les 8ème de finales.

6.2.4.3 Lorsque le nombre d'équipes du chapeau le plus faible est supérieur au nombre d'équipes du chapeau directement supérieur, on extrait de celui-là, par tirage au sort, un nombre d'équipes équivalent à deux fois la différence du nombre d'équipes des deux chapeaux. Les équipes ainsi désignées, provenant du chapeau le plus faible, jouent l'avant-tour, tandis que les autres sont directement qualifiées pour le 1er tour.

6.2.5 Si un match n'est pas joué dans les délais impartis par le calendrier, l'OC décide du résultat après consultation des deux parties. L'équipe citée en 1er reçoit, elle est responsable de l'organisation complète de la rencontre. Elle doit proposer par téléphone deux dates pour la rencontre. Si une entente ne peut pas être obtenue, le dernier jour d'entraînement de la période prescrite est considéré comme date officielle.

6.2.6 En cas de collision de date, le match de coupe ANJTT est prioritaire sur le match de championnat.

6.3 Récompense

6.3.1 Le gagnant de la coupe reçoit un diplôme de l'ANJTT, ainsi que le challenge de la coupe ANJTT qui fait l'objet d'un règlement séparé.

7. Compétitions individuelles (cf. art. 22 ss et 24 ss RSS)

7.1 Championnats individuels

7.1.1 L'ANJTT désigne lors de l'AT :
- un club responsable de l'organisation des championnats individuels ANJTT
- un club responsable de l'organisation des championnats individuels Neuchâtelois
- un club responsable de l'organisation des championnats individuels Jurassiens

7.1.2 Les championnats individuels ANJTT sont organisés à une date réservée par STT.

7.1.3 En début de saison, le RT et les JA décident des séries organisées.

7.1.4 L'ANJTT décerne à chaque vainqueur de série les titres de champion ANJTT, Neuchâtelois, Jurassien.

7.1.5 À l'occasion de ces championnats, divers challenges peuvent être mis en jeu (cf. règlements annexes).

7.2 Tournois

7.2.1 Les tournois interrégionaux, nationaux et internationaux sont soumis à l'autorisation de la DT STT, les articles 20 ss du RSS sont applicables.

7.2.2 Toute manifestation dépassant le caractère de rencontre amicale et à laquelle prennent part un(e) ou plusieurs joueurs (équipes) de l'ANJTT doit être déclarée au RT avant le 1er juin.

7.3 Tournois de classement

7.3.1 L'ANJTT organise des tournois de classement qui font l'objet d'un règlement séparé.

8. Dispositions finales

8.1 Règles complétive

Pour les cas non prévus par le présent règlement, le RSS est applicable. Si ce dernier ne contient aucune règle pour le cas d'espèce, le RT est compétent et tranche.

8.2 Entrée en vigueur

8.2.1 Le présent règlement entre en vigueur dès la saison sportive qui suit son adoption par l'AT.

8.2.2 Le DIR est chargé de sa diffusion, le RT de son application.

8.2.3 Le présent règlement abroge tout autre règlement sportif de l'ANJTT.

Version février 2017

Responsable technique
Dimitri Rebetez