

RÈGLEMENT DU TOURNOI DU GROUPEMENT CORPORATIF

DE TENNIS DE TABLE DE NEUCHÂTEL ET DES ENVIRONS

Art. 1. Organisation.

- 1.1. Lors de l'AT, un club est désigné pour l'organisation du Tournoi.
- 1.2. Il est rendu responsable de son bon déroulement.
- 1.3. La location de la salle est faite par le club organisateur, avec l'accord du caissier.
- 1.4. La totalité des frais de location sont pris en charge par le GCTTNE.
- 1.5. Les inscriptions au Tournoi doivent être envoyées au Responsable technique (RT).
- 1.6. Le jour après le délai des inscriptions au Tournoi, le RT communique, au club organisateur, le montant total des finances d'inscriptions des séries et des repas.
- 1.7. Le même jour, le RT communique, au caissier, le montant total des finances d'inscriptions des séries.
- 1.8. Le caissier verse ce montant, dans les 24 h (jours ouvrés), au responsable du club organisateur.
- 1.9. La totalité du montant des inscriptions des séries doit être utilisée pour l'achat des prix pour toutes les séries du Tournoi.
- 1.10. Le club organisateur doit présenter, au caissier, les quittances des achats des prix.
- 1.11. Le GCTTNE donne une rémunération supplémentaire pour l'achat des prix (voir règlement financier).
- 1.12. En cas d'absence d'un(e) joueur(se) inscrit(e), les finances d'inscriptions de toutes les séries et de tous les repas lui seront facturés. À défaut, la facture sera envoyée au club dont le(la) joueur(e) est licencié(e).
- 1.13. Si la série double est organisée le samedi après-midi, et si le temps le permet, le juge arbitre peut également commencer à faire disputer les rencontres du 1^{er} tour des séries simples.

Art. 2. La date est fixée, en accord avec le club organisateur, lors de l'AT.

Art. 3. Le juge-arbitre vérifie :

- 3.1. Le contenu de l'invitation avant sa publication.
- 3.2. Le bon déroulement du tirage au sort.
- 3.3. L'établissement correct des tableaux.
- 3.4. L'application du présent règlement.

Art. 4. Les séries suivantes seront disputées :

- 4.1. Doubles.
- 4.2. Individuel – Série 1 - 3 (Disputée avec des joueurs(ses) classé(e)s 1 à 3).
- 4.3. Individuel – Série 1 - 5 (Disputée avec des joueurs(ses) classé(e)s 1 à 5).
- 4.4. Individuel – Série 6+ (Disputée avec des joueurs(ses) classé(e)s 6 et plus).

Art. 5. Les séries comportant moins de 4 joueurs(ses), respectivement moins de 4 équipes seront supprimées.

Art. 6. Système de jeu.

- 6.1. Le numéro 1 du tableau est réservé au tenant du titre. Tous les autres joueurs(ses) sont à placer sur le tableau selon leurs classements. La place des joueurs(ses) ayant le même classement est tirée au sort.
- 6.2. Toutes les séries de simples et de doubles se jouent avec un repêchage.
- 6.3. Pour toutes les séries de simples, le handicap est calculé par différence des classements et divisé par 2, au besoin on arrondit au chiffre supérieur. Cette différence sera de 5 points positifs au maximum et le solde en négatif.
Exemple : Un(e) 17 contre un(e) 6 = 11 points de différence. Cette différence est divisée par 2, soit (11 : 2 = 5,5 points, arrondis à 6 = 6 points). Donc le (la) 17 commence avec 6 points de handicap (début du match : -1 à 5)
- 6.4. Pour la série de doubles, on divise cette différence par 4, au besoin on arrondit au chiffre supérieur.
- 6.5. Toutes les séries se disputent en 3 sets gagnants (sauf exception art. 6.6.).
- 6.6. En finale, le vainqueur du tableau de repêchage doit gagner en 4 sets.

- 6.7. Le tirage au sort de toutes les séries sera réalisé en tenant compte de tous les joueur(se)s inscrit(e)s.
- 6.8. Si un joueur(se) n'est pas présent(e) à la fin du 1^{er} tour du tableau principal, il(elle) perd son match par WO et est placé(e) dans le tableau de repêchage.
- 6.9. Si un joueur(se) n'est pas présent(e) à la fin du 1^{er} tour du tableau du repêchage, il(elle) perd son match par WO et est retiré(e) du tournoi. Le juge arbitre remplacera son nom par « bye », afin que ce(tte) joueur(se) ne soit pas intégré(e) dans le classement final de la série.

Art. 7. Titres et bonifications PIO.

- 7.1. Lors des matches, aucun point PIO ne sera attribué.
- 7.2. Le (les) vainqueur(s) de chaque série reçoit(vent) le titre de champion corporatif, ainsi qu'un challenge. Ce challenge ne sera jamais attribué définitivement.
- 7.3. Attribution des points par série.
 - 7.3.1. De 4 à 5 joueurs(ses), le (la) premier(ère) se verra attribuer 10 points, le (la) deuxième 7 points et le (la) troisième 3 points.
 - 7.3.2. De 6 à 10 joueurs(ses), le (la) premier(ère) se verra attribuer 15 points, le (la) deuxième 10 points et le (la) troisième 5 points.
 - 7.3.3. De 11 à 15 joueurs(ses), le (la) premier(ère) se verra attribuer 20 points, le (la) deuxième 13 points et le (la) troisième 7 points.
 - 7.3.4. De 16 à 20 joueurs(ses), le (la) premier(ère) se verra attribuer 25 points, le (la) deuxième 17 points et le (la) troisième 8 points.
 - 7.3.5. De 20 à 25 joueurs(ses), le (la) premier(ère) se verra attribuer 30 points, le (la) deuxième 20 points et le (la) troisième 10 points.
 - 7.3.6. De 26 à 30 joueurs(ses), le (la) premier(ère) se verra attribuer 35 points, le (la) deuxième 23 points et le (la) troisième 12 points.

Art. 8. Qualification des joueurs(ses).

- 8.1. Tous les joueurs(ses) possédant une licence GCTTNE sont autorisé(e)s à participer au Tournoi.
- 8.2. Équipes de doubles
 - 8.2.1. Une équipe de double est formée de joueurs(ses) du même club.
 - 8.2.2. Exceptionnellement une équipe de double peut être formée de joueurs(ses) de clubs différents, mais elle ne peut prétendre gagner le challenge de cette série. Dans ce cas, c'est l'équipe la mieux classée et formée d'un même club, qui remporte le challenge.
- 8.3. La série 6+ est ouverte à tous les joueurs(ses) classé(e)s 6 et plus. Le handicap sera appliqué selon l'art. 6.3.
- 8.4. Tous les joueurs(ses) classé(e)s 1 à 3 peuvent, en plus de la série 1 - 3, s'inscrire dans la série 1 - 5.
- 8.5. Chaque club aura la possibilité d'inscrire au maximum deux joueurs(ses) classé(e)s 1 à 5 en série 6+, pour autant qu'au moins un(e) joueur(se) classé(e)s 6 et plus y participe. Il sera classé 6.

Art. 9. Pour gagner le challenge interclub, il faut :

- 9.1. Au moins que 3 joueurs(ses) du même club soient inscrit(e)s et participent à la même série.
- 9.2. Le total des classements de chaque joueur(se) (à la fin des championnats) soit le plus petit.
Exemple :
Club A classe ses joueurs(ses) 1^{er}, 5^e, 7^e rang (1 + 5 + 7 = 13 points).
Club B classe ses joueurs(ses) 2^e, 4^e, 6^e rang (2 + 4 + 6 = 12 points).
C'est le club B qui gagne le challenge.
- 9.3. En cas d'égalité, le rang du joueur(se) le mieux classé(e) sera déterminant.

Art.10. Pour les cas non prévus dans le présent règlement, la personne qui officie comme juge-arbitre est compétente. En cas de litige, les membres du comité présents décident.

Art.11. Le présent règlement entre en vigueur le 1^{er} juillet 2015. Il abroge et remplace tout autre règlement antérieur.

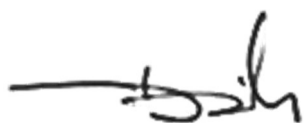
Accepté en Assemblée générale des délégués le 17 juin 2015 à Cortaillod.

Modifié en Assemblée extraordinaire le 15 septembre 2016 à Hauterive.

Modifié en Assemblée générale le 3 juillet 2017 à Hauterive.

Modifié en Assemblée générale le 2 juillet 2018 à Cortaillod.

Le président :



Dominique Da Silva

Le secrétaire :



Eric Lombardet