

RÈGLEMENT SPORTIF ANJTT dès la saison 2025-2026

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. Champs 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,U19,U15,U13)
- c) Coupe ANJTT
- d) Compétitions individuelles jusqu'aux nationaux non-compris

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

3.1. Calendrier

3.1.1. La saison commence le 1^{er} juillet et se termine le 31 mai 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 U19, 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 leurs équipes de championnat de ligues jusqu'au 15 juin (y compris la Coupe Suisse), les joueurs et capitaines jusqu'au 1er juillet. Concernant toutes les autres compétitions, il faut se référer au calendrier ANJTT, aux directives énoncées lors de l'AT et aux publications sur le site de l'AR.

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.

3.3.2. En cas de non-disponibilité de la salle ou de jour férié, l'équipe adverse ne peut pas refuser un déplacement de match et si aucune entente ne peut être trouvée, le soir de match suivant de l'équipe qui reçoit tient lieu de nouvelle date officielle de jeu.

3.3.3. 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*.

3.3.4. 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.

3.3.5. 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. Arbitrage

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. Résultats officiels du match

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, mais au minimum 5 jours après le match. La feuille de match dûment remplie et signée par les deux équipes fait foi en cas de litige.

3.4.3. Déroulement de la rencontre

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 de 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. Quelle que soit la phase, si une équipe comptabilise 2 défaites par forfait, celle-ci sera reléguée à l'échelon inférieur pour la phase suivante. Elle est néanmoins tenue de disputer les phases jusqu'à la fin. 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.

3.6.3. 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), voir les dispositions complémentaires au RS STT aux points 140.3.1 et 140.3.2 qui concernent les matches individuellement perdus par WO.

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 1 groupe de 8. La dernière ligue sera composée de 1 groupe de 5 équipes minimum et 9 équipes maximum, dans les cas où il y aurait 10 à 12 équipes, elle sera scindée en 2 groupes de 5 à 6 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 vigueure et les conditions de jeux 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 précédent 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 pour la première ligue le vendredi 2 semaines avant le week-end des finales d'ascension 1ère-LNC et pour les autres ligues, le vendredi minimum 2 semaines pleines avant le 31 mai.

4.2. Déroulement du championnat

4.2.1. Le championnat se déroule en deux phases, les deux phases se jouent sur un tour à l'exception des groupes de 5 ou 6 équipes qui se jouent en matches aller-retour

4.2.2. Promotions/relégations :

- a) Les 2 premières équipes de ligue 2 et ligues inférieures sont promues en ligue

- supérieure en phase 1 et en phase 2
- b) Les 2 dernières équipes de toutes les ligues sont reléguées en ligue inférieure, excepté la dernière ligue, en phase 1 et en phase 2.
 - c) Les finales d'ascensions en LNC sont régies selon le RS STT et concerne uniquement la deuxième phase

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 électroniquement par le programme de gestion du championnat Click-tt, en cas d'irrégularités dans les résultats, il en incombe au RT d'en faire les corrections nécessaires.

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

4.3.8. 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.

4.3.9. Les matchs d'appuis éventuels entre mêmes classés de groupes différents (concerne uniquement la dernière ligue si deux groupes) doivent se dérouler durant les 2 semaines succédant la fin du championnat. 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. Liges

- 4.4.1. À la fin des deux phases, un classement sera 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 et relégations de base sont réglées selon le schéma annexé, le nombre de promus et/ou relégués peut varier et dépend des ascensions et relégations en ligue nationale, des retraits d'équipes ou de refus de promotion.
- 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 et en LNB Dames sont régies par le RSS.

4.5. Relégations/Retraits

- 4.5.1. 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. Les promotions en phase 1 ne peuvent pas être refusées et les relégations volontaires n'y sont pas permises non plus.
- 4.5.2. 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. Un joueur ne peut remplacer un autre joueur, que s'il a un classement égal ou inférieur au joueur remplacé au moment du remplacement.
- 4.6.2. Un joueur peut être aligné durant la saison (phases 1 et 2 confondues) dans les séries dans lesquelles il est habilité à jouer et dans deux équipes au plus, chacune d'elles évoluant dans une ligue différente au moment du remplacement.
- 4.6.3. Un joueur peut uniquement remplacer dans une équipe évoluant dans une ligue supérieure.
- 4.6.4. Un joueur titulaire dans une équipe en début de saison ne peut remplacer que lors de deux rencontres, dès son troisième alignement il devient titulaire de l'autre équipe et ne peut désormais que jouer dans celle-ci jusqu'à la fin de la saison.

4.6.5. 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 le troisième alignement dans l'une de ces deux équipes il en devient titulaire. Il peut continuer de jouer comme remplaçant dans l'autre équipe, à condition que cette seconde équipe soit de ligue supérieure, mais dès son 3ème alignement il en devient titulaire et ne peut désormais que jouer dans cette équipe.

4.6.6. Pour les remplacements entre la ligue nationale (LN) et les ligues régionales, le RSS fait foi.

5. Championnat jeunesse

5.1. Tournoi de classement

5.1.1. *Les groupes sont formés selon les catégories d'âge U13, U15 et U17-U19-U21. Un joueur/une joueuse d'une catégorie inférieure peut jouer dans une catégorie supérieure s'il/elle a le classement nécessaire pour une participation aux championnats de Suisse Jeunesse dans la catégorie donnée (exception U11 intégré-e-s en U13 lors de la phase qualificative).*

5.1.2. *Le tournoi de classement se déroule en 4 ou 5 tours de qualification selon calendrier fourni et une finale régionale (Top 8)*

5.1.3. *Peuvent participer:*

- a) Les joueurs-joueuses ayant une licence STT dans un club de l'ANJTT peuvent faire tous les tours de qualification
- b) Les joueurs-joueuses ayant un Passeport Loisir STT dans un club de l'ANJTT peuvent participer à deux des 4 ou 5 tours de qualification

5.1.4. Tours de qualification-Phase 1

5.1.4.1. Lors de la phase 1, tous les participants d'une catégorie d'âge sont répartis dans des groupes entre 5 et 9 joueurs qui seront composés selon la formule du serpent par rapport au dernier classement ELO connu des joueurs. Les groupes ne différeront au maximum que d'un joueur.

5.1.4.2. Le nombre de groupes sera défini selon le nombre de participants avec la logique suivante :

- a) Moins de 6 participants --> catégorie annulée, réunion avec une autre catégorie, idéalement supérieure
- b) Entre 6 et 9 participant-e-s --> Un seul groupe
- c) Entre 10 et 14 participant-e-s --> 2 groupes
- d) Entre 15 et 19 participant-e-s --> 3 groupes
- e) Entre 20 et 32 participant-e-s --> 4 groupes
- f) Entre 33 et 39 participant-e-s --> 5 groupes
- g) Entre 40 et 64 participant-e-s --> 8 groupes

Le responsable de la compétition peut, s'il l'estime nécessaire, changer cette logique pour le bon déroulement de la compétition.

5.1.4.3. Lors de la phase 1 un joueur affrontera tous/toutes les joueurs-ses de son groupe

5.1.4.4. Le classement de la phase 1 sera défini selon le nombre de victoires. En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus, ceux-ci seront départagés selon RSSTT 380.3.1. Ce système de classement sera identique en phase 2 si des groupes devaient être joués.

5.1.5. Tours de qualification - Phase 2

5.1.5.1. Durant la phase 2, un joueur/une joueuse se retrouvera dans un groupe ou dans un tableau regroupant tous/toutes les autres joueurs/joueuses classé-e-s au même rang. Si un seul groupe lors de la phase 1, la phase 2 est annulée et le classement de la phase 1 fait foi.

5.1.5.2. La phase 2 se jouera selon la logique suivante :

- a) Si 2 joueurs au même rang --> affrontement direct
- b) Si 3 joueurs au même rang --> groupe à 3
- c) Si 4 joueurs au même rang --> tableau 1/2 finale + match de classement (par ex. :1-2 et 3-4...)
- d) Si 5 à 8 joueurs au même rang --> tableau 1/4 de finale + matchs de classement (par ex. :1-2, 3-4, 5-6 et 7-8...)

5.1.5.3. Si un joueur est seul à son classement il intégrera les joueurs classés un rang au-dessus (par exemple 1 groupe de 6 et un groupe de 7, le 7ème jouera avec les deux 6èmes ou 3 groupes de 5 et un groupe de 6, le 6ème jouera avec les trois 5èmes...)

5.1.5.4. Dans le cas de 3 joueurs en phase 2, le classement se fera selon le règlement 5.1.4.4

5.1.5.5. Dans le cas de 4 joueurs ou plus le tableau est fait selon le classement des joueurs. Le mieux classé tête de série 1, etc. Seule exception, le joueur seul, présenté au point 5.4.3, sera forcément la plus petite tête de série.

5.1.6. Classement tours de qualification

5.1.6.1. Il faut au moins participer à un tour pour être dans ce classement

5.1.6.2. Une première place vaut 1 point, une deuxième place vaut 2 points, etc. Le/les joueurs/joueuses absent-e-s lors d'un tour obtient/obtiennent la place qui suit celle de la dernière place (par exemple 12 participant-e-s --> joueurs/joueuses absent-e-s seront tous classé-e-s 13e)

5.1.6.3. Les joueurs ayant un Passeport Loisir n'entrent pas dans ce classement, mais peuvent l'intégrer rétroactivement s'ils/elles prennent une licence STT en cours de saison. Dans ce cas les classements obtenus en tant que Passeports Loisir seront comptabilisés.

5.1.6.4. Le classement final est la somme du nombre de points obtenus après

tous les tours qualificatifs.

5.1.6.5. Même si les U11 participent à la phase qualificative avec les U13, un classement propre à cette catégorie a lieu. On exclut donc les résultats des U11 pour le classement des U13.

5.1.6.6. En cas d'égalité entre deux joueurs/joueuses ou plus, le départage a lieu en tenant compte en premier lieu du nombre de participations aux tours jeunesse, puis ensuite du nombre de fois où ces joueurs/joueuses ont fini premier lors d'un tour qualificatif, puis deuxième, puis troisième... Si le départage ne peut se faire, un tirage au sort a lieu.

5.1.7. Top8

5.1.7.1. Les 8 meilleur-e-s de chaque catégorie, soit 4 catégories (U11 / U13 / U15 / U17- U19), selon le point 6, sont qualifié-e-s pour le top 8. En cas d'indisponibilité de un/une ou plusieurs joueurs-joueuses, seront convoqué-e-s les joueurs/joueuses qui suivent au classement.

5.1.7.2. Ces 8 joueurs/joueuses s'affrontent toutes et tous dans un groupe unique. L'ordre des matchs sera établi selon le classement de la phase qualificative (5.1.6.4).

5.1.7.3. S'il y a moins de 8 joueurs/joueuses, cette compétition a tout de même lieu

5.1.7.4. Le classement final du top 8 sera effectué selon la même logique que 5.1.4.4

5.1.7.5. Podium et médailles pour les 3 meilleur-e-s de chaque catégorie

5.1.8. Frais d'inscription

5.1.8.1. Les frais d'inscription sont de 5.-CHF par tour joué lors de la phase de qualification

5.2. Championnat jeunesse par équipe

5.2.1. Tous les clubs peuvent inscrire une ou plusieurs équipes dans chaque catégorie.

5.2.2. Le club doit présenter une liste de joueur au responsable jeunesse dans le délai donné. Cette liste doit comporter au minimum 3 joueurs licenciés de la catégorie donnée ou d'une catégorie inférieure (RS STT point 53.3.4). Au moins 1 joueur de la catégorie donnée doit être dans la liste. Un joueur/une joueuse ne peut être inscrit-e que dans une équipe lors de la qualification régionale, mais il est possible qu'un joueur/une joueuse inscrit-e dans une équipe lors de la finale régionale puisse participer à la finale nationale dans une autre équipe (RS STT point 53.3.5).

5.2.3. Tous les joueurs de la liste peuvent participer. Durant une rencontre, 1 ou 2 joueurs supplémentaires peuvent participer au double, à condition d'être dans la liste.

5.2.4. Le championnat jeunesse ANJTT se déroule en 2 phases.

5.2.5. Phase1

5.2.5.1. Les équipes sont réparties dans 1 ou plusieurs groupes (différence maximum : 1 équipe) selon la logique suivante :

- a) 5 équipes ou moins --> un seul groupe
- b) Entre 6 et 8 équipes --> deux groupes
- c) Entre 9 et 12 équipes --> trois groupes
- d) Entre 13 et 16 équipes --> 4 groupes

5.2.5.2. Les groupes seront formés selon la formule du serpent en tenant compte de l'addition des points ELO des 3 meilleurs joueurs sur les listes fournies. Le calcul sera effectué sur les points ELO connus 10 jours avant le championnat. Si le nouveau classement ELO n'est pas fourni par STT, celui du mois précédent sera pris en compte.

5.2.5.3. Toutes les équipes d'un groupe s'affrontent. La rencontre s'arrête dès qu'une équipe remporte 6 matchs (feuille de match fait foi). Une victoire vaut 2 points et 5-5 vaut 1 point.

5.2.5.4. En cas d'égalité de point entre deux équipes, la confrontation directe fait foi selon la logique suivante (match average, set average, point average, tirage au sort). En cas d'égalité entre 3 (ou plus) équipes, le départage se fera sur les confrontations particulières selon la même logique.

5.2.6. Phase 2

5.2.6.1. Si un seul groupe en phase 1, la phase 2 ne se joue pas.

5.2.6.2. Si deux groupes en phase 1, le premier du groupe 1 affronte le premier du groupe 2 pour le titre. La 3ème place se joue également entre les 2 deuxièmes. 5.3 et 5.4 font foi dans ces rencontres. Pour les autres équipes de la phase 1, le championnat est terminé.

5.2.6.3. Si trois groupes en phase 1, le premier des groupes 1,2 et 3 s'affrontent dans une seconde phase de poule pour les places 1, 2 et 3. Le classement de ce groupe est effectué selon les règlements 5.2.5.3 et 5.2.5.4. Pour les autres équipes de la phase 1, le championnat est terminé.

5.2.6.4. Si quatre groupes en phase 1, le premier du groupe 1 affronte le premier du groupe 4 et le premier du groupe 2 affronte le premier du groupe 3. Une finale entre les deux vainqueurs est jouée ainsi qu'une petite finale entre les deux perdants. 5.3 et 5.4 font foi dans ces rencontres. Pour les autres équipes de la phase 1, le championnat est terminé.

5.2.7. Le champion ANJTT représentera l'AR pour les finales nationales et remportera un trophée. Des places supplémentaires sont potentiellement possibles en cas de sélection STT.

5.2.8. Une équipe qui ne peut se présenter aux finales régionales doit prévenir le responsable jeunesse au plus tard 5 jours avant cette compétition.

5.2.9. Pour les W.O et frais d'inscription : Voir RF ANJTT.

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 :

- a) Le joueur remplaçant a un classement inférieur ou égal à celui du titulaire
- b) Un joueur ne peut remplacer dans une équipe de coupe s'il est déjà titulaire d'une autre équipe de coupe
- c) 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. Chapeaux

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 8èmes 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 8èmes 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 1^{er} 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.22sset24ssRSS)

7.1. Championnats individuels

7.1.1. L'ANJTT désigne lors de l'AT :

- a) Un club responsable de l'organisation des championnats individuels ANJTT
- b) Un club responsable de l'organisation des championnats individuels Neuchâtelois
- c) 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 complétives*

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 acceptée lors de l'AT de juin 2025.

Directoire ANJTT