



REGLEMENT DES MATCHS DEFIS

1. GENERALITES

1.1 Valeurs morales

Les matches défis sont une compétition interne du club. Celle-ci demeure amicale et s'exerce avec le plus grand respect de l'adversaire.

1.2 Participants

Cette compétition mixte est ouverte à tous les membres actifs du club, dames et messieurs.

1.3 Inscriptions

Les inscriptions à ce classement se font par le site internet du TC Boisy (www.tcboisy.ch). Pour qu'un joueur intègre le classement, son admission doit être validée par la commission technique (ci-après : CT).

1.4 Saison

La saison se déroule du 1er mai au 31 octobre. Lors de la nouvelle saison, les participants conservent le même rang qu'à la fin de la précédente.

1.5 Classement

Le classement est affiché sur le site du TC Boisy et périodiquement au club-house. La CT l'actualise au gré des résultats reçus

1.6 Autorisation de défier

1.6.1 Joueurs classés de 1 à 15

Le participant classé du 2^{ème} au 15^{ème} rang peut défier n'importe quel autre joueur mieux classé que lui.

1.6.2 Joueurs classés au delà du 15^{ème} rang

A partir du 16^{ème} rang inclus, un joueur peut défier tous les participants mieux classés que lui, à l'exception de ceux figurant aux rangs 1 à 10.

1.6.3 Limite du nombre de défis

Au cours d'une même saison, chaque compétiteur peut procéder à autant de défis qu'il le souhaite. Toutefois, un participant ne peut pas défier plus de deux fois le même adversaire.

2. MARCHE A SUIVRE AVANT LE MATCH

2.1 Lancement du défi

2.1.1 Notification

Le défiant prend contact avec le défié afin de lui signifier le défi.

2.1.1.1 Refus

Un joueur sujet à un défi, peut le refuser valablement pour les raisons suivantes :

- Si celui-ci fait déjà l'objet d'un défi
- S'il part en vacances ou au service militaire (courte durée) ou s'il est blessé.
- Si les conditions des arts 1.6.1, 1.6.2 et 1.6.3 ne sont pas respectées

2.1.1.2 Acceptation

En l'absence des motifs de refus précédemment évoqués, le défi est réputé lancé.

2.2 Date et heure du match

Dès lors, les deux joueurs fixent la date et l'heure d'un commun accord. Le match doit impérativement intervenir entre le 4^{ème} et le 10^{ème} jour, tous deux inclus, à compter de la date de lancement du défi. A défaut, le défiant est déclaré vainqueur par w.o.

Bien entendu, les deux adversaires doivent tenir compte des restrictions de l'art. 3.3 ainsi que des réservations déjà effectuées dans « balle-jaune »

(<http://fr.ballejaune.net>).

2.3 Annonce

Le défiant communique à la CT la date et l'heure du défi.

2.4 Validation

Après l'annonce, la CT vérifie la conformité du défi eu égard au présent règlement. L'introduction dans le planning sur « balle-jaune » fait office de validation. En cas de refus, la CT en informe sans délai, les deux joueurs concernés.

3. LES MATCHES

3.1 Nombre de périodes

Dans le cadre des matches défis, les joueurs bénéficient de deux périodes consécutives de 45 ou 60 minutes. Celles-ci sont réservées dans « balle-jaune » par la CT, selon l'art. 2.3. La première période se fait au nom des joueurs et la seconde avec la dénomination « défi ».

3.2 Réservation

Toutes les réservations dans « balle-jaune » sont faites par la CT.

3.3 Horaire de jeu

Les matches « défis » se déroulent la semaine entre 8h00 et 16h45, heure de la fin du match. Le samedi et le dimanche, les rencontres se font sans restriction d'horaire, dans la mesure où il n'y a pas déjà d'autres manifestations, tournois ou interclubs.

3.4 Vainqueur

Les parties se disputent en 2 sets gagnants. Le troisième set éventuel se joue sous la forme d'un tie-break, le premier à 10 avec deux points d'écart étant déclaré vainqueur. Pour les deux premiers sets, il est appliqué un tie-break traditionnel à 6 jeux partout.

3.5 Balles

Le défiant est tenu de fournir au moins 4 balles neuves ou en bon état.

3.6 Arbitrage

Toutes les rencontres se déroulent sans arbitre. Les joueurs se doivent de faire preuve d'un comportement fair-play.

4. MARCHE A SUIVRE APRES LES MATCHES

4.1 Résultat

Au moyen du site internet, le vainqueur annonce sans délai le résultat à la CT.

4.2 Classement

La CT modifie le résultat comme suit :

- Le défiant vainqueur prend la place du défié qui recule d'un rang, ainsi que tous les autres joueurs intercalés.
- La défaite du défiant n'engendre aucune modification.

4.3 Conséquences pour vainqueur et vaincu

4.3.1 Vainqueur

Le gagnant de la partie est réputé « indéfiable » pendant les 7 jours qui suivent la date du match.

4.3.2 Vaincu

Le perdant n'est plus autorisé à lancer de défi au cours des 5 jours suivants. En revanche, il demeure défiable en tous temps.

5. LITIGES

5.1 La commission technique tranche les litiges et règle tous les cas non prévus par le présent règlement.

Lausanne, le 15 septembre 2012
Le comité du TC BOISY