

RÈGLEMENT DÉPARTEMENTAL CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES DE CLUB JEU PROVENÇAL 2024

ARTICLE 1 : OBJET

1-1 : Le Championnat Départemental des Clubs Jet Provençal se déroule par équipes composées de joueurs du même club, par poules, *sous forme de championnat régulier avec application du règlement de jeu officiel de la F.F.P.J.P.*

1-2 : Chaque équipe est composée de 6 joueurs qui s'affrontent lors de parties déclinées en 2 phases : 3 Doublettes puis 2 Triplettes, *sur un lieu commun en rencontre directe. Les oppositions entre équipes sont appelées « matches » qui se déroulent lors de journées à date établie.*

1-3 : Ce règlement actualisé régulièrement par la fédération peut être également complété par le comité de pilotage départemental.

1-4 : Le championnat est géré par le comité départemental de la F.F.P.J.P et notamment le comité de pilotage.

ARTICLE 2 : INSCRIPTION des ÉQUIPES (date butoir 31 mars 2024)

Les inscriptions sont payantes, 20 € par équipe engagée et se font exclusivement auprès du Comité départemental.

Un même club peut inscrire le nombre d'équipes qu'il souhaite.

Les entrées des nouvelles équipes se font obligatoirement et exclusivement par la plus petite division départementale.

Pour les clubs engageant plusieurs équipes, l'identification des équipes se fait par la dénomination précise du club suivi d'un numéro (1,2,3 etc...) A nombre constant l'identification des équipes se conserve au fil des années.

ARTICLE 3 : COMITE DE PILOTAGE

3.1 - Compétences :

Chaque niveau territorial est géré par un Comité de Pilotage :

Les Comités de Pilotage Départementaux en charge des CDC-JP sont rattachés à leurs comités départementaux respectifs.

3.2 - Rôle :

Le Comité de Pilotage a à sa tête un référent. Le comité de pilotage, de conserve avec son Comité Directeur, a pour mission la gestion du championnat de clubs soit :

- De gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- De constituer les divisions et groupes ;
- D'effectuer les tirages au sort et établir le calendrier des rencontres avec dates, horaires et lieux
- De gérer les reports de dates éventuels ;
- De gérer les forfaits éventuels et d'en prévenir les clubs concernés ;
- De centraliser les résultats et actualiser les classements ;
- De fixer les montées / descentes des divisions ;
- De veiller au bon déroulement du championnat ;
- De régler en première instance les litiges éventuels ;

- D'archiver tous les documents relatifs au championnat des clubs (feuilles de matchs, rapports, courriers des clubs)

ARTICLE 4 : COMPOSITION des ÉQUIPES et REMPLACEMENTS

4.1 : La composition des équipes est ouverte à toutes les catégories confondues sans aucune obligation. Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine pouvant être joueur. Le capitaine coach peut participer en tant que joueur uniquement s'il figure sur la liste des joueurs.

4.2 : Les équipes sont constituées de 6 joueurs mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque rencontre peuvent comporter 6 à 8 joueurs.

4.3 : La composition des confrontations est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase de la rencontre et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé.

4.4 : Les remplacements éventuels en cours de match peuvent intervenir en cours de partie. Dans les parties doublettes et triplettes d'un même match, il est permis de remplacer un joueur dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les deux remplaçants. Par contre, on ne peut pas remplacer deux joueurs dans une même doublette ou une même tripléte. Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre, lors de la mène précédent le remplacement. Dans tous les cas le joueur sorti ne peut rejouer dans la même phase de jeu. Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéfice du remplacement est perdu seulement pour la partie en cours.

4.5 : Dans le cas où seraient disputés deux matchs sur une journée, l'unité des rencontres est le match et donc la composition des équipes peut être différente à chaque match.

Une fois la compétition commencée on ne peut plus inscrire d'autres joueurs.

4.6 : Changement d'équipe :

Pour éviter que des joueurs puissent jouer dans différentes équipes de leur club, pour un même championnat (open, féminin, vétérans, jeu provençal) le comité départemental adopte la mesure suivante :

Établir des listes de joueurs par équipe.

La liste n'est pas limitative et peut être évolutive en cours de saison mais ne doit pas inclure des joueurs ayant joué pour une autre équipe.

Pour ce CDC, la feuille de match du 1^{er} match de la 1^{ère} journée fera office de liste initiale.

Toutefois 2 joueurs maximum pourront changer d'équipe mais uniquement pour une division supérieure et ils ne pourront plus en changer par la suite. De même une équipe ne pourra pas comporter plus de 2 joueurs venant d'une division inférieure.

En cas de non-respect de ces règles, il sera appliqué les sanctions prévues à l'article **13** du présent règlement. C'est la présence effective d'un joueur sur une feuille de match qui valide son appartenance à une liste.

4.7 : Participation multiple :

Les championnats open, féminin, vétérans et jeu provençal étant des compétitions différentes, un joueur peut s'engager dans l'ensemble des championnats des clubs. Il en est de même pour un jeune déjà inscrit dans sa catégorie désirant participer au championnat open, féminin ou jeu provençal.

Le comité de pilotage a tout pouvoir sur ces dispositions afin de faire respecter l'éthique du championnat des clubs.

Le suivi, les litiges et les sanctions sont placés sous responsabilités du Comité de Pilotage. La procédure de jugement et d'application des sanctions est la même que celle définie aux articles 12 du présent règlement.

4.8 : Un seul joueur muté extra-départemental est autorisé par équipe.

4.9 : Joueurs étrangers :

Tout joueur de nationalité étrangère, licencié auparavant dans un autre pays, peut participer aux différents championnats des clubs. En revanche lors de sa première année de licence FFPJP sur le territoire national, il

sera considéré comme un joueur muté extra départemental. En dehors de cette règle le nombre de joueurs étrangers n'est pas limité par équipe.

Il en est de même pour un joueur français licencié à l'étranger qui reviendrait en France prendre une licence F.F.P.J.P.

ARTICLE 5 : DÉROULEMENT DES MATCHS, ATTRIBUTION DES POINTS, ORGANISATION GÉNÉRALE

5.1 : Dans le cas où 2 rencontres se déroulent le même jour :

- La 1ère confrontation débute à 8 h 30.
- La 2ème confrontation débute à 14 h 30.

5.2 : Un jury doit impérativement être constitué et affiché avant le début de la compétition

Il est impératif de réunir le Jury en cas de litiges signalés

Composition du Jury :

Le Délégué Officiel (Président de Jury, à défaut l'Arbitre Principal).

L'Arbitre Principal de la compétition.

Le capitaine de chaque équipe du groupe moins les concernés par l'affaire au moment de la réunion (ceux-ci ne peuvent être entendus que comme témoins)

5.3 : L'ordre des rencontres est fixé par le comité de pilotage.

S'il n'est programmé qu'une seule rencontre, celle-ci débute à 14 h 30. (Sauf si le comité de pilotage en décide autrement).

Déroulement des parties :

- pour les 3 doublettes, parties en 11 points. Si au bout de **2h** de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires en plus de la mène en cours au coup de sifflet de l'arbitre. Si à l'issue, la partie ne s'est pas terminée après la 1ère ou seconde mène, la victoire revient à l'équipe qui mène au score et en cas d'égalité, les points sont partagés (2 points à chaque équipe)
- pour les 2 triplettes, parties en 11 points. Si au bout de **2h** de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires en plus de la mène en cours au coup de sifflet de l'arbitre. Si à l'issue, la partie ne s'est pas terminée après la 1ère ou seconde mène, la victoire revient à l'équipe qui mène au score et en cas d'égalité, les points sont partagés (3 points à chaque équipe)
- Lors des finales départementales, les ½ finales et finale se dérouleront en 13 points mais toujours en temps limité et dans les mêmes règles supra.

Le règlement au temps s'applique : un seul cadre, le but doit être à 2 m en profondeur de la ligne de fond de jeu.

5.4 : Feuille de match :

La feuille de match ne peut pas être modifiée (ni suppression, ni ajout) après le début de la compétition. Si un joueur se présente sur la compétition sans son support de licence (oubli, perte, etc..), il sera autorisé à participer sur présentation d'une pièce d'identité, si et seulement si, il est possible de vérifier informatiquement sa fiche. De plus, après vérification, si le joueur est effectivement licencié, il devra s'acquitter d'une amende financière de 10 €.

Seules les feuilles de match spécifiques au championnat des clubs peuvent être utilisées. Elles sont disponibles auprès de chaque comité de pilotage ainsi que sur le site internet du Championnat des Clubs sous rubrique « Feuilles de Matches ».

Chaque match comprend 3 parties en doublettes, 2 en triplettes qui rapportent respectivement, 4 et 6 points au club. Un total des points est effectué en fin de rencontre pour déterminer le résultat du match.

Il est alors attribué à chaque équipe de club 3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite et 0 point pour un forfait. Pour l'équipe vainqueur par forfait, 3 points et au goal-average + 13 et pour l'équipe perdante 0 point et goal-average -13.

Les rencontres d'une même journée d'une même poule sont organisées le même jour sur un site unique.

L'ordre des rencontres est fixé par la commission championnat.

ARTICLE 6 : CAS DE RETARD DE JOUEURS OU D'ÉQUIPES**6.1 : Retard de joueurs :**

Il est fait obligation de présenter au moins 4 joueurs sur la feuille de match pour débiter la rencontre. Si après le délai réglementaire de 30 minutes le nombre de joueurs ayant déposé leur licence et présent sur le terrain est inférieur à 4, l'équipe est considérée comme forfait.

Si un joueur arrive en retard et qu'il est inscrit sur la feuille de match mais qu'il n'a pas déposé sa licence, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire de 30 minutes.

S'il est inscrit pour jouer la doublette, il peut y participer avec des points pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre si son partenaire n'a pas encore débuté la partie.

Passé le délai de 30 minutes et que la licence est déposée, le retardataire ne peut plus jouer en doublette y compris comme remplaçant. En revanche, il peut participer à la tripléte

Passé le délai de 30 minutes, le joueur inscrit sur la feuille de match mais qui n'a pas déposé sa licence ne peut plus participer au match y compris comme remplaçant.

Si les 2 équipes sont incomplètes, la formation des doublettes et triplétes doit être obligatoirement respectée.

6.2 : Retard de toute l'équipe

Le délai de plus de 30 minutes s'applique à toute l'équipe qui perd le match, car les licences n'ont pas été déposées et la feuille de match n'a pas été remplie. L'équipe est considérée comme forfait avec applications des sanctions pécuniaires afférentes.

L'équipe en question peut jouer le match suivant de la même journée s'il y a plusieurs matchs dans cette journée

Le dépôt de licence suite à un retard se comprend également au sens de l'application du point l'article 4 du présent règlement.

Précisions sur les points de pénalités en cas de retard :

- Doublette et tripléte : au bout de 5 minutes, un point de pénalité est attribué. Par la suite, un point de pénalité est appliqué toutes les 5 minutes. En revanche, la partie peut débiter avec un joueur absent.

6.3 : En cas de malaise :

- En cas de malaise d'un joueur au cours d'une partie, cette-dernière n'est pas arrêtée. Si c'est à lui de jouer, le joueur concerné par le malaise perd une boule à jouer toutes les minutes. Si au bout d'un quart d'heure, le joueur n'a pas repris la partie, il lui est interdit de reprendre la rencontre en cours. Il pourra participer à la rencontre suivante lors d'un même week-end qu'avec l'accord d'une autorité médicale. En revanche ses partenaires peuvent effectuer un changement en application des règles exposées à l'article 4.4. À défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur co-équipier ou abandonner.

ARTICLE 7 : CRITÈRE DE CLASSEMENT GÉNÉRAL DES ÉQUIPES

1°) Total des points marqués

2°) Goal-average particulier (*)

3°) Goal-average général (différence des points pour et contre)

4°) Total des points de rencontre le plus élevé (points pour)

5°) Le nombre total de victoires dans la phase de jeu puisque ce nombre est impair ($3 D + 2 T = 5$)

(*) Cas d'égalité parfaite de points au classement : pour départager 2 équipes qui seraient dans ce cas, la priorité est donnée à l'équipe qui a remporté la rencontre les opposants individuellement. En cas de nul entre les concernées, ou de plus de 2 équipes à égalité s'applique le critère 3 et au final le critère N° 4. S'il y a encore égalité entre 2 ou plusieurs équipes après les critères 1 à 4 s'applique le départage au nombre de victoires dans la rencontre (phase de jeu) les ayant opposées entre elles, c.à.d. le critère 5.

En cas de match nul lors de phases finales ou de barrages sera appliqué, un tir de départage (voir ci-après) et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ».

Déroulement de l'épreuve de départage. Une liste de 6 joueurs inscrits sur la dernière feuille de match jouée est préétablie par les 2 capitaines avant l'épreuve. Les 6 joueurs participent. Les capitaines désignent parmi les 6 joueurs 3 tireurs et 3 pointeurs. La désignation de l'équipe qui débute l'épreuve se fait par tirage au sort.

L'équipe qui commence pointe en premier, l'adversaire doit faire de même et respecter la même alternance. Les listes des équipes doivent donc désigner séparément les 3 tireurs et les 3 pointeurs. Les joueurs des 2 équipes sont placés sur le côté 2 mètres à l'arrière du tireur ou du pointeur. Les boules de tir ou de point ne sont ramassées qu'à l'issue du 1er tour et du passage des 12 joueurs.

Pour le point : un but marqué et posé à 16 mètres du bord du cercle de lancement, boule dans les 50 cm 1 point, en dehors des 50 cm 0. Si le joueur déplace le but en pointant la mesure des 50 cm doit se faire du point initial du but soit au 16 m (le but n'est qu'un point de repère). Temps pour jouer 1 mn.

Pour le tir : une boule posée à 16 mètres du cercle de lancer. Tir dans le respect du règlement des pas et du mètre. Boule touchée ou frappée 1 point, manqué 0 (pas de notion de carreau ou de palet et aucun cercle).

Temps pour jouer 30 secondes.

2 passages par joueur dans le même ordre que le premier. Si à l'issue il y a toujours une égalité, on reprend la liste dans l'ordre des joueurs toujours avec l'alternance point / tir. Le premier qui marque 1 point à égalité de boules jouées est déclaré vainqueur.

ARTICLE 8 : FORMULE, SAISON SPORTIVE ET CALENDRIER

8.1 : Dans le but de valoriser quantitativement et qualitativement cette compétition, le championnat de clubs se déroule sur des sites de rassemblement sur plusieurs divisions ou groupes.

La décision d'annulation d'une journée (par exemple pour intempéries) doit être prise à l'unanimité le jour même de concert entre l'arbitre de la compétition, l'organisateur et les capitaines des équipes participantes. Tout report de date est interdit entre deux clubs. Toutefois, avec accord du Comité et si toutes les équipes d'une même poule sont d'accord, il est possible de reporter une date ou un lieu.

8.2 : Intempéries :

En cas d'intempéries ne permettant pas de terminer le match au-delà du délai réglementaire d'une heure, deux possibilités :

1 – L'interruption a lieu avant que la phase des doublettes soit terminée : la rencontre est reportée et doit être rejouée.

2 - L'interruption a lieu pendant la phase des triplettes, le score final de la rencontre sera celui acquis après la phase des doublettes.

Aucun autre concours senior ne peut être organisé par les clubs sur les dates du championnat des clubs dans le même département.

ARTICLE 9 : CRITÈRES DE CLASSEMENT

Équipes qualifiées pour les phases finales :

Les deux premiers de chaque poule

Tirage phases finales :

1^{er} poule A contre 2^{ème} poule B

2^{ème} poule A contre 1^{er} poule B

ARTICLE 10 : CRITÈRES D'ATTRIBUTION D'ORGANISATION DES FINALES

Priorité aux clubs ayant des équipes inscrites en championnat des clubs.

Aux clubs n'ayant pas fait de forfaits.

À tour de rôle des candidatures par années.

Suivant possibilités d'organisation (surface des terrains, éclairage, boulodromes couverts, etc...)

ARTICLE 11 : CHARGES DU CLUB ORGANISATEUR

11-1 : Le club qui reçoit est chargé de désigner un arbitre, de faire compléter avec le plus grand soin la feuille de match par les capitaines de chaque équipe, de faire vérifier et signer la feuille de match par l'arbitre et les capitaines d'équipes.

Les clubs organisateurs des journées CDC devront transmettre les résultats des journées qu'ils organisent, le jour même ou au plus tard le lendemain avant 20 heures, via le site du Comité. Si les résultats ne parviennent pas au Comité dans les délais, il sera appliqué une amende de 50 € au club organisateur de la journée. Les feuilles de match papier sont tout de même à retourner au Comité pour contrôle.

11-2 : Toutes les observations ou réclamations doivent être adressées au comité de Pilotage sur papier, dans les quarante-huit heures suivant la rencontre.

Le club organisateur doit signaler tout forfait et sera passible d'une sanction financière (50 €) et sportive s'il s'avère que la feuille de match est falsifiée.

Les frais d'arbitrage sont à la charge de l'organisateur selon les barèmes départementaux.

ARTICLE 12 : FORFAIT ET PÉNALITÉS FINANCIÈRES

12-1 : Définition du forfait :

Il y a forfait quand l'équipe est composée de moins de quatre joueurs.

Un club sachant qu'une de ses équipes est forfait a pour obligation de prévenir son et ses adversaires et l'organisateur de la rencontre par téléphone, au plus tard l'avant-veille de la rencontre. Cette disposition ne dispense pas le club de l'amende pour forfait.

En cas de forfait général, tous les résultats de l'équipe sont annulés.

12-2 : Amendes pour forfait :

- Forfait général intervenant avant le début du championnat mais après l'établissement du calendrier : amende de 100 € ;
- Forfait pour un match : amende de 150 € ;
- Forfait pour deux matchs : amende de 200 € ;
- Forfait général en cours de compétition ou pour quatre matchs : amende de 400 €.

Le forfait général d'une équipe se déclare par courrier signé du président du club au Comité départemental accompagné du chèque correspondant au montant de l'amende.

12-3 : Les amendes dues pour forfait doivent être acquittées avant le 31 octobre de l'année en cours. En cas de non-paiement des amendes, les clubs ne seront pas autorisés à inscrire leurs licenciés pour tout championnat organisé l'année suivante.

ARTICLE 13 : SANCTIONS SPORTIVES

13-1 : Fautes à prendre en considération (c'est-à-dire autres que celles correspondant au règlement du jeu qui sont du ressort des arbitres) comme par exemple :

- composition d'équipe non respectée
- Refus de disputer un match
- forfait général en cours de compétition
- Éthique sportive bafouée, parties non disputées
- match « arrangé »
- abandon en cours de match ou de journée
- refus du règlement des amendes dues

DANS TOUS LES CAS IL EST VIVEMENT RECOMMANDÉ DE RÉUNIR LE JURY.

13-2 : Sanctions relatives et pour cas non prévus :

Tous les cas non prévus seront traités directement par le comité de pilotage. En plus des sanctions administratives (amendes) une équipe de club peut se voir infligée des sanctions sportives telle que :

- annulation de match(s) avec attribution de « 0 » et pénalité de points pour la saison en cours avec constitution d'un nouveau classement ;
- pénalité de points pour la saison suivante ;
- rétrogradation d'une ou plusieurs divisions ;
- l'exclusion du championnat des clubs.

13-3 : Tout retard concernant le retour des résultats des rencontres verra le club organisateur de la journée sanctionné d'une amende de 50 €.

ARTICLE 14 : REPRÉSENTATIVITÉ DU CLUB – TENUES VESTIMENTAIRES

14 – 1 : Les joueurs devront obligatoirement porter une tenue **correcte** pour la pratique de la Pétanque et du Jeu Provençal en compétition et conforme aux règlements en vigueur. On entend par tenue correcte, les vêtements non troués, tagués, cloutés, pailletés, bariolés, rafistolés, coupés, déchirés ou délavés.

La réglementation commune à toutes les compétitions de la F.F.P.J.P concernant les tenues s'applique pour tous les niveaux, CDC, CRC et CNC capitaine compris.

14-2 : Publicité : elle est autorisée dans le respect des lois et règlements en vigueur. 3 maximum, même différentes et aux mêmes emplacements. La règle du maximum de 3 publicités sur un maillot s'applique aux seuls championnats de France et non aux qualificatifs aux CDF, championnats et coupes d'équipes de clubs. Ceci pour permettre à nos clubs de trouver des aides partenariales (Comité Directeur Fédéral du 09/10 février 2019)

14-3 : En cas de réclamation concernant l'habillement, l'équipe qui ne porte pas une tenue homogène sera déclarée perdante avec un goal-average de -13 comme pour le forfait.

ARTICLE 15: ARBITRAGE – TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Pour tous les cas de non désignation d'arbitre c'est le président du club organisateur ou son représentant qui assure le bon déroulement de la compétition et la transmission des résultats au Comité.

15-1 : La transmission des résultats doit se faire par e-mail le jour même de la compétition, et au plus tard le lendemain avant 20 heures.

15-2 : Les résultats doivent être saisis sur le site du comité www.petanque-aveyron.fr

Les feuilles de résultats doivent parvenir au Comité par courrier le plus rapidement possible (voir sanctions sportives – Article 13-3)

15-3 : Les capitaines doivent contrôler les résultats sur la feuille de match et la signer. Aucune réclamation sur les scores ne sera acceptée par la commission de pilotage après validation du capitaine.

ARTICLE 16 : AFFAIRES DISCIPLINAIRES

Les cas particuliers et litiges seront résolus par le comité de pilotage conformément au règlement édicté et aux documents qui peuvent être annexés durant l'année en cours.

En cas d'affaires disciplinaires c'est la commission départementale de discipline qui est saisie.

ARTICLE 17 : CALENDRIER

Pour l'année 2024, le calendrier suivant est arrêté :

- * Dimanche 5 mai 2024 à Ceignac (site de Magrin) - 1 match ;
- * Dimanche 26 mai 2024 à Villefranche de Rouergue (site des Laurières) - 2 matchs ;
- * Dimanche 2 juin 2024 à Rieupeyroux- 2 matchs.

Demi-Finale & Finales : Dimanche 23 juin 2024 à Belmont sur Rance.

Pour rappel : Tout report en cas de force majeure doit être validé par le comité de pilotage.

Lexique :

Match ou rencontre : opposition entre deux équipes

Journée : une journée de compétition comprend un ou plusieurs matchs

Le calendrier comporte les dates, horaires et lieux des matchs.