



REGLEMENT CHAMPIONNAT DES CLUBS TOUTES CATEGORIES

Article 1 - PARTICIPATION

La participation au championnat des clubs est exclusivement réservée aux clubs régulièrement affiliés au Comité Départemental de la Charente de Pétanque et Jeu Provençal **et doivent s'affranchir du droit d'inscription de 10 € par équipe. Les clubs inscrits se doivent si sollicitation, d'organiser sur leurs terrains respectifs une ou plusieurs poules suivant la capacité de leur terrain.**

Chaque club peut engager une ou plusieurs équipes. Néanmoins, lorsque cela sera le cas, une lettre de l'alphabet sera attribuée à chacune d'elles dans l'ordre croissant, elle succédera le nom du club. Celles-ci seront placées dans des poules différentes ou, si le nombre de poule est inférieur au nombre d'équipes engagées, elles seront opposées dès la ou les premières journées. **Il est toléré une entente de clubs mais ces clubs ne pourront en aucun cas monter en CRC. Cette équipe sera pour la première année inscrite dans la division la plus basse. Si dissolution de l'équipe l'année suivante les équipes de chaque club repartiront dans la division la plus basse.**

Article 2 - CHARGES DU CLUB ORGANISATEUR

Traçage des terrains obligatoire soit 6 terrains par match. **Faisant référence à la décision prise en Assemblée générale du Comité Départemental les tarifs en vigueur à la buvette seront libres à condition qu'ils restent corrects.**

Article 3 - COMPOSITION DES EQUIPES

Les équipes sont composées, pour chaque rencontre, de **huit joueurs** toutes catégories confondues, licenciés au Comité Départemental de la Charente de Pétanque et Jeu Provençal. **Les équipes constituées devront faire l'objet d'une déclaration de noms (maximum 10) de l'équipe lors de l'inscription avant le tirage des poules. Les clubs n'ayant qu'une équipe tout confondu n'ont pas besoin de fournir la liste de leurs joueuses ou joueurs. En cas de nécessité, mesure exceptionnelle, il est toléré que n'importe quels joueuses ou joueurs du club non inscrit à la liste d'équipe peut venir renforcer une équipe quel que soit la division à condition que le nom de la joueuse ou du joueur soit déclaré dans les meilleurs délais avant la rencontre à la commission sportive (deux cas, il y a moins de dix joueurs de déclarer sur la feuille d'équipe ou un joueur n'a jamais joué en Championnat des clubs vétérans ajouter un joueur en le signalant à la commission, faire rayer un joueur sur la liste et déclarer le nouveau joueur). La ou le joueur ne pourra plus jouer dans une autre équipe pour la suite du Championnat au bout de 3 matchs (joueur brûlé).**

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine pouvant être joueur jusqu'au niveau départemental (sauf mineur). Dans ce cas, le capitaine doit faire partie de la liste des joueurs. **Un seul joueur muté extra-départemental est autorisé par équipe.**

Article 4 - FORFAIT D'UNE EQUIPE

Une équipe forfait doit impérativement prévenir l'équipe qu'elle rencontre, le club organisateur et le Comité Départemental. **Un minimum de quatre joueurs présents lors du début de la compétition sera exigé afin de ne pas déclarer l'équipe forfait (à 4 la rencontre peut se jouer et se gagner)**

Les clubs déclarant forfait sur une équipe par match ou signalés comme tel seront pénalisés d'une amende de 80 €.

Article 5 - FORFAIT GENERAL D'UNE EQUIPE

A partir du 3^{ème} forfait d'une même équipe, celle-ci sera déclarée forfait général. Le club sera pénalisé d'une amende de 240 €. Les résultats des rencontres jouées seront annulés. Cette équipe redémarrera dans la division la plus basse l'année suivante.

Article 6 - DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Le championnat des clubs Départemental est placé sous l'autorité du Comité Départemental, il en établit la formule. Il aura toute liberté pour mettre sur pied des championnats de plusieurs niveaux avec des systèmes de montées et de descentes, en prenant en compte les résultats de l'année précédente. **2^{ème} et 3^{ème} division Montées 1^{er} de chaque poule + équipe vainqueur des Phases Finales à défaut le finaliste.**

1^{ère} division joueront les phases finales les premiers de chaque poule. Rencontre de toutes les équipes ce qui aboutira à la montée en CRC vainqueur phase finale plus éventuellement le deuxième ou troisième vainqueur si besoin est.

Les deuxièmes et troisièmes de chaque poule disputeront une phase finale qui déterminera les quatre meilleures équipes de club qui seront rémunérées par des chèques sponsoring. Les équipes sélectionnées doivent obligatoirement jouer ces phases finales sous peine d'une amende de 80€.

En fonction du nombre des équipes engagées il sera organisé une seule poule ou bien plusieurs poules, au sein desquelles chaque équipe rencontrera toutes les autres. Les équipes les mieux classées de la ou, des poules participeront à une éventuelle phase finale Départementale

Le Comité Départemental établit librement le calendrier du championnat. Il fixe la date et l'horaire des rencontres. Néanmoins celles d'une même poule se dérouleront simultanément sur le terrain d'un des clubs composant celle-ci

Le déplacement des dates de rencontres est formellement INTERDIT (décision du CD16 en date du 03/04/2009). Toutes rencontres non faites dans les dates, seront annulées et les équipes déclarées forfait. (Délibération : aucune dérogation de dates et heures ne sera accordée à compter de ce jour. En cas de connivence entre 2 équipes, les matchs seront considérés comme perdus)

Article 7 - DEROULEMENT DES RENCONTRES

Les rencontres se déroulent selon les textes et règlements officiels de la FFPJP et en application des dispositions particulières au championnat des clubs toutes catégories qui figurent dans le présent règlement

Avant le début de la rencontre les capitaines des équipes, doivent déposer leurs licences et celles des joueurs composants celles-ci à la table de marque **avant 8h00 ou 14h00 en après-midi. (Pour vérifications) Début des jeux 8h30 ou 14h 30 en après-midi.** Aucun changement de joueur ne sera admis sur la feuille de match une fois cette formalité accomplie. S'il manque un ou des joueurs à une équipe, elle peut néanmoins jouer la rencontre, l'équipe adverse gagnant d'office les parties correspondantes. Un joueur arrivant en retard pourra participer au cycle en cours, mais en subissant les pénalités prévues par le règlement FFPJP

Chaque rencontre comprend :

- 1^{er} cycle ⇒ Six parties en tête-à-tête
- 2^{ème} cycle ⇒ Trois parties en doublette
- 3^{ème} cycle ⇒ Deux parties en tripléte

Phases Finales : Deuxième et Troisième division Les quatre premiers de chaque poule seront qualifiés pour les phases finales. Si il y a moins de quatre poules, la commission technique prendra une décision une fois les inscriptions terminées et la communiquera avant le début du Championnat. Les joueurs qualifiés pour disputer les phases finales devront obligatoirement avoir participé à quatre rencontres dans l'équipe qualifiée.

Aucun changement par rapport à la liste déposée en début de saison ne sera autorisé pour les 10 joueurs ou joueuses désignés à jouer les phases finales et cela à partir des 8^{ème} Les licences dès le début des 8^{ème} devront toutes être déposées à la table. Les phases finales seront systématiquement organisées au Boulodrome « Gilbert Louis ». La partie pour la troisième place devra être obligatoirement jouée sans quoi le club sera sanctionné d'une amende forfaitaire de 80€ et ne pourra prétendre à aucune indemnité.

Article 8 - REMPLACEMENT

Les remplacements éventuels en cours de match peuvent intervenir en cours de parties sauf pour le Tête à Tête. Celui-ci doit être inscrit sur la feuille de match sous peine de match perdu

Dans les parties doublettes et triplétes d'un même match il est permis de remplacer 1 joueur ou joueuse dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser le(s) remplaçant(s). 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 précédant le(s) remplacement(s). **Dans tous les cas, le joueur sorti ne peut revenir jouer dans une autre partie du même match et dans tous les cas ne peut revenir jouer dans la même partie**

Article 9 - CLASSEMENT DES EQUIPES

Pour chaque match, les parties victorieuses rapportent

- 6 parties en tête-à-tête ⇒ 2 points chacune
- 3 parties en doublette ⇒ 4 points chacune
- 2 parties en tripléte ⇒ 6 points chacune

Le total est de 36 points. L'équipe victorieuse est celle qui possède le plus de points à la fin des trois cycles

La victoire de la rencontre par FORFAIT de son adversaire est de 19 à 0

A l'issu de chaque rencontre sont attribués

- 3 points à l'équipe gagnante
- 2 points à l'équipe faisant match nul
- 1 point à l'équipe perdante
- 0 point à l'équipe perdante par FORFAIT

Le Forfait est comptabilisé 19 pour l'équipe présente

Le classement final de la poule sera fait en fonction du total des points accumulés par chaque équipe

En cas d'égalité lors du classement final, les équipes sont départagées :

- Premièrement, au point-avéragé calculé par la différence entre les points marqués et concédés lors de toutes les rencontres
- Deuxièmement, selon le résultat de la rencontre opposant les clubs concernés
- En cas d'égalité parfaite, le nombre total de victoires dans la phase de jeu puisque ce nombre est impair (6TT+3D+2T=11)

Et que le match nul n'est pas possible puisque les parties sont en 13 Points

➤ Un club dont la montée est possible par les résultats obtenus a obligation de respecter ces montées. A défaut, le club ne pourra engager aucune équipe en Championnat des clubs toutes catégories pendant 2 ANS. Cette sanction est valable pour un club qui ne représente pas d'équipe l'année suivante à quelque niveau que ce soit (1ère division, 2ème division, 3ème division, CRC, CNC). Dans le cas de diminution dans la désignation du nombre d'équipes, celle présentée évoluera au rang le plus élevé.

Article 10 - MATCH ELIMINATOIRE

En cas de match nul lors des phases finales, il sera procédé à l'épreuve de tir de précision simplifiée à savoir :

- Le tir s'effectue uniquement à la distance de **8 m** sur 2 tours. C'est à dire, que chacun des 6 tireurs aura 2 boules à tirer
- Liste de 6 joueurs préétablie par les 2 capitaines avant le tir
- A chacun des 2 tours, le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir en opposant 1 à 1, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste
- La désignation de l'équipe qui débute le tir se fait par tirage au sort
- Les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre principal placé au cercle de la surface de tir après validation du tir. (Jugement des pieds dans le cercle) par le 2^{ème} arbitre placé au pas de tir
 - 1 point pour la boule cible touchée restant dans le cercle de tir
 - 3 points pour la boule cible touchée et sortie du cercle de tir
 - 5 points pour le carreau restant dans le cercle de tir
- L'équipe ayant totalisée le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours remporte le match
- En cas d'égalité après les 2 tours, on procédera à l'épreuve de tir appelée «**mort subite**», une seule boule sera tirée par le joueur. La liste des joueurs est la même que dans les 2 tours précédents. Le match est perdu lorsque le tireur d'une équipe manque sa cible à égalité de frappe, 1 boule cible touchée égal 1 point

Article 11 - FEUILLE DE MATCH

Les feuilles de match de toutes les rencontres, seront envoyées à tous les clubs organisateurs

Le club organisateur est chargé de transmettre toutes les feuilles de match, dès le lendemain, au Comité Départemental ou au représentant de celui-ci qui sera désigné pour regrouper les résultats

En aucun cas, les clubs doivent repartir avec leurs feuilles de match

Article 12 - HABILLEMENT

Art.13 du règlement national. Les joueuses et joueurs participant aux différentes rencontres de tous les niveaux CDC, CRC et CNC doivent être habillés avec un haut identique portant le logo du club y compris pour les têtes à têtes. Les joueuses et joueurs doivent être chaussés de chaussures fermées. Le short est strictement interdit

Article 13 - ARBITRAGE

Le club receveur est chargé de désigner un arbitre, sans aucune restriction d'appartenance à un club. Un arbitre doit être désigné sur ces rencontres, à défaut le Président du club receveur doit prévoir un autre arbitre conformément à l'article 16 du règlement administratif et sportif de la FFPJP. **Si une absence d'arbitre est constatée, le club se verra infligé une sanction pécuniaire de 50€. Par dérogation, il pourra être fait appel à l'article 10 du RI du CD16.**

Article 14 - COMPOSITION DU JURY

Le jury est composé de l'arbitre et du capitaine de chaque équipe. Néanmoins, les membres du jury ne pourront pas être « juge et partie », les membres impliqués devront donc obligatoirement se retirer de celui-ci

La Commission Technique et Sportive de la Charente