



# REGLEMENT CHAMPIONNAT DES CLUBS JEUNES : CADETS



## Article 1 : Objet

L'objectif de ce championnat est le développement d'une pratique régulière pour les catégories en question en y permettant de faire jouer le maximum de licenciés dans un esprit de compétition par équipes en représentativité de leurs clubs ou d'une Ecole de Pétanque.

Chaque équipe est composée de 4 joueurs qui s'affrontent lors de parties déclinées en 3 phases : tête à tête, doublette et une phase en triplette qui comprend également une épreuve de tir de précision. Les oppositions entre équipes sont appelées « matchs » qui se déroulent lors de journées. La mixité est autorisée.

**La participation au championnat des clubs cadets n'est pas imposée par la FFPJP à ses organes déconcentrés que sont les comités départementaux et régionaux mais leur est vivement recommandée.**

## 1ère PARTIE : ARCHITECTURE

### ARTICLE 2 : Niveau territorial

Le Championnat des clubs cadets-juniors comporte 3 niveaux de découpage territorial :

- Niveau Départemental dont l'appellation est Championnat Départemental des Clubs (**CDC-C**) ;
- Niveau Régional dont l'appellation est Championnat Régional des Clubs (**CRC-C**) ;
- Niveau National dont l'appellation est le Championnat National des Clubs (**CNC-C**) ;

Les sigles **CNC**, **CRC** et **CDC** sont les seuls à pouvoir être utilisés pour désigner un niveau territorial.

Les CDC-C et le CRC-C comprennent une division unique et éventuellement plusieurs groupes.

Le CNC-C est un unique rassemblement annuel des différents champions issus des CRC-C

### ARTICLE 3 : Comité de Pilotage

#### 3.1 - Compétences :

Chaque niveau territorial est géré par un Comité de Pilotage :

- Le Comité de Pilotage National, en charge du CNC-C est rattaché directement à la FFPJP ;
- Les Comités de Pilotage Régionaux en charge des CRC-C sont rattachés à leurs régions respectives ;
- Les Comités de Pilotage Départementaux en charge des CDC-C sont rattachés à leurs comités départementaux respectifs.

#### 3.2 - Rôle :

Chaque Comité de Pilotage a à sa tête un référent. Les Comités de Pilotage de chaque niveau, de conserve avec leurs Comités Directeurs respectifs, ont pour mission dans leur territoire de compétence la gestion des championnats des clubs soit :

- De gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- De constituer éventuellement les 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 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)

### 3.3 - Règlement intérieur des comités départementaux et régionaux :

En appui des Comités de Pilotage, chaque comité départemental ou régional doit adjoindre son propre Règlement Intérieur (RI) en annexe de celui-ci. Il permet de définir localement l'organisation générale du championnat des clubs conformément au rôle défini des Comités de Pilotage et sans aller à l'encontre du Règlement National.

## **ARTICLE 4 : Organisation**

Les CDC-C et CRC-C comprennent une unique division sans montées ni descentes. A l'instar du CNC-C les CRC-C sont également des rassemblements uniques et annuels des différents champions issus des CDC-C.

Les comités ne peuvent pas inscrire directement des équipes en CRC-C, ils doivent obligatoirement organiser un CDC-C à compter de 4 équipes. Dans l'impossibilité, ils doivent s'associer avec un comité limitrophe afin d'organiser un championnat qualificatif au CRC-C.

## **ARTICLE 5 : Saison sportive et calendrier**

Dans le but de valoriser quantitativement et qualitativement cette compétition, le championnat des clubs cadets se déroule sur des sites de rassemblement. Pour alléger le calendrier en diminuant au possible le nombre de dates nécessaires, les journées qui se déroulent sur une même date ou Week- end peuvent comprendre 2 ou 3 matchs.

### 5.1 - Saison sportive :

A titre d'indicatif, les CDC-C ont lieu en début d'année. Afin d'homogénéiser les événements jeunes sur le mois de septembre, il est vivement conseillé d'organiser les CRC-C le second week-end de septembre de chaque année. Le CNC- C se déroule pendant les congés scolaires de la Toussaint.

Les comités régionaux devront transmettre au Comité de Pilotage National les équipes qualifiées au moins 15 jours avant la date de la finale.

### 5.2 – Calendrier – Tirage au sort :

Un tirage au sort est préalable pour l'établissement du calendrier. Il est effectué par les Comités de Pilotage de chaque niveau. Le calendrier doit comporter les dates, horaires et lieux des matchs.

Doivent se rencontrer impérativement lors du/des 1ers matchs

- CDC-C : les équipes d'un même club ou d'une même entente
- CRC-C : les équipes d'un même comité
- CNC-C : les équipes d'un même comité et/ou d'une même région

Le calendrier CDC-C et CRC-C doit prévoir une date de secours et son lieu en cas de report d'une journée (par exemple pour intempéries).

La décision d'annulation d'une journée doit être prise de conserve entre l'Arbitre Principal du concours, le Délégué Officiel et le Comité de Pilotage concerné.

Tout report de date est interdit entre deux clubs.

## **ARTICLE 6 : Critères d'attribution d'organisation**

Pour le CDC-C / CRC-C :

- Priorité aux clubs et/ou comités ayant des équipes inscrites en CDC-C et CRC-C ;
- Aux clubs n'ayant pas fait de forfait ;
- A tour de rôle des candidatures par années ;
- Suivant possibilités d'organisation (surface des terrains, éclairage, sonorisation, sanitaires, éventuellement boulodrome couvert pour le début et fin de saison, etc....).

## **ARTICLE 7 : Charges du club organisateur**

Pour le CDC-C et CRC-C

Traçage des terrains obligatoire soit 4 terrains par match sinon au moins 3 terrains par match (dans ce cas les têtes à têtes se jouent sur 2 tours). Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (15 x 4m) avec un minimum toléré de 12 x 3 m.

Le club organisateur doit également prévoir :

- Éclairage, sonorisation, sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat
- Assurer l'accueil des équipes
- Tenue de la table de marque avec le délégué officiel
- Frais d'arbitrage et de délégation à la charge de l'organisateur selon les barèmes en vigueur à chaque niveau
- Le matériel nécessaire pour l'épreuve de tir

## **ARTICLE 8 : Arbitrage – Délégation**

8.1 – Arbitrage :

Pour le CDC-C / CRC-C :

Les comités départementaux et régionaux doivent désigner un nombre suffisant d'Arbitres en fonction du nombre d'équipes pour chaque journée (désignation par les Commissions d'Arbitrage territoriales).

Pour la finale du CNC-C :

La désignation des Arbitres Nationaux est effectuée par la Commission Nationale d'Arbitrage.

8.2 - Délégations :

Pour le CDC-C / CRC-C :

Les comités départementaux et régionaux doivent impérativement désigner par site un Délégué Officiel de leurs comités directeurs respectifs

Pour la finale du CNC-C :

La délégation est confiée aux membres du Comité de Pilotage du CNC.

# **2ème PARTIE : LES EQUIPES**

## **ARTICLE 9 : Participation**

9.1 - Non-obligation :

La participation d'un club au championnat des clubs cadets est volontaire sans obligation d'y adhérer. Le club doit renouveler tous les ans sa participation auprès de son comité

9.2 –Modalités :

Les clubs ne s'étant pas acquittés des éventuelles amendes infligées la saison précédente ne pourront pas s'inscrire pour la saison en cours

En CDC-C :

Les inscriptions peuvent être payantes par équipe mais les montants doivent être votés en Assemblée Générale des comités départementaux et reportées dans leurs Règlements Intérieurs respectifs

En finale CNC-C :

La participation d'une équipe championne de son CRC n'est accordée qu'à condition que le comité régional ait respecté le présent Règlement National.

9.5 – Tenue vestimentaire :

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique pour tous les niveaux, CDC, CRC et CNC (Haut identique en CDC et CRC, haut et bas identiques en CNC).

Dans le cadre d'une entente au sein d'une école de pétanque, les équipes doivent être munies d'une tenue identique aux couleurs soit de l'entente, soit d'un des clubs des joueurs de l'équipe.

Publicité : il est autorisé dans le respect des lois et règlements en vigueur (par exemple tabac et alcool sont interdits de publicités).

#### 9.6 – Fiche d'engagement :

Afin d'avoir un suivi de la composition des équipes de la phase départementale à la phase finale du CNC, une fiche d'engagement doit être renseignée au même moment que l'inscription. Elle est complétée par le coach de l'équipe et envoyée au comité départemental ainsi qu'au responsable jeune du département.

Le responsable technique des jeunes départemental vérifie et centralise toutes les fiches d'engagements.

Cette fiche sera ensuite transmise au fil des qualifications au responsable technique régional, puis à l'élu fédéral national référent pour les niveaux supérieurs (CRC, CNC).

La fiche d'engagement est téléchargeable sur le site internet fédéral.

### **ARTICLE 10 : Composition des équipes**

Il existe plusieurs possibilités pour inscrire une équipe :

- équipe d'un même club FFPJP ;
- équipe provenant d'une même école de pétanque\* labellisée ou reconnue par la FFPJP

\* Une école de pétanque peut regrouper plusieurs clubs par le biais d'une convention d'entente de clubs pour la constitution d'une école de pétanque. Cette entente (restreinte à un critère de proximité géographique) doit être déclarée et validée par le président du comité départemental et régional et ainsi recensée par la FFPJP avant le 15 février de chaque début de saison. La déclaration des clubs figurant dans l'entente ne peut pas être modifiée en cours d'année.

*Les détails sur la déclaration des ententes sont disponibles dans le document « Le cahier des charges des écoles de pétanque et de jeu provençal »*

[https://home.ffpjp.org/images/DTN/2021/Cahier\\_des\\_charges\\_-\\_EDPJP.PDF](https://home.ffpjp.org/images/DTN/2021/Cahier_des_charges_-_EDPJP.PDF)

Les clubs ou les écoles de pétanque sont autorisés à inscrire plusieurs équipes.

Le changement de joueurs d'équipes d'un même club ou d'une même école de pétanque est autorisé pour un seul joueur.

Un seul joueur de la catégorie inférieur est autorisé à participer au championnat CDC-C, CRC-C et CNC-C.

#### 10.1 – Coaching :

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un coach devant être un adulte.

Pour les compétitions en CDC et CRC, le coach devra être titulaire au minimum du diplôme initiateur.

Pour la phase finale du CNC, le coach devra être au minimum diplômé d'un BF1 (y compris les coaches adjoints mentionnés sur la fiche d'engagement et de match).

Le coach doit impérativement être licencié et déposer sa licence à la table de marque avec celles de son équipe.

#### 10.2 – Joueurs mutés :

Un seul joueur muté extra départemental est autorisé par équipe.

# 3ème PARTIE : LE JEU

## ARTICLE 11 : Principe

Un match est joué par 4 joueurs par équipe, il est composé de 3 phases jouées dans l'ordre suivant :

- une phase en simultané avec 4 parties en tête à tête,
- une phase en doublettes avec 2 parties,
- une phase en simultané avec 1 triplète et une épreuve de tir de précision (adapté aux distances de la catégorie : 7 et 8 m) (Voir annexe)

### 11.1 - Feuille de match :

Les équipes sont constituées de 4 joueurs mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque match peuvent comporter jusqu'à 6 joueurs soit 2 remplaçants maximum. La composition des têtes à têtes, des doublettes des triplètes et du tir est effectuée librement par le coach d'équipe avant chaque phase du match et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé.

Du fait que l'on puisse disputer plusieurs matchs sur une journée, l'unité des rencontres est le MATCH et donc la composition des équipes peut être différente à chaque 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 CNC-C, CRC-C, CDC-C 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 ».

### 11.2 – Déroulement d'un match et attributions des points :

A chaque phase du match sont attribués des points pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, 2 points, 4 points doublettes, 4 points en triplètes et 4 points pour le tir.

Le total est donc de 24 points soit :

- 4 têtes à têtes à 2 points Total 8 points ;
- 2 doublettes à 4 pts Total 8 points
- 1 triplète à 4 points
- 1 épreuve de tir de précision 4 points

Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur tout en permettant le match nul.

### Déroulement des parties :

**Les distances de jeu se font entre 6 et 9 mètres.**

Les têtes à têtes se jouent en 13 points. Si au bout de 45 mn de temps de jeu, les 13 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 (1 point à chaque équipe)

Les doublettes et la triplète se jouent en 13 points. Si au bout de 1h00 de temps de jeu, les 13 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 effectuer un classement au fil des matchs il est alors attribué à chaque équipe :

- 3 points pour une victoire ;
- 2 points pour un match nul ;
- 1 point pour une défaite ;
- 0 point pour un forfait.

Contrairement aux concours, le championnat des clubs n'attribue pas de points de catégorisation aux joueurs individuellement.

### 11.3 - Les remplacements :

Les remplacements sont possibles si sont inscrits sur la feuille de match 5 ou 6 noms.

Ils peuvent intervenir en cours de parties sauf en tête à tête et l'épreuve de tir.

Dans les parties doublettes et la triplète d'un même match il est permis de remplacer 1 joueur dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les 2 remplaçants. En revanche on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même triplète.

Les remplaçants sont obligatoirement les joueurs qui n'ont pas débuté la phase en doublette ou en triplète.

### Modalités de remplacement

Pour qu'il soit valide lors de la mène suivante, chaque remplacement envisagé doit être signalé par le coach de l'équipe au coach de l'équipe adverse et à l'arbitre avant l'arrêt de la dernière boule jouée de la mène en cours.

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 (dans la doublette ou la triplète où il était demandé)

## **ARTICLE 12 : Critères de classement général des équipes**

### 12-1 - Phase championnat :

1 - Total des points marqués

2 - En cas d'égalité de points au classement :

- entre 2 équipes : résultat de l'opposition entre elles. En cas de nul, application du critère 3 et si nécessaire de 4 à 6
- entre 3 ou plusieurs équipes : application du critère 1 puis si nécessaire de 3 à 6 à **partir des résultats des seules oppositions des équipes concernées**. Si le départage permet de classer une ou des équipes avec le critère 1, les autres équipes encore à égalité sont classées en application des critères 2 à 6.

3 - Point average général (différence des points Pour et Contre)

4 - Total des points « pour » le plus élevé

5 - Le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu (4 TT + 2 D + 1 T + 1 tir)

6 - Cumul des points « pour » et « contre » des 7 épreuves disputées. Pour le tir de précision, afin éviter un trop grand désavantage en cas de large victoire, l'écart ne pourra pas être supérieur à 6 points en conservant le score le plus élevé.

### 12.2 – Cas exceptionnels de phases de barrages et poules de qualifications en Finale CNC

Cet article est applicable :

- En cas de match nul lors de phases finales ou de barrages organisés par les comités départementaux ou régionaux ;
- En cas d'égalité de points lors de la finale CNC-C où les groupes ne seront plus considérés comme une phase championnat mais comme un « groupe de qualification » ;

Dans ces 2 cas sera appliqué, le départage au tir de précision simplifié (voir ci-après) et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ».

### Déroulement de l'épreuve de tir de départage

Cercle de tir de 1 m de diamètre (cercle de placement de la boule cible)

Cercle de lancer de 0,5 m de diamètre (cercle de lancer / position du tireur)

Une liste de 4 joueurs inscrits sur la dernière feuille de match jouée par les 2 coachs avant le tir.

Le tir de la boule cible s'effectue uniquement à la distance de 6,50 m (du bord du cercle de lancer au centre du cercle de placement de la boule cible) sur 2 tours, c'est-à-dire que chacun des 4 tireurs aura 2 boules à tirer.

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.

Les joueurs des 2 équipes sont placés à 2 mètres à l'arrière du tireur. Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1<sup>er</sup> tour et du passage des 8 joueurs. Les 8 joueurs tirent en tout 2 boules chacun, en 2 tours.

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 placement de la boule cible et après validation du tir par le second arbitre placé au cercle de lancer (jugement des pieds)

Validité du tir : Pour qu'un tir soit valable il faut que l'impact de la boule de tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouve la boule cible. Il est nul même s'il ne fait que toucher partiellement la limite de ce cercle.

Au moment du tir, le joueur doit avoir les deux pieds au sol à l'intérieur du cercle de lancement. Il ne peut ni lever un pied ni sortir du cercle de lancement avant l'impact de la boule de tir.

Décompte des points

1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de placement de la boule cible

3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de placement de la boule cible

5 points pour le carreau restant dans le cercle de placement de la boule cible, la boule touchée devant sortir du cercle de placement de la boule cible.

L'équipe ayant totalisé 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 » aux mêmes conditions que dans les 2 tours mais sans décompte de points, le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.

## 4<sup>ème</sup> PARTIE : LA DISCIPLINE

### ARTICLE 13 : LE JURY

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 coach 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)**

### ARTICLE 14 : Cas de retards de joueurs ou d'équipes

Retard d'un joueur :

Si le joueur qui arrive en retard était inscrit sur la feuille de match et qu'il n'avait pas déposé sa licence, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire de 30 minutes (parties limitées au temps).

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre.

Si le joueur était inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée mais passé le délai de 30 minutes, il ne peut plus jouer le tête à tête s'il devait y participer. En revanche, il peut participer à la phase des doublettes et de la tripléte et du tir.

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.

#### Précisions sur les points de pénalités en cas de retard :

- Tête à tête : au bout de 5 minutes, un point de pénalité est attribué. Par la suite, un point de pénalité est appliqué toutes les 5 minutes.
- Doublette et triplette : 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 débuter avec un joueur absent.
- Combiné et tir de précision : Au bout de 5 minutes, le joueur présent entame l'épreuve avec le premier atelier. Le retardataire ne peut pas débuter au cours d'un atelier, il débutera à l'atelier suivant en même temps que son adversaire, avec le retard de point qui en découle.

#### En cas de malaise :

En cas de malaise d'un joueur au cours de la 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 11.3. À défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur coéquipier ou abandonner.

#### Retard de plusieurs joueurs

La rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 3 joueurs. Si après le délai réglementaire de 30 minutes le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 3, l'équipe est considérée comme forfait.

Si les 2 équipes sont incomplètes, la formation des doublettes et de la triplette doit être obligatoirement respectée. Ce qui veut dire qu'en cas d'équipe incomplète c'est la triplette qui prime sur le tir.

#### 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 11.1 du présent règlement.

### **ARTICLE 15 : FORFAIT et SANCTIONS PECUNIAIRES**

#### 15.1 - Définition du forfait :

- en application de l'article 14 concernant les équipes composées de moins de 3 joueurs et de retard de toute l'équipe.
- abandon en cours de journée ou de match.

Un club sachant qu'une de ses équipes est « FORFAIT » a pour obligation de prévenir son ou ses « adversaires et le responsable du Comité de Pilotage de son niveau par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

Cette disposition ne dispense pas le club de l'amende pour forfait.

L'équipe vainqueur d'un forfait sera considérée comme ayant remporté le match 13 à 0 (3 points avec un point average de + 13).

Un forfait entraîne la suppression de l'indemnité fédérale pour les équipes participant au CNC pour la journée en cause.

#### 15.2 - Amendes pour forfaits :

Les sommes indiquées ci-dessous s'appliquent pour le CNC-C et sont des maximas à ne pas dépasser pour les niveaux départementaux CDC-C et régionaux CRC-C. Les montants des amendes doivent être votés en Assemblées Générales Départementales et Régionales et reprises aux Règlements Intérieurs de ces instances.

Premier forfait : amende de 100€ pour un match soit 200€ pour une journée à 2 matchs et 300€ pour une journée à 3 matchs. L'abandon en cours de journée ou de match équivaut à un forfait équivalent avec application des amendes relatives.



Forfait général avant le début de la compétition soit après la publication du tirage et du calendrier des rencontres : une amende maximale de 400€ en CDC, 600€ en CRC

Forfait général en cours de compétition : amende maximale CDC 400 €, CRC 1000 €

Les amendes d'un premier forfait ne sont pas cumulables avec l'amende du forfait général.

Les mêmes montants que celui d'un forfait général en cours de compétition sont appliqués en cas de non-participation à une phase finale du championnat CDC, CRC et de 1000 € pour la finale du CNC et avec application éventuelle de sanctions sportives.

### 15.3 - Forfait général :

Le forfait général est prononcé soit :

- suite à un courrier du président du Club au référent du comité de pilotage concerné
- automatiquement après l'absence d'une équipe lors de 2 journées, consécutives ou pas.

Le club reçoit une notification de sanction où il est invité à payer l'amende par chèque ou virement au :

- comité départemental concernant le CDC-C ;
- comité régional concernant le CRC-C

Le référent du Comité de Pilotage de chaque niveau doit modifier le tirage au sort en conséquence du forfait et informer les autres équipes de la division ou groupe de l'équipe forfait.

### Mode de règlement des amendes :

C'est le référent du Comité de Pilotage du niveau concerné qui établit une facture au club dont une équipe a fait forfait avec indication précise des conditions (nom précis et n° de l'équipe en CDC-C, date, lieu et nombre de matchs + forfait général éventuel) amenant au montant total à verser.

Cette facture sert de justificatif comptable aux 2 parties

## **ARTICLE 16 : FAUTES ET SANCTIONS SPORTIVES**

### 16.1 – Fautes collectives commises en tant qu'équipe

Fautes à prendre en considération :

C'est-à-dire autres que celles correspondant au Règlement du Jeu qui sont du ressort des Arbitres et Jurys comme :

- Composition d'équipe non respectée ;
- Remplacement de joueur non signalé ou conditions de remplacement non respectées ;
- Refus de disputer un match ;
- Forfait général avant (après constitution des groupes et / ou élaboration du calendrier) et en cours de compétition,
- Ethique sportive bafouée, parties non disputées ;
- Match « arrangé »,
- Abandon en cours de match ou de journée,
- Refus de règlement des amendes dues...

### **Dans tous les cas il est vivement recommandé de réunir le Jury**

**Sanctions sportives** relatives aux cas cités ci-avant et pour cas non prévus :

En plus des sanctions pécuniaires (amendes) une équipe de club ou d'entente peut se voir infliger des sanctions sportives énumérées ci-après, par les Comités de Pilotage respectifs :

- Avertissement
- Blâme
- Non versement, partielle ou totale, de l'indemnité financière fédérale (CNC-C)
- Annulation de match (s) avec attribution de « 0 » point et pénalité de points pour la saison en cours avec constitution - d'un nouveau classement
- Pénalité de points pour la saison suivante
- Exclusion du championnat des clubs.

## 16.2 – Fautes individuelles commises en tant que joueur et/ou dirigeant

Faute commise à l'encontre du règlement du jeu - conséquence d'un carton rouge pour une faute de jeu :

Vu que l'unité en championnat des clubs est le match (tête à tête, doublette et triplète / tir) il est définitivement exclu du match.

Remplacement : le joueur fautif peut être remplacé, sauf dans la partie dont il est exclu, et si la feuille de match comporte plus de 4 joueurs.

Le joueur exclu peut participer au match suivant dans le cas où il s'agit d'une journée à plusieurs matchs sauf si le jury, éventuellement réuni, a décidé d'une sanction supérieure.

**Le carton rouge pour une faute de comportement** exclu le joueur (et/ou dirigeant) de toute la journée sous réserves de sanctions disciplinaires individuelles.

**En cas de litige ou de contestation, il est vivement recommandé de réunir le Jury de la compétition avec application pure et simple des textes en vigueur. Sa décision est sans appel.**

La procédure de sanctions et d'appel est rappelée à l'article 17

## ARTICLE 17 : PROCEDURES DISCIPLINAIRES

### 17.1 – Fautes d'équipes (voir Article 16)

#### **Déclaration de litige / réclamation :**

**Les litiges et les réclamations** portant sur un match opposant deux clubs, ou opposant 2 autres équipes du groupe, **doivent être immédiatement consignées auprès du Délégué et de l'Arbitre Principal.**

**Le délégué devra obligatoirement réunir le jury**, dans le respect de l'article 13, avant de prendre une décision. Dans le cas de suspicion de « match arrangé » notamment lors de la dernière journée, le délégué et l'arbitre devront obligatoirement arrêter la rencontre et signifier aux coachs et joueuses les sanctions encourues, qu'elles soient sportives pour leur club voire, disciplinaires pour les joueuses.

**Seul le délégué pourra demander dans son rapport la saisine du Comité de Pilotage. Le rapport doit être transmis dans les 48 heures (recommandé par mail)** notamment dans le cas de faute collective et de connivence entre les équipes, prévu à l'article 16.

**Les résultats transmis par le Délégué Officiel seront considérés comme seuls valables et entérinés.**

### 17.2 - Instruction et décision de sanction :

Les fautes collectives (voir article 16) et celles non prévues imputables à une équipe seront traitées directement par le Comité de Pilotage du niveau en question : CDC-C par le Comité de Pilotage Départemental, CRC-C par le Comité de Pilotage Régional, CNC-C par le Comité de Pilotage CNC, qui ont pouvoir de décision et de sanction

Chargé d'instruction du dossier : le responsable du Comité de Pilotage du niveau ou son remplaçant désigné

Entretien contradictoire et décision de sanction : présence obligatoire de 3 membres minimum ou 5 membres maximum du Comité de Pilotage du niveau de la compétition

La notification de sanction (ou de non sanction) peut être transmise par mail aux clubs impliqués.

### 17.3 - Conditions d'appel :

L'appel peut être transmis dans les 10 jours qui suivent la réception de la notification de sanction au Président du Comité Directeur du niveau concerné. Il statuera en appel sans la présence des membres du Comité de Pilotage ayant statué en 1ère instance.

Suites éventuelles :

Le Président du Comité Directeur de l'instance concernée a le pouvoir d'engager des poursuites individuelles auprès de sa Commission de Discipline de 1<sup>ère</sup> instance comme indiqué ci-après au point 17.4.

#### 17.4 – Fautes individuelles de joueurs et/ou dirigeants

Dans tous les cas (même après décision de jury) c'est l'instance disciplinaire du niveau de compétition qui est saisie suivant nos procédures disciplinaires en vigueur.

Pour le CDC-C : Commission Départementale de Discipline, appel à la Commission Régionale

Pour le CRC-C : Commission Régionale de Discipline, appel à la Commission Nationale de la FFPJP

Pour le CNC-C : Commission Fédérale de Discipline, appel à la Commission Nationale de la FFPJP

Appel de décision du Jury : suivant le Code de Procédure FFPJP.

**Le présent règlement a été adopté lors du Comité Directeur de janvier 2023.**

# REGLEMENT EPREUVE DU COMBINE

## OBJECTIFS :

La partie se déroule en 8 mènes de 3 boules ce qui fait 24 boules jouées dont 12 au point et 12 au tir. Chaque lancer peut rapporter au maximum 2 points ce qui fait 48 points maximum. A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le maximum de point remporte l'opposition. Le match nul est possible.

## AMENAGEMENT :

Il faut tracer deux cercles : un de 70 cm de rayon et un de 15 cm de rayon (comme pour les épreuves de point, il est possible de les agrandir pour favoriser la réussite des jeunes). Deux distances de lancer sont référencées: à 5,5m et à 6,5m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle).

## DISPOSITIF ET REGLES DU JEU :

Le joueur, qui a gagné le bouchon, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Ensuite il alterne les rôles de pointeur et de tireur jusqu'à la 8<sup>e</sup> et dernière mène. S'il commence par tirer, il finira par pointer et inversement.

Lors de la première mène à 5,5m, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans la cible. La boule manquée est retirée du terrain. Ainsi à chaque tentative au point, le terrain est vierge de boules. Ensuite le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir. Chaque boule pointée dans la cible rapporte 1 point dans le grand cercle et 2 points dans le petit cercle (la boule est validée dans le cercle le plus favorable dès qu'elle est à l'aplomb). Au tir, la boule adverse doit être poussée complètement en dehors du grand cercle pour avoir 1 point. Si elle reste dans la cible, cela ne rapporte aucun point et le tireur doit à nouveau tirer la boule à son nouvel emplacement. En cas de carreau (la boule de tir reste dans le grand cercle), cela rapporte deux points.

- Si le pointeur a épuisé toute ses boules, le tireur a le choix soit de tirer une boule placée au centre de la cible (ce qui lui rapporte 1 point s'il frappe et deux s'il fait carreau) soit de tirer le bouchon (ce qui lui rapporte 1 point s'il le déplace dans le cercle et 2 points s'il le fait sortir du cercle).
- Quand le tireur n'a plus de boule, le pointeur continue à essayer de rentrer ses boules dans la cible pour prendre le maximum de point. A chaque réussite, la boule est alors retirée de la cible.

La seconde mène se déroule toujours à 5,5m. Toutefois, les rôles des joueurs sont inversés. Le pointeur devient alors tireur et le tireur devient pointeur. Les mènes suivantes se jouent à 6,5m avant de revenir 5,5m pour les 2 suivantes puis à 6,5m pour les deux dernières.

Pour les règles de validité des boules au point et au tir, il faut que la boule au point soit à l'aplomb la ligne pour être valable et que la boule touchée au tir sorte entièrement de la cible pour marquer des points. La technique utilisée au tir est libre.

**REMARQUE : Même s'il est plus facile de remplir le tableau pour suivre le score, il n'est pas indispensable qu'un éducateur soit mobilisé pour cette tâche. Les deux joueurs peuvent remplir leur fiche voire même marquer leur score directement en fond de jeu sur les panneaux après chaque boule réussie et ainsi donner le score final à la table sans spécialement avoir le détail écrit (comme cela est le cas pour les autres parties en tête-à-tête, doublette ou triplète)**



# REGLEMENT CHAMPIONNAT DES CLUBS JEUNES : JUNIORS



## Article 1 : Objet

L'objectif de ce championnat est le développement d'une pratique régulière pour les catégories en question en y permettant de faire jouer le maximum de licenciés dans un esprit de compétition par équipes en représentativité de leurs clubs ou d'une Ecole de Pétanque.

Chaque équipe est composée de 4 joueurs qui s'affrontent lors de parties déclinées en 3 phases : tête à tête, doublette et une phase en triplette qui comprend également une épreuve de tir de précision. Les oppositions entre équipes sont appelées « matches » qui se déroulent lors de journées. La mixité est autorisée.

**La participation au championnat des clubs juniors n'est pas imposée par la FFPJP à ses organes déconcentrés que sont les comités départementaux et régionaux mais leur est vivement recommandée.**

## 1ère PARTIE : ARCHITECTURE

### ARTICLE 2 : Niveau territorial

Le Championnat des clubs cadets-juniors comporte 3 niveaux de découpage territorial :

- Niveau Départemental dont l'appellation est Championnat Départemental des Clubs (**CDC-J**) ;
- Niveau Régional dont l'appellation est Championnat Régional des Clubs (**CRC-J**) ;
- Niveau National dont l'appellation est le Championnat National des Clubs (**CNC-J**) ;

Les sigles **CNC**, **CRC** et **CDC** sont les seuls à pouvoir être utilisés pour désigner un niveau territorial.

Les CDC-J et le CRC-J comprennent une division unique et éventuellement plusieurs groupes.

Le CNC-J est un unique rassemblement annuel des différents champions issus des CRC-J

### ARTICLE 3 : Comité de Pilotage

#### 3.1 - Compétences :

Chaque niveau territorial est géré par un Comité de Pilotage :

- Le Comité de Pilotage National, en charge du CNC-J est rattaché directement à la FFPJP ;
- Les Comités de Pilotage Régionaux en charge des CRC-J sont rattachés à leurs régions respectives ;
- Les Comités de Pilotage Départementaux en charge des CDC-J sont rattachés à leurs comités départementaux respectifs.

#### 3.2 - Rôle :

Chaque Comité de Pilotage a à sa tête un référent. Les Comités de Pilotage de chaque niveau, de conserve avec leurs Comités Directeurs respectifs, ont pour mission dans leur territoire de compétence la gestion des championnats des clubs soit :

- De gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- De constituer éventuellement les 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 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)

### 3.3 - Règlement intérieur des comités départementaux et régionaux :

En appui des Comités de Pilotage, chaque comité départemental ou régional doit adjoindre son propre Règlement Intérieur (RI) en annexe de celui-ci. Il permet de définir localement l'organisation générale du championnat des clubs conformément au rôle défini des Comités de Pilotage et sans aller à l'encontre du Règlement National.

## **ARTICLE 4 : Organisation**

Les CDC-J et CRC-J comprennent une unique division sans montées ni descentes. A l'instar du CNC-J les CRC-J sont également des rassemblements uniques et annuels des différents champions issus des CDC-J.

Les comités ne peuvent pas inscrire directement des équipes en CRC-J, ils doivent obligatoirement organiser un CDC-J à compter de 4 équipes. Dans l'impossibilité, ils doivent s'associer avec un comité limitrophe afin d'organiser un championnat qualificatif au CRC-J.

## **ARTICLE 5 : Saison sportive et calendrier**

Dans le but de valoriser quantitativement et qualitativement cette compétition, le championnat des clubs cadets se déroule sur des sites de rassemblement. Pour alléger le calendrier en diminuant au possible le nombre de dates nécessaires, les journées qui se déroulent sur une même date ou Week- end peuvent comprendre 2 ou 3 matchs.

### 5.1 - Saison sportive :

A titre d'indicatif, les CDC-J ont lieu en début d'année, Afin d'homogénéiser les événements jeunes sur le mois de septembre, il est vivement conseillé d'organiser les CRC-J le second week-end de septembre de chaque année. Le CNC- J se déroule pendant les congés scolaires de la Toussaint.

Les comités régionaux devront transmettre au Comité de Pilotage National les équipes qualifiées au moins 15 jours avant la date de la finale.

### 5.2 – Calendrier – Tirage au sort :

Un tirage au sort est préalable pour l'établissement du calendrier. Il est effectué par les Comités de Pilotage de chaque niveau. Le calendrier doit comporter les dates, horaires et lieux des matchs.

Doivent se rencontrer impérativement lors du/des 1ers matchs

- CDC-J : les équipes d'un même club ou d'une même entente
- CRC-J : les équipes d'un même comité
- CNC-J : les équipes d'un même comité et/ou d'une même région

Le calendrier CDC-J et CRC-J doit prévoir une date de secours et son lieu en cas de report d'une journée (par exemple pour intempéries).

La décision d'annulation d'une journée doit être prise de conserve entre l'Arbitre Principal du concours, le Délégué Officiel et le Comité de Pilotage concerné.

Tout report de date est interdit entre deux clubs.

## **ARTICLE 6 : Critères d'attribution d'organisation**

Pour le CDC-J / CRC-J :

- Priorité aux clubs et/ou comités ayant des équipes inscrites en CDC-J et CRC-J ;
- Aux clubs n'ayant pas fait de forfait ;
- A tour de rôle des candidatures par années ;
- Suivant possibilités d'organisation (surface des terrains, éclairage, sonorisation, sanitaires, éventuellement boulodrome couvert pour le début et fin de saison, etc....).

## **ARTICLE 7 : Charges du club organisateur**

Pour le CDJ-C et CRC-J

Traçage des terrains obligatoire soit 4 terrains par match sinon au moins 3 terrains par match (dans ce cas les têtes à têtes se jouent sur 2 tours). Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (15 x 4m) avec un minimum toléré de 12 x 3 m.

Le club organisateur doit également prévoir :

- Éclairage, sonorisation, sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat
- Assurer l'accueil des équipes
- Tenue de la table de marque avec le délégué officiel
- Frais d'arbitrage et de délégation à la charge de l'organisateur selon les barèmes en vigueur à chaque niveau
- Le matériel nécessaire pour l'épreuve de tir

## **ARTICLE 8 : Arbitrage – Délégation**

8.1 – Arbitrage :

Pour le CDC-J / CRC-J :

Les comités départementaux et régionaux doivent désigner un nombre suffisant d'Arbitres en fonction du nombre d'équipes pour chaque journée (désignation par les Commissions d'Arbitrage territoriales).

Pour la finale du CNC-J :

La désignation des Arbitres Nationaux est effectuée par la Commission Nationale d'Arbitrage.

8.2 - Délégations :

Pour le CDC-J / CRC-J :

Les comités départementaux et régionaux doivent impérativement désigner par site un Délégué Officiel de leurs comités directeurs respectifs

Pour la finale du CNC-J :

La délégation est confiée aux membres du Comité de Pilotage du CNC.

# **2ème PARTIE : LES EQUIPES**

## **ARTICLE 9 : Participation**

9.1 - Non-obligation :

La participation d'un club au championnat des clubs cadets est volontaire sans obligation d'y adhérer. Le club doit renouveler tous les ans sa participation auprès de son comité

9.2 –Modalités :

Les clubs ne s'étant pas acquittés des éventuelles amendes infligées la saison précédente ne pourront pas s'inscrire pour la saison en cours

En CDC-J :

Les inscriptions peuvent être payantes par équipe mais les montants doivent être votés en Assemblée Générale des comités départementaux et reportées dans leurs Règlements Intérieurs respectifs

En finale CNC-J :

La participation d'une équipe championne de son CRC n'est accordée qu'à condition que le comité régional ait respecté le présent Règlement National.

9.5 – Tenue vestimentaire :

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique pour tous les niveaux, CDC, CRC et CNC (Haut identique en CDC et CRC, haut et bas identiques en CNC).

Dans le cadre d'une entente au sein d'une école de pétanque, les équipes doivent être munies d'une tenue identique aux couleurs soit de l'entente, soit d'un des clubs des joueurs de l'équipe.

Publicité : il est autorisé dans le respect des lois et règlements en vigueur (par exemple tabac et alcool sont interdits de publicités).

#### 9.6 – Fiche d'engagement :

Afin d'avoir un suivi de la composition des équipes de la phase départementale à la phase finale du CNC, une fiche d'engagement doit être renseignée au même moment que l'inscription. Elle est complétée par le coach de l'équipe et envoyée au comité départemental ainsi qu'au responsable jeune du département.

Le responsable technique des jeunes départemental vérifie et centralise toutes les fiches d'engagements.

Cette fiche sera ensuite transmise au fil des qualifications au responsable technique régional, puis à l'élu fédéral national référent pour les niveaux supérieurs (CRC, CNC).

La fiche d'engagement est téléchargeable sur le site internet fédéral.

### **ARTICLE 10 : Composition des équipes**

Il existe plusieurs possibilités pour inscrire une équipe :

- équipe d'un même club FFPJP ;
- équipe provenant d'une même école de pétanque\* labellisée ou reconnue par la FFPJP

\* Une école de pétanque peut regrouper plusieurs clubs par le biais d'une convention d'entente de clubs pour la constitution d'une école de pétanque. Cette entente (restreinte à un critère de proximité géographique) doit être déclarée et validée par le président du comité départemental et régional et ainsi recensée par la FFPJP avant le 15 février de chaque début de saison. La déclaration des clubs figurant dans l'entente ne peut pas être modifiée en cours d'année.

*Les détails sur la déclaration des ententes sont disponibles dans le document « Le cahier des charges des écoles de pétanque et de jeu provençal »*

[https://home.ffpjp.org/images/DTN/2021/Cahier\\_des\\_charges\\_-\\_EDPJP.PDF](https://home.ffpjp.org/images/DTN/2021/Cahier_des_charges_-_EDPJP.PDF)

Les clubs ou les écoles de pétanque sont autorisés à inscrire plusieurs équipes.

Le changement de joueurs d'équipes d'un même club ou d'une même école de pétanque est autorisé pour un seul joueur.

Un seul joueur de la catégorie inférieur est autorisé à participer au championnat CDC-C, CRC-C et CNC-C.

#### 10.1 – Coaching :

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un coach devant être un adulte.

Pour les compétitions en CDC et CRC, le coach devra être titulaire au minimum du diplôme initiateur.

Pour la phase finale du CNC, le coach devra être au minimum diplômé d'un BF1 (y compris les coaches adjoints mentionnés sur la fiche d'engagement et de match).

Le coach doit impérativement être licencié et déposer sa licence à la table de marque avec celles de son équipe.

#### 10.2 – Joueurs mutés :

Un seul joueur muté extra départemental est autorisé par équipe.



## 3ème PARTIE : LE JEU

### ARTICLE 11 : Principe

Un match est joué par 4 joueurs par équipe, il est composé de 3 phases jouées dans l'ordre suivant :

- une phase en simultané avec 4 parties en tête à tête,
- une phase en doublettes avec 2 parties,
- une phase en simultané avec 1 tripllette et une épreuve de tir de précision

#### 11.1 - Feuille de match :

Les équipes sont constituées de 4 joueurs mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque match peuvent comporter jusqu'à 6 joueurs soit 2 remplaçants maximum. La composition des têtes à têtes, des doublettes des triplettes et du tir est effectuée librement par le coach d'équipe avant chaque phase du match et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé.

Du fait que l'on puisse disputer plusieurs matchs sur une journée, l'unité des rencontres est le MATCH et donc la composition des équipes peut être différente à chaque 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 CNC-J, CRC-J, CDC-J 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 ».

#### 11.2 – Déroulement d'un match et attributions des points :

A chaque phase du match sont attribués des points pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, 2 points, 4 points doublettes, 4 points en triplettes et 4 points pour le tir.

Le total est donc de 24 points soit :

- 4 têtes à têtes à 2 points Total 8 points ;
- 2 doublettes à 4 pts Total 8 points
- 1 tripllette à 4 points
- 1 épreuve de tir de précision 4 points

Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur tout en permettant le match nul.

#### Déroulement des parties :

##### **Les distances de jeu se font entre 6 et 10 mètres.**

Les têtes à têtes se jouent en 13 points. Si au bout de 45 mn de temps de jeu, les 13 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 (1 point à chaque équipe)

Les doublettes et la tripllette se jouent en 13 points. Si au bout de 1h00 de temps de jeu, les 13 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 effectuer un classement au fil des matchs il est alors attribué à chaque équipe :

Règlement Championnat des Clubs Juniors – MAJ janvier 2023

- 3 points pour une victoire ;
- 2 points pour un match nul ;
- 1 point pour une défaite ;
- 0 point pour un forfait.

Contrairement aux concours, le championnat des clubs n'attribue pas de points de catégorisation aux joueurs individuellement.

### 11.3 - Les remplacements :

Les remplacements sont possibles si sont inscrits sur la feuille de match 5 ou 6 noms.

Ils peuvent intervenir en cours de parties sauf en tête à tête et l'épreuve de tir.

Dans les parties doublettes et la triplète d'un même match il est permis de remplacer 1 joueur dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les 2 remplaçants. En revanche on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même triplète.

Les remplaçants sont obligatoirement les joueurs qui n'ont pas débuté la phase en doublette ou en triplète.

#### Modalités de remplacement

Pour qu'il soit valide lors de la mène suivante, chaque remplacement envisagé doit être signalé par le coach de l'équipe au coach de l'équipe adverse et à l'arbitre avant l'arrêt de la dernière boule jouée de la mène en cours.

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 (dans la doublette ou la triplète où il était demandé)

## **ARTICLE 12 : Critères de classement général des équipes**

### 12-1 - Phase championnat :

1 - Total des points marqués

2 - En cas d'égalité de points au classement :

- entre 2 équipes : résultat de l'opposition entre elles. En cas de nul, application du critère 3 et si nécessaire de 4 à 6
- entre 3 ou plusieurs équipes : application du critère 1 puis si nécessaire de 3 à 6 à **partir des résultats des seules oppositions des équipes concernées**. Si le départage permet de classer une ou des équipes avec le critère 1, les autres équipes encore à égalité sont classées en application des critères 2 à 6.

3 - Point average général (différence des points Pour et Contre)

4 - Total des points « pour » le plus élevé

5 - Le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu (4 TT + 2 D + 1 T + 1 tir)

6 - Cumul des points « pour » et « contre » des 7 épreuves disputées. Pour le tir de précision, afin éviter un trop grand désavantage en cas de large victoire, l'écart ne pourra pas être supérieur à 6 points en conservant le score le plus élevé.

### 12.2 – Cas exceptionnels de phases de barrages et poules de qualifications en Finale CNC

Cet article est applicable :

- En cas de match nul lors de phases finales ou de barrages organisés par les comités départementaux ou régionaux ;
- En cas d'égalité de points lors de la finale CNC-C où les groupes ne seront plus considérés comme une phase championnat mais comme un « groupe de qualification » ;

Dans ces 2 cas sera appliqué, le départage au tir de précision simplifié (voir ci-après) et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ».

#### Déroulement de l'épreuve de tir de départage

Cercle de tir de 1 m de diamètre (cercle de placement de la boule cible)

Cercle de lancer de 0,5 m de diamètre (cercle de lancer / position du tireur)

Une liste de 4 joueurs inscrits sur la dernière feuille de match jouée par les 2 coachs avant le tir.

Le tir de la boule cible s'effectue uniquement à la distance de 7,50 m (du bord du cercle de lancer au

centre du cercle de placement de la boule cible) sur 2 tours, c'est-à-dire que chacun des 4 tireurs aura 2 boules à tirer.

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.

Les joueurs des 2 équipes sont placés à 2 mètres à l'arrière du tireur. Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1<sup>er</sup> tour et du passage des 8 joueurs. Les 8 joueurs tirent en tout 2 boules chacun, en 2 tours.

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 placement de la boule cible et après validation du tir par le second arbitre placé au cercle de lancer (jugement des pieds)

Validité du tir : Pour qu'un tir soit valable il faut que l'impact de la boule de tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouve la boule cible. Il est nul même s'il ne fait que toucher partiellement la limite de ce cercle.

Au moment du tir, le joueur doit avoir les deux pieds au sol à l'intérieur du cercle de lancement. Il ne peut ni lever un pied ni sortir du cercle de lancement avant l'impact de la boule de tir. Décompte des points

1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de placement de la boule cible

3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de placement de la boule cible

5 points pour le carreau restant dans le cercle de placement de la boule cible, la boule touchée devant sortir du cercle de placement de la boule cible.

L'équipe ayant totalisé 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 » aux mêmes conditions que dans les 2 tours mais sans décompte de points, le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.

## **4ème PARTIE : LA DISCIPLINE**

### **ARTICLE 13 : LE JURY**

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 coach 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)**

### **ARTICLE 14 : Cas de retards de joueurs ou d'équipes**

Retard d'un joueur :

Si le joueur qui arrive en retard était inscrit sur la feuille de match et qu'il n'avait pas déposé sa licence, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire de 30 minutes (parties limitées au temps).

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre.

Si le joueur était inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée mais passé le délai de 30 minutes, il ne peut plus jouer le tête à tête s'il devait y participer. En revanche, il peut participer à la phase des doublettes et de la triplette et du tir.

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.

### Précisions sur les points de pénalités en cas de retard :

- Tête à tête : au bout de 5 minutes, un point de pénalité est attribué. Par la suite, un point de pénalité est appliqué toutes les 5 minutes.
- Doublette et triplète : 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 débuter avec un joueur absent.
- Combiné et tir de précision : Au bout de 5 minutes, le joueur présent entame l'épreuve avec le premier atelier. Le retardataire ne peut pas débuter au cours d'un atelier, il débutera à l'atelier suivant en même temps que son adversaire, avec le retard de point qui en découle.

### En cas de malaise :

En cas de malaise d'un joueur au cours de la 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 11.3. À défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur coéquipier ou abandonner.

### Retard de plusieurs joueurs

La rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 3 joueurs. Si après le délai réglementaire de 30 minutes le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 3, l'équipe est considérée comme forfait.

Si les 2 équipes sont incomplètes, la formation des doublettes et de la triplète doit être obligatoirement respectée. Ce qui veut dire qu'en cas d'équipe incomplète c'est la triplète qui prime sur le tir.

### 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 11.1 du présent règlement.

## **ARTICLE 15 : FORFAIT et SANCTIONS PECUNIAIRES**

### 15.1 - Définition du forfait :

- en application de l'article 14 concernant les équipes composées de moins de 3 joueurs et de retard de toute l'équipe.
- abandon en cours de journée ou de match.

Un club sachant qu'une de ses équipes est « FORFAIT » a pour obligation de prévenir son ou ses « adversaires et le responsable du Comité de Pilotage de son niveau par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

Cette disposition ne dispense pas le club de l'amende pour forfait.

L'équipe vainqueur d'un forfait sera considérée comme ayant remporté le match 13 à 0 (3 points avec un point average de + 13).

Un forfait entraîne la suppression de l'indemnité fédérale pour les équipes participant au CNC pour la journée en cause.

### 15.2 - Amendes pour forfaits :

Les sommes indiquées ci-dessous s'appliquent pour le CNC-C et sont des maxima à ne pas dépasser pour les niveaux départementaux CDC-C et régionaux CRC-C. Les montants des amendes doivent être votés en Assemblées Générales Départementales et Régionales et reprises aux Règlements Intérieurs de ces instances.

Premier forfait : amende de 100€ pour un match soit 200€ pour une journée à 2 matchs et 300€ pour une journée à 3 matchs. L'abandon en cours de journée ou de match équivaut à un forfait équivalent avec application des amendes relatives.

Forfait général avant le début de la compétition soit après la publication du tirage et du calendrier des rencontres : une amende maximale de 400€ en CDC, 600€ en CRC

Forfait général en cours de compétition : amende maximale CDC 400 €, CRC 1000 €

Les amendes d'un premier forfait ne sont pas cumulables avec l'amende du forfait général.

Les mêmes montants que celui d'un forfait général en cours de compétition sont appliqués en cas de non-participation à une phase finale du championnat CDC, CRC et de 1000 € pour la finale du CNC et avec application éventuelle de sanctions sportives.

### 15.3 - Forfait général :

Le forfait général est prononcé soit :

- suite à un courrier du président du Club au référent du comité de pilotage concerné
- automatiquement après l'absence d'une équipe lors de 2 journées, consécutives ou pas.

Le club reçoit une notification de sanction où il est invité à payer l'amende par chèque ou virement au :

- comité départemental concernant le CDC-J ;
- comité régional concernant le CRC-J

Le référent du Comité de Pilotage de chaque niveau doit modifier le tirage au sort en conséquence du forfait et informer les autres équipes de la division ou groupe de l'équipe forfait.

Mode de règlement des amendes :

C'est le référent du Comité de Pilotage du niveau concerné qui établit une facture au club dont une équipe a fait forfait avec indication précise des conditions (nom précis et n° de l'équipe en CDC-J, date, lieu et nombre de matchs + forfait général éventuel) amenant au montant total à verser.

Cette facture sert de justificatif comptable aux 2 parties

## **ARTICLE 16 : FAUTES ET SANCTIONS SPORTIVES**

### 16.1 – Fautes collectives commises en tant qu'équipe

Fautes à prendre en considération :

C'est-à-dire autres que celles correspondant au Règlement du Jeu qui sont du ressort des Arbitres et Jurys comme :

- Composition d'équipe non respectée ;
- Remplacement de joueur non signalé ou conditions de remplacement non respectées ;
- Refus de disputer un match ;
- Forfait général avant (après constitution des groupes et / ou élaboration du calendrier) et en cours de compétition,
- Ethique sportive bafouée, parties non disputées ;
- Match « arrangé »,
- Abandon en cours de match ou de journée,
- Refus de règlement des amendes dues...

### **Dans tous les cas il est vivement recommandé de réunir le Jury**

**Sanctions sportives** relatives aux cas cités ci-avant et pour cas non prévus :

En plus des sanctions pécuniaires (amendes) une équipe de club ou d'entente peut se voir infliger des sanctions sportives énumérées ci-après, par les Comités de Pilotage respectifs :

- Avertissement
- Blâme
- Non versement, partielle ou totale, de l'indemnité financière fédérale (CNC-C)
- Annulation de match (s) avec attribution de « 0 » point et pénalité de points pour la saison en cours avec constitution - d'un nouveau classement
- Pénalité de points pour la saison suivante
- Exclusion du championnat des clubs.

## 16.2 – Fautes individuelles commises en tant que joueur et/ou dirigeant

Faute commise à l'encontre du règlement du jeu - conséquence d'un carton rouge pour une faute de jeu :

Vu que l'unité en championnat des clubs est le match (tête à tête, doublette et triplète / tir) il est définitivement exclu du match.

Remplacement : le joueur fautif peut être remplacé, sauf dans la partie dont il est exclu, et si la feuille de match comporte plus de 4 joueurs.

Le joueur exclu peut participer au match suivant dans le cas où il s'agit d'une journée à plusieurs matchs sauf si le jury, éventuellement réuni, a décidé d'une sanction supérieure.

**Le carton rouge pour une faute de comportement** exclu le joueur (et/ou dirigeant) de toute la journée sous réserves de sanctions disciplinaires individuelles.

**En cas de litige ou de contestation, il est vivement recommandé de réunir le Jury de la compétition avec application pure et simple des textes en vigueur. Sa décision est sans appel.**

La procédure de sanctions et d'appel est rappelée à l'article 17

## ARTICLE 17 : PROCEDURES DISCIPLINAIRES

### 17.1 – Fautes d'équipes (voir Article 16)

#### **Déclaration de litige / réclamation :**

**Les litiges et les réclamations** portant sur un match opposant deux clubs, ou opposant 2 autres équipes du groupe, **doivent être immédiatement consignées auprès du Délégué et de l'Arbitre Principal.**

**Le délégué devra obligatoirement réunir le jury**, dans le respect de l'article 13, avant de prendre une décision. Dans le cas de suspicion de « match arrangé » notamment lors de la dernière journée, le délégué et l'arbitre devront obligatoirement arrêter la rencontre et signifier aux coachs et joueuses les sanctions encourues, qu'elles soient sportives pour leur club voire, disciplinaires pour les joueuses.

**Seul le délégué pourra demander dans son rapport la saisine du Comité de Pilotage. Le rapport doit être transmis dans les 48 heures (recommandé par mail)** notamment dans le cas de faute collective et de connivence entre les équipes, prévu à l'article 16.

**Les résultats transmis par le Délégué Officiel seront considérés comme seuls valables et entérinés.**

### 17.2 - Instruction et décision de sanction :

Les fautes collectives (voir article 16) et celles non prévues imputables à une équipe seront traitées directement par le Comité de Pilotage du niveau en question : CDC-J par le Comité de Pilotage Départemental, CRC-J par le Comité de Pilotage Régional, CNC-J par le Comité de Pilotage CNC, qui ont pouvoir de décision et de sanction

Chargé d'instruction du dossier : le responsable du Comité de Pilotage du niveau ou son remplaçant désigné

Entretien contradictoire et décision de sanction : présence obligatoire de 3 membres minimum ou 5 membres maximum du Comité de Pilotage du niveau de la compétition

La notification de sanction (ou de non sanction) peut être transmise par mail aux clubs impliqués.

### 17.3 - Conditions d'appel :

L'appel peut être transmis dans les 10 jours qui suivent la réception de la notification de sanction au Président du Comité Directeur du niveau concerné. Il statuera en appel sans la présence des membres du Comité de Pilotage ayant statué en 1ère instance.

Suites éventuelles :

Le Président du Comité Directeur de l'instance concernée a le pouvoir d'engager des poursuites individuelles auprès de sa Commission de Discipline de 1<sup>ère</sup> instance comme indiqué ci-après au point 17.4.

#### 17.4 – Fautes individuelles de joueurs et/ou dirigeants

Dans tous les cas (même après décision de jury) c'est l'instance disciplinaire du niveau de compétition qui est saisie suivant nos procédures disciplinaires en vigueur.

Pour le CDC-J : Commission Départementale de Discipline, appel à la Commission Régionale

Pour le CRC-J : Commission Régionale de Discipline, appel à la Commission Nationale de la FFPJP

Pour le CNC-J : Commission Fédérale de Discipline, appel à la Commission Nationale de la FFPJP

Appel de décision du Jury : suivant le Code de Procédure FFPJP.

**Le présent règlement a été adopté lors du Comité Directeur de janvier 2023.**



# REGLEMENT CHAMPIONNAT DES CLUBS JEUNES : BENJAMINS-MINIMES



## Article 1 : Objet

L'objectif de ce championnat est le développement d'une pratique régulière pour les catégories en question en y permettant de faire jouer le maximum de licenciés dans un esprit de compétition par équipes en représentativité de leurs clubs ou d'une Ecole de Pétanque.

Chaque équipe est composée de 4 joueurs qui s'affrontent lors de parties déclinées en 3 phases : tête à tête, doublette et une phase en triplette qui comprend également une épreuve de tir de précision. Les oppositions entre équipes sont appelées « matchs » qui se déroulent lors de journées. La mixité est autorisée.

**La participation au championnat des clubs benjamins minimales n'est pas imposée par la FFPJP à ses organes déconcentrés que sont les comités départementaux et régionaux mais leur est vivement recommandée.**

## 1ère PARTIE : ARCHITECTURE

### ARTICLE 2 : Niveau territorial

Le Championnat des clubs benjamin-minimes comporte 3 niveaux de découpage territorial :

- Niveau Départemental dont l'appellation est Championnat Départemental des Clubs (**CDC-BM**) ;
- Niveau Régional dont l'appellation est Championnat Régional des Clubs (**CRC-BM**) ;
- Niveau National dont l'appellation est le Championnat National des Clubs (**CNC-BM**) ;

Les sigles **CNC**, **CRC** et **CDC** sont les seuls à pouvoir être utilisés pour désigner un niveau territorial.

Les CDC-BM et le CRC-BM comprennent une division unique et éventuellement plusieurs groupes.

Le CNC-BM est un unique rassemblement annuel des différents champions issus des CRC-BM

### ARTICLE 3 : Comité de Pilotage

#### 3.1 - Compétences :

Chaque niveau territorial est géré par un Comité de Pilotage :

- Le Comité de Pilotage National, en charge du CNC-BM est rattaché directement à la FFPJP ;
- Les Comités de Pilotage Régionaux en charge des CRC-BM sont rattachés à leurs régions respectives ;
- Les Comités de Pilotage Départementaux en charge des CDC-BM sont rattachés à leurs comités départementaux respectifs.

#### 3.2 - Rôle :

Chaque Comité de Pilotage a à sa tête un référent. Les Comités de Pilotage de chaque niveau, de conserve avec leurs Comités Directeurs respectifs, ont pour mission dans leur territoire de compétence la gestion des championnats des clubs soit :

- De gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- De constituer éventuellement les 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 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)

### 3.3 - Règlement intérieur des comités départementaux et régionaux :

En appui des Comités de Pilotage, chaque comité départemental ou régional doit adjoindre son propre Règlement Intérieur (RI) en annexe de celui-ci. Il permet de définir localement l'organisation générale du championnat des clubs conformément au rôle défini des Comités de Pilotage et sans aller à l'encontre du Règlement National.

## **ARTICLE 4 : Organisation**

Les CDC-BM et CRC-BM comprennent une unique division sans montées ni descentes. A l'instar du CNC-BM, les CRC-BM sont également des rassemblements uniques et annuels des différents champions issus des CDC-BM.

Les comités ne peuvent pas inscrire directement des équipes en CRC-BM, ils doivent obligatoirement organiser un CDC-BM à compter de 4 équipes. Dans l'impossibilité, ils doivent s'associer avec un comité limitrophe afin d'organiser un championnat qualificatif au CRC-BM.

## **ARTICLE 5 : Saison sportive et calendrier**

Dans le but de valoriser quantitativement et qualitativement cette compétition, le championnat des clubs benjamins-minimes se déroule sur des sites de rassemblement. Pour alléger le calendrier en diminuant au possible le nombre de dates nécessaires, les journées qui se déroulent sur une même date ou week-end peuvent comprendre 2 ou 3 matchs.

### 5.1 - Saison sportive :

A titre d'indicatif, les CDC-BM ont lieu en début d'année. Afin d'homogénéiser les évènements jeunes sur le mois de septembre, il est vivement conseillé d'organiser les CRC-BM le second week-end de septembre de chaque année. Le CNC-BM se déroule pendant les congés scolaires de la Toussaint. Les comités régionaux devront transmettre au Comité de Pilotage National les équipes qualifiées au moins 15 jours avant la date de la finale.

### 5.2 – Calendrier – Tirage au sort :

Un tirage au sort est préalable pour l'établissement du calendrier. Il est effectué par les Comités de Pilotage de chaque niveau. Le calendrier doit comporter les dates, horaires et lieux des matchs.

Doivent se rencontrer impérativement lors du/des 1ers matchs

- CDC-BM : les équipes d'un même club ou d'une même entente
- CRC-BM : les équipes d'un même comité
- CNC-BM : les équipes d'un même comité et/ou d'une même région

Le calendrier CDC-BM et CRC-BM doit prévoir une date de secours et son lieu en cas de report d'une journée (par exemple pour intempéries).

La décision d'annulation d'une journée doit être prise de conserve entre l'Arbitre Principal du concours, le Délégué Officiel et le Comité de Pilotage concerné.

Tout report de date est interdit entre deux clubs

## **ARTICLE 6 : Critères d'attribution d'organisation**

Pour le CDC-BM / CRC-BM :

- Priorité aux clubs et/ou comités ayant des équipes inscrites en CDC-BM et CRC-BM ;
- Aux clubs n'ayant pas fait de forfait ;
- A tour de rôle des candidatures par années ;
- Suivant possibilités d'organisation (surface des terrains, éclairage, sonorisation, sanitaires, éventuellement boulodrome couvert pour le début et fin de saison, etc...).

## **ARTICLE 7 : Charges du club organisateur**

Pour le CDC-BM et CRC-BM

Traçages des terrains obligatoires soit 4 terrains par match sinon au moins 3 terrains par match (dans ce cas les têtes à têtes se jouent sur 2 tours). Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (15 x 4m) avec un minimum toléré de 12 x 3 m.

Le club organisateur doit également prévoir :

- Éclairage, sonorisation, sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat
- Assurer l'accueil des équipes
- Tenue de la table de marque avec le délégué officiel
- Frais d'arbitrage et de délégation à la charge de l'organisateur selon les barèmes en vigueur à chaque niveau
- Le matériel nécessaire pour les épreuves de combinés et de tir

## **ARTICLE 8 : Arbitrage – Délégation**

8.1 – Arbitrage :

Pour le CDC-BM / CRC-BM :

Les comités départementaux et régionaux doivent désigner un nombre suffisant d'Arbitres en fonction du nombre d'équipes pour chaque journée (désignation par les Commissions d'Arbitrage territoriales).

Pour la finale du CNC-BM :

La désignation des Arbitres Nationaux est effectuée par la Commission Nationale d'Arbitrage.

8.2 - Délégations :

Pour le CDC-BM / CRC-BM :

Les comités départementaux et régionaux doivent impérativement désigner par site un Délégué Officiel de leurs comités directeurs respectifs

Pour la finale du CNC-BM :

La délégation est confiée aux membres du Comité de Pilotage du CNC.

# **2ème PARTIE : LES EQUIPES**

## **ARTICLE 9 : Participation**

9.1 – Non-obligation :

La participation d'un club au championnat des clubs benjamin-minimes est volontaire sans obligation d'y adhérer. Le club doit renouveler tous les ans sa participation auprès de son comité

#### 9.2 – Modalités :

Les clubs ne s'étant pas acquittés des éventuelles amendes infligées la saison précédente ne pourront pas s'inscrire pour la saison en cours

#### En CDC-BM :

Les inscriptions peuvent être payantes par équipe mais les montants doivent être votés en Assemblée Générale des comités départementaux et reportées dans leurs Règlements Intérieurs respectifs

#### En finale CNC-BM :

La participation d'une équipe championne de son CRC n'est accordée qu'à condition que le comité régional ait respecté le présent Règlement National.

#### 9.5 – Tenue vestimentaire :

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique pour tous les niveaux, CDC, CRC et CNC (Haut identique en CDC et CRC, haut et bas identiques en CNC).

Dans le cadre d'une entente au sein d'une école de pétanque, les équipes doivent être munies d'une tenue identique aux couleurs soit de l'entente, soit d'un des clubs des joueurs de l'équipe.

Publicité : il est autorisé dans le respect des lois et règlements en vigueur (par exemple tabac et alcool sont interdits de publicités)-

#### 9.6 – Fiche d'engagement :

Afin d'avoir un suivi de la composition des équipes de la phase départementale à la phase finale du CNC, une fiche d'engagement doit être renseignée au même moment que l'inscription. Elle est complétée par le coach de l'équipe et envoyée au comité départemental ainsi qu'au responsable jeune du département.

Le responsable technique des jeunes départemental vérifie et centralise toutes les fiches d'engagements.

Cette fiche sera ensuite transmise au fil des qualifications au responsable technique régional, puis à l'élu fédéral national référent pour les niveaux supérieurs (CRC, CNC).

La fiche d'engagement est téléchargeable sur le site internet fédéral.

### **ARTICLE 10 : Composition des équipes**

Il existe plusieurs possibilités pour inscrire une équipe :

- équipe d'un même club FFPJP ;
- équipe provenant d'une même école de pétanque\* labellisée ou reconnue par la FFPJP

\* Une école de pétanque peut regrouper plusieurs clubs par le biais d'une convention d'entente de clubs pour la constitution d'une école de pétanque. Cette entente (restreinte à un critère de proximité géographique) doit être déclarée et validée par le président du comité départemental et régional et ainsi recensée par la FFPJP avant le 15 février de chaque début de saison. La déclaration des clubs figurant dans l'entente ne peut pas être modifiée en cours d'année.

*Les détails sur la déclaration des ententes sont disponibles dans le document « Le cahier des charges des écoles de pétanque et de jeu provençal »*

[https://home.ffpjp.org/images/DTN/2021/Cahier\\_des\\_charges\\_-\\_EDPJP.PDF](https://home.ffpjp.org/images/DTN/2021/Cahier_des_charges_-_EDPJP.PDF)

Les clubs ou les écoles de pétanque sont autorisés à inscrire plusieurs équipes.

Le changement de joueurs d'équipes d'un même club ou d'une même école de pétanque est autorisé pour un seul joueur.

Un seul joueur de la catégorie inférieur est autorisé à participer au championnat CDC-C, CRC-C et CNC-C.

#### 10.1 – Coaching :

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un coach devant être un adulte.

Pour les compétitions en CDC et CRC, le coach devra être titulaire au minimum du diplôme initiateur.

Pour la phase finale du CNC, le coach devra être au minimum diplômé d'un BF1 (y compris les coaches adjoints mentionnés sur la fiche d'engagement et de match).

Le coach doit impérativement être licencié et déposer sa licence à la table de marque avec celles de son équipe.

#### 10.2 – Joueurs mutés :

Un seul joueur muté extra départemental est autorisé par équipe.

## 3ème PARTIE : LE JEU

### ARTICLE 11 : Principe

Un match est joué par 4 joueurs par équipe, il est composé de 3 phases jouées dans l'ordre suivant :

- une phase en simultané avec 2 parties en tête à tête et 2 parties en combiné (voir annexe) ;
- une phase en doublettes avec 2 parties
- une phase en simultané avec 1 triplète et une épreuve de tir simplifiée (voir annexe).

#### 11.1 - Feuille de match :

Les équipes sont constituées de 4 joueurs mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque match peuvent comporter jusqu'à 6 joueurs soit 2 remplaçants maximum.

La composition des têtes à têtes, des combinés, des doublettes des triplètes et du tir est effectuée librement par le coach avant chaque phase du match et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé.

Du fait que l'on puisse disputer plusieurs matchs sur une journée, l'unité des rencontres est le MATCH et donc la composition des équipes peut être différente à chaque 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 CNC-BM, CRC-BM, CDC-BM 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 ».

#### 11.2 – Déroulement d'un match et attributions des points :

A chaque phase du match sont attribués des points pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, 2 points en combinés 4 points doublettes, 4 points en triplètes et 4 points pour le tir.

Le total est donc de 24 points soit :

- 2 têtes à têtes à 2 points Total 4 points ;
- 2 combinés à 2 points Total 4 points
- 2 doublettes à 4 pts Total 8 points
- 1 triplète à 4 points
- 1 épreuve de tir 4 points

Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur tout en permettant le match nul.

#### Déroulement des parties :

**Les distances de jeu se font entre 5 et 8 mètres.**

Les têtes à têtes se jouent en 13 points. Si au bout de 45 mn de temps de jeu, les 13 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 (1 point à chaque équipe)

Les doublettes et la triplète se jouent en 13 points. Si au bout de 1h00 de temps de jeu, les 13 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 effectuer un classement au fil des matchs il est alors attribué à chaque équipe :

- 3 points pour une victoire ;
- 2 points pour un match nul ;
- 1 point pour une défaite ;
- 0 point pour un forfait.

Contrairement aux concours, le championnat des clubs n'attribue pas de points de catégorisation aux joueurs individuellement.

### 11.3 - Les remplacements :

Les remplacements sont possibles si sont inscrits sur la feuille de match 5 ou 6 noms.

Ils peuvent intervenir en cours de parties sauf en tête à tête, pour le combiné et l'épreuve de tir.

Dans les parties doublettes et la triplète d'un même match il est permis de remplacer 1 joueur dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les 2 remplaçants. En revanche on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même triplète.

Les remplaçants sont obligatoirement les joueurs qui n'ont pas débuté la phase en doublette ou en triplète.

#### Modalités de remplacement

Pour qu'il soit valide lors de la mène suivante, chaque remplacement envisagé doit être signalé par le coach de l'équipe au coach de l'équipe adverse et à l'arbitre avant l'arrêt de la dernière boule jouée de la mène en cours.

Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéficiaire du remplacement est perdu seulement pour la partie en cours (dans la doublette ou la triplète où il était demandé)

## **ARTICLE 12 : Critères de classement général des équipes**

### 12-1 - Phase championnat :

1 - Total des points marqués

2 - En cas d'égalité de points au classement :

- entre 2 équipes : résultat de l'opposition entre elles. En cas de nul, application du critère 3 et si nécessaire de 4 à 6
- entre 3 ou plusieurs équipes : application du critère 1 puis si nécessaire de 3 à 6 **à partir des résultats des seules oppositions des équipes concernées**. Si le départage permet de classer une ou des équipes avec le critère 1, les autres équipes encore à égalité sont classées en application des critères 2 à 6.

3 - Point average général (différence des points Pour et Contre)

4 - Total des points « pour » le plus élevé

5 - Le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu (2 TT + 2 combinés + 2 D + 1 T + 1 tir)

6 - Cumul des points « pour » et « contre » des 5 épreuves disputées. Pour le tir de précision et les combinés, afin d'éviter un trop grand désavantage en cas de large victoire, l'écart ne pourra pas être supérieur à 6 points en conservant le score le plus élevé.

## 12.2 – Cas exceptionnels de phases de barrages et poules de qualifications en Finale CNC

Cet article est applicable :

- En cas de match nul lors de phases finales ou de barrages organisés par les comités départementaux ou régionaux ;
- En cas d'égalité de points lors de la finale CNC-BM où les groupes ne seront plus considérés comme une phase championnat mais comme un « groupe de qualification » ;

Dans ces 2 cas sera appliqué, le départage au tir de précision simplifié (voir ci-après) et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ».

### Déroulement de l'épreuve de tir de départage

Cercle de tir de 1 m de diamètre (cercle de placement de la boule cible)

Cercle de lancer de 0,5 m de diamètre (cercle de lancer / position du tireur)

Une liste de 4 joueurs inscrits sur la dernière feuille de match jouée par les 2 coachs avant le tir.

Le tir de la boule cible s'effectue uniquement à la distance de 5,50 m (du bord du cercle de lancer au centre du cercle de placement de la boule cible) sur 2 tours, c'est-à-dire que chacun des 4 tireurs aura 2 boules à tirer.

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.

Les joueurs des 2 équipes sont placés à 2 mètres à l'arrière du tireur. Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1<sup>er</sup> tour et du passage des 8 joueurs. Les 8 joueurs tirent en tout 2 boules chacun, en 2 tours.

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 placement de la boule cible et après validation du tir par le second arbitre placé au cercle de lancer (jugement des pieds)

Validité du tir : Pour qu'un tir soit valable il faut que l'impact de la boule de tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouve la boule cible. Il est nul même s'il ne fait que toucher partiellement la limite de ce cercle.

Au moment du tir, le joueur doit avoir les deux pieds au sol à l'intérieur du cercle de lancement. Il ne peut ni lever un pied ni sortir du cercle de lancement avant l'impact de la boule de tir.

### Décompte des points :

1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de placement de la boule cible

3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de placement de la boule cible

5 points pour le carreau restant dans le cercle de placement de la boule cible, la boule touchée devant sortir du cercle de placement de la boule cible.

L'équipe ayant totalisé 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 » aux mêmes conditions que dans les 2 tours mais sans décompte de points, le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.

## **4ème PARTIE : LA DISCIPLINE**

### **ARTICLE 13 : LE JURY**

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 coach 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)**

## **ARTICLE 14 : Cas de retards de joueurs ou d'équipes**

### Retard d'un joueur :

Si le joueur qui arrive en retard était inscrit sur la feuille de match et qu'il n'avait pas déposé sa licence, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire de 30 minutes (parties limitées au temps).

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre.

Si le joueur était inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée mais passé le délai de 30 minutes, il ne peut plus jouer le tête à tête s'il devait y participer. En revanche, il peut participer à la phase des doublettes et de la triplète et du tir.

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.

### Précisions sur les points de pénalités en cas de retard :

- Tête à tête : au bout de 5 minutes, un point de pénalité est attribué. Par la suite, un point de pénalité est appliqué toutes les 5 minutes.

- Doublette et triplète : 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 débuter avec un joueur absent.

- Combiné et tir de précision : Au bout de 5 minutes, le joueur présent entame l'épreuve avec le premier atelier ou série. Le retardataire ne peut pas débuter au cours d'un atelier ou série, il débutera à l'atelier ou la série suivant en même temps que son adversaire, avec le retard de point qui en découle.

### En cas de malaise :

En cas de malaise d'un joueur au cours de la 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 11.3. À défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur coéquipier ou abandonner.

### Retard de plusieurs joueurs

La rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 3 joueurs. Si après le délai réglementaire de 30 minutes le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 3, l'équipe est considérée comme forfait.

Si les 2 équipes sont incomplètes, la formation des têtes à têtes doublettes et de la triplète doit être obligatoirement respectée. Ce qui veut dire qu'en cas d'équipe incomplète c'est la triplète qui prime sur le tir et le tête à tête sur le combiné.

### 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 11.1 du présent règlement.

## **ARTICLE 15 : FORFAIT et SANCTIONS PECUNIAIRES**

### 15.1 - Définition du forfait :

- en application de l'article 14 concernant les équipes composées de moins de 3 joueurs et de retard de toute l'équipe.

- abandon en cours de journée ou de match.

Un club sachant qu'une de ses équipes est « FORFAIT » a pour obligation de prévenir son ou ses « adversaires » et le responsable du Comité de Pilotage de son niveau par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

Cette disposition ne dispense pas le club de l'amende pour forfait.

L'équipe vainqueur d'un forfait sera considérée comme ayant remporté le match 13 à 0 (3 points avec un point average de + 13).

Un forfait entraîne la suppression de l'indemnité fédérale pour les équipes participant au CNC pour la journée en cause.

#### 15.2 - Amendes pour forfaits :

Les sommes indiquées ci-dessous s'appliquent pour le CNC-BM et sont des maximas à ne pas dépasser pour les niveaux départementaux CDC-BM et régionaux CRC-BM. Les montants des amendes doivent être votés en Assemblées Générales Départementales et Régionales et reprises aux Règlements Intérieurs de ces instances.

Premier forfait : amende de 100€ pour un match soit 200€ pour une journée à 2 matchs et 300€ pour une journée à 3 matchs. L'abandon en cours de journée ou de match équivaut à un forfait équivalent avec application des amendes relatives.

Forfait général avant le début de la compétition soit après la publication du tirage et du calendrier des rencontres : une amende maximale de 400€ en CDC, 600€ en CRC

Forfait général en cours de compétition : amende maximale CDC 400 €, CRC 1000 €

Les amendes d'un premier forfait ne sont pas cumulables avec l'amende du forfait général.

Les mêmes montants que celui d'un forfait général en cours de compétition sont appliqués en cas de non-participation à une phase finale du championnat CDC, CRC et de 1000 € pour la finale du CNC et avec application éventuelle de sanctions sportives.

#### 15.3 - Forfait général :

Le forfait général est prononcé soit :

- suite à un courrier du président du Club au référent du comité de pilotage concerné
- automatiquement après l'absence d'une équipe lors de 2 journées, consécutives ou pas.

Le club reçoit une notification de sanction où il est invité à payer l'amende par chèque ou virement au :

- comité départemental concernant le CDC-BM ;
- comité régional concernant le CRC-BM

Le référent du Comité de Pilotage de chaque niveau doit modifier le tirage au sort en conséquence du forfait et informer les autres équipes de la division ou groupe de l'équipe forfait

Mode de règlement des amendes :

C'est le référent du Comité de Pilotage du niveau concerné qui établit une facture au club dont une équipe a fait forfait avec indication précise des conditions (nom précis et n° de l'équipe en CDC-BM, date, lieu et nombre de matchs + forfait général éventuel) amenant au montant total à verser.

Cette facture sert de justificatif comptable aux 2 parties.

### **ARTICLE 16 : FAUTES ET SANCTIONS SPORTIVES**

#### 16.1 – Fautes collectives commises en tant qu'équipe

Fautes à prendre en considération :

C'est-à-dire autres que celles correspondant au Règlement du Jeu qui sont du ressort des Arbitres et Jurys comme :

- Composition d'équipe non respectée ;
- Remplacement de joueur non signalé ou conditions de remplacement non respectées ;
- Refus de disputer un match ;
- Forfait général avant (après constitution des groupes et / ou élaboration du calendrier) et en cours de compétition,
- Ethique sportive bafouée, parties non disputées ;
- Match « arrangé »,
- Abandon en cours de match ou de journée,
- Refus de règlement des amendes dues...

**Dans tous les cas il est vivement recommandé de réunir le Jury**



**Sanctions sportives** relatives aux cas cités ci-avant et pour cas non prévus :

En plus des sanctions pécuniaires (amendes) une équipe de club ou d'entente peut se voir infliger des sanctions sportives énumérées ci-après, par les Comités de Pilotage respectifs :

- Avertissement
- Blâme
- Non versement, partielle ou totale, de l'indemnité financière fédérale (CNC)
- Annulation de match (s) avec attribution de « 0 » point et pénalité de points pour la saison en cours avec constitution - d'un nouveau classement
- Pénalité de points pour la saison suivante
- Exclusion du championnat des clubs.

#### 16.2 – Fautes individuelles commises en tant que joueur et/ou dirigeant

Faute commise à l'encontre du règlement du jeu - conséquence d'un carton rouge pour une faute de jeu :

Vu que l'unité en championnat des clubs est le match (tête à tête, doublette et triplète / tir) il est définitivement exclu du match.

Remplacement : le joueur fautif peut être remplacé, sauf dans la partie dont il est exclu, et si la feuille de match comporte plus de 4 joueurs.

Le joueur exclu peut participer au match suivant dans le cas où il s'agit d'une journée à plusieurs matchs sauf si le jury, éventuellement réuni, a décidé d'une sanction supérieure.

**Le carton rouge pour une faute de comportement** exclu le joueur (et/ou dirigeant) de toute la journée sous réserve de sanctions disciplinaires individuelles.

**En cas de litige ou de contestation, il est vivement recommandé de réunir le Jury de la compétition avec application pure et simple des textes en vigueur. Sa décision est sans appel.**

La procédure de sanctions et d'appel est rappelée à l'article 17

## **ARTICLE 17 : PROCEDURES DISCIPLINAIRES**

### 17.1 – Fautes d'équipes (voir Article 16)

#### **Déclaration de litige / réclamation :**

**Les litiges et les réclamations** portant sur un match opposant deux clubs, ou opposant 2 autres équipes du groupe, **doivent être immédiatement consignés auprès du Délégué et de l'Arbitre Principal.**

**Le délégué devra obligatoirement réunir le jury**, dans le respect de l'article 13, avant de prendre une décision. Dans le cas de suspicion de « match arrangé » notamment lors de la dernière journée, le délégué et l'arbitre devront obligatoirement arrêter la rencontre et signifier aux coachs et joueuses les sanctions encourues, qu'elles soient sportives pour leur club, voire disciplinaires pour les joueuses.

**Seul le délégué pourra demander dans son rapport la saisine du Comité de Pilotage. Le rapport doit être transmis dans les 48 heures (recommandé par mail)** notamment dans le cas de faute collective et de connivence entre les équipes, prévu à l'article 16.

**Les résultats transmis par le Délégué Officiel seront considérés comme seuls valables et entérinés.**

### 17.2 - Instruction et décision de sanction :

Les fautes collectives (voir article 16) et celles non prévues imputables à une équipe seront traitées directement par le Comité de Pilotage du niveau en question : CDC-BM par le Comité de Pilotage Départemental, CRC-BM par le Comité de Pilotage Régional, CNC-BM par le Comité de Pilotage CNC, qui ont pouvoir de décision et de sanction

Chargé d'instruction du dossier : le responsable du Comité de Pilotage du niveau ou son remplaçant désigné

Entretien contradictoire et décision de sanction : présence obligatoire de 3 membres minimum ou 5 membres maximum du Comité de Pilotage du niveau de la compétition.

La notification de sanction (ou de non-sanction) peut être transmise par mail aux clubs impliqués

#### 17.3 - Conditions d'appel :

L'appel peut être transmis dans les 10 jours qui suivent la réception de la notification de sanction au Président du Comité Directeur du niveau concerné. Il statuera en appel sans la présence des membres du Comité de Pilotage ayant statué en 1ère instance.

#### Suites éventuelles :

Le Président du Comité Directeur de l'instance concernée a le pouvoir d'engager des poursuites individuelles auprès de sa Commission de Discipline de 1<sup>ère</sup> instance comme indiqué ci-après au point 17-4

#### 17.4 – Fautes individuelles de joueurs et/ou dirigeants

Dans tous les cas (même après décision de jury) c'est l'instance disciplinaire du niveau de compétition qui est saisie suivant nos procédures disciplinaires en vigueur.

Pour le CDC-BM : Commission Départementale de Discipline, appel à la Commission Régionale

Pour le CRC-BM : Commission Régionale de Discipline, appel à la Commission Nationale de la FFPJP

Pour le CNC-BM : Commission Fédérale de Discipline, appel à la Commission Nationale de la FFPJP

Appel de décision du Jury : suivant le Code de Procédure FFPJP.

**Le présent règlement a été adopté lors du comité directeur de janvier 2023.**

### **ANNEXE 1 : FEUILLE DE MATCH**

### **ANNEXE 1a : FICHE DE RESULTATS /ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCE**

### **ANNEXE 2 : LE COMBINE**

### **ANNEXE 3 : TIR DE PRECISION SIMPLIFIE**

### **ANNEXE 4 : FICHE D'ENGAGEMENT**



## REGLEMENT EPREUVE DE TIR DE PRECISION SIMPLIFIE BENJAMINS - MINIMES

**1 - Terrain de jeu** - Le terrain de jeu utilisé est celui prévu par le R.P.J. (art.5 et figures 1-5). Il est nécessaire de placer un cercle de 1 mètre de diamètre où sont situés les objets cibles, et 3 cercles de lancement de 50 cm. Le bord avant du cercle cible se situe à 4, 5 et 6 mètres des cercles de lancement.

**2 - Cibles et obstacles** - Ils sont placés comme indiqué sur les schémas, à l'intérieur d'un cercle de 1 mètre de diamètre. Les boules cibles (boules blanches) sont toujours placées **au centre** du cercle. Le but cible est placé de la même manière au centre de la cible (fig. 5). Pour les figures 2 et 4, les objets cibles et obstacles sont séparés **de 20 centimètres**. Pour la figure 2, les deux boules blanches sont collées et se situent au centre du cercle. Pour la figure 3, l'écart entre la boule cible et les boules obstacles sont de **6 centimètres** de chaque côté.

**Les minimes tirent à 5 mètres et 6 mètres, les benjamins tirent à 4 mètres et 5 mètres.**

### **3 - Matériel utilisé :**

- Boules cibles, figures 1, 2, 3 et 4. Elles ont toutes un diamètre de 74mm et un poids de 700g. Elles sont lisses et de couleur claire.
- But cible et obstacle, figure 2 et 5. Il a un diamètre réglementaire et est de couleur.
- Boules obstacles, figures 3 et 4. Elles sont identiques au point a) ci-dessus. Elles sont de couleur foncée.
- Cercle de 1 mètre de diamètre pour matérialiser la cible.
- Cercles de lancer de 50 cm.

### **4 - Validité du Tir :**

Pour les figures 2 et 4 l'impact de la boule de tir doit être situé derrière l'obstacle placé devant la boule.

Marque **0 point** lorsque :

- L'impact du tir ne se situe pas à l'intérieur du cercle cible.
- Si les obstacles (boules ou but) sont touchés avant les boules cibles
- Si le règlement n'est pas respecté (cercle mordu... etc.)

Marque **1 point** lorsque :

- La boule cible est touchée en premier sans quitter le cercle
- Au moins une des deux boules cibles est touchée en premier sans quitter le cercle (fig. 2)
- L'objet obstacle est touché au retour de la boule de tir (fig. 2 et 4)
- La boule cible est touchée en premier et que la boule obstacle noire est ensuite touchée (fig. 3)

Marque **3 points** lorsque :

- La boule cible (ou l'une des deux boules pour la fig. 2) est touchée et complètement sortie du cercle. Pour les figures 2,3 et 4, les boules ou but obstacles ne doivent pas bouger.
- Le but cible (fig. 5) est touché et ne quitte pas le cercle.

Marque **5 points** lorsque :

- La boule cible sort complètement du cercle et la boule du tireur reste dans le cercle (carreau). Pour les **figures 2, 3 et 4** les boules ou but obstacles ne doivent pas être touchés.
- Au moins une des deux boules blanches sort du cercle et la boule du tireur reste dans le cercle.
- Le but cible sort complètement du cercle

**Le score maximum est de 100 points.**

### **5 - Déroulement de l'épreuve :**

Chaque tireur doit effectuer une série complète de 20 tirs de la figure 1 à la figure 5 avec **2 TENTATIVES à la suite par DISTANCE**. Un arbitre tiendra la feuille de contrôle des points. Les adversaires tirent l'un après l'autre depuis la figure 1 à la première distance, jusqu'à la figure 5 à la seconde distance. Ils ont 30 secondes au maximum par boule tirée. Dans le championnat par équipe, le match nul est autorisé.

**NB :** Seulement dans le cadre d'un championnat de tir (confrontation à 2 joueurs avec vainqueur obligatoire), en cas d'égalité, on procédera à une série de 5 tirs, 1 par figure à 5 mètres uniquement, soit un nouveau décompte de points, maximum 25 points, et ceci dans le même ordre de passage. En cas de nouvelle égalité on refera le même procédé. Si l'égalité est effective lors d'une phase de qualification à la meilleure performance, ce sera le nombre de fois 5 points réussis par cible et ensuite le nombre de fois 3 points réussis par cible qui seront déterminants pour départager les ex-aequo.