

# CHAMPIONNATS DES CLUBS PAR EQUIPES DEPARTEMENTAUX

## OPEN ET VETERANS

### REGLEMENT DU CD42

Ce règlement est tiré du règlement national édité par la FFPJP, auquel sont adjoints des articles spécifiques du CD42.

#### 1. MISE EN PLACE DU COMITE DE PILOTAGE ET DU REFERENT

Le CD42 met en place un Comité De Pilotage (CDP) des dits Championnats par équipes et un référent par Championnat : Daniel BRANSIECQ (06 89 78 13 56) pour le CDC Open et Gérard LAMBERT (06 83 35 84 05) pour le CDC Vétérans, dont les rôles sont les suivants :

Le Comité diffusera les fiches d'inscription aux différents Championnats et gèrera les inscriptions et les participations.

Le CDP constituera les divisions et les groupes, ainsi que les montées et descentes dans les divisions. Il effectuera les tirages au sort en fonction du calendrier. Il vérifiera les feuilles de match et gèrera les forfaits, ainsi que, en 1<sup>e</sup> instance, les litiges à venir.

Il centralisera les résultats, actualisera les classements et archivera les résultats et transmettra le classement au CD42 pour afficher les résultats sur le site internet.

Le référent a pour rôle de servir d'interface entre les équipes, les Clubs, les capitaines et le Comité de la Loire, pour tous renseignements ou litiges que ce soit.

Pour le CDC Vétérans, les feuilles de match sont à envoyer directement par mail à Gérard LAMBERT : [gegeloire42@gmail.com](mailto:gegeloire42@gmail.com) ou par courrier à Mr Gerard Lambert 163 rue de la blanchisserie 42153 Riorges.

Pour le CDC Open, les feuilles de match sont à envoyer soit par mail, soit par courrier au CD 42.

Les envois seront faits au maximum 72 heures après le match

#### 2. GENERALITES

La participation au CDC est basée sur le volontariat des Clubs.

La composition de l'équipe est sous la responsabilité du capitaine nommé par son Club.

Les rencontres se jouent en conformité du règlement de la FFPJP.

Le CDP peut regrouper le CDC en groupes géographiques.

Le CD 42 et le CDP modifieront le présent règlement en fonction de l'évolution des CDC.

### **3. DENOMINATION DES EQUIPES**

1<sup>e</sup> division : CDC 1 : 2 groupes de 6 équipes,

2<sup>e</sup> division : CDC 2 : 4 groupes de 6 équipes,

3<sup>e</sup> division : CDC 3 : les équipes engagées restantes seront réparties en groupes, en fonction du nombre d'inscriptions.

### **4. DENOMINATION POUR LES CLUBS**

L'équipe du Club la plus haute dans les divisions, porte le numéro 1.

Si 2 équipes se trouvent dans la même division, elles portent 2 numéros différents. Le numéro ne correspond pas forcément à la division.

Pour la 1<sup>e</sup> division, il y aura au maximum 2 équipes du même Club.

### **5. DEROULEMENT DES PARTIES**

Chaque équipe doit être composée de 6 à 8 joueurs, toutes catégories confondues.

Par exception, dans le but d'éviter les forfaits, il sera accepté qu'une équipe dispute une rencontre avec seulement 4 joueurs. Cette dérogation ne sera acceptée qu'une seule fois au cours de la saison. Les scores des parties non disputées seront comptabilisés en faveur de l'équipe complète, par 13 à 7.

Les journées se joueront sur la formule du Club recevant.

Tous les joueurs devront avoir la tenue du Club homogène sous peine de sanction.

En doublette ou en triplète, seuls 2 joueurs peuvent être remplacés, un par équipe ; un joueur remplacé dans une équipe ne peut plus revenir dans la partie en cours. Pour un remplacement, le joueur remplaçant doit être inscrit sur la feuille de match, le capitaine de l'équipe adverse doit être prévenu et le remplacement doit être effectué à partir de la mène suivante, avant le jet de but.

### **6. MODALITES DES PARTIES**

#### **Phases de groupes**

6 Têtes à Têtes à 2 points = 12 points

3 Doublettes à 4 points = 12 points

2 Triplettes à 6 points = 12 points

Soit un total de 36 points à distribuer ; le match nul est possible.

Le classement s'effectue sur la base de :

- Match gagné : 3 points

- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point
- Match forfait : 0 point

Chaque match se déroule en  $6 + 3 + 2 = 11$  parties.

En cas d'égalité au classement général, le CDP procèdera de la manière suivant pour départager les 2 équipes :

- Goal average général (différence points-pour et points-contre) ;
- Nombre de victoires dans les parties ;
- Goal average particulier ;
- Total de points de rencontres les plus élevés (points pour).

Ces critères s'appliquent dans cet ordre.

### **Phases finales**

Les phases finales se jouent également en 36 points. En cas d'égalité, un tir de départage aura lieu (voir annexe au présent règlement).

## **7. MODALITES PRATIQUES DU CDC**

- L'entrée des nouvelles équipes se fera par la plus basse division.
- Si 2 équipes d'un même Club sont dans la même division, elles devront se trouver dans 2 groupes différents. Si impossibilité, elles se rencontreront lors de la 1<sup>e</sup> journée.
- Un seul joueur muté extra départemental sera accepté par équipe.
- Un joueur ayant participé à une journée du CDC avec une équipe ne pourra en aucun cas participer à une journée avec une autre équipe de son Club, quelle que soit la division.
- Le CDC se déroulera du mois d'avril au mois d'octobre.
- Aucun autre concours ne sera autorisé lors d'une journée du CDC.
- Les dates du calendrier sont des dates butoir, les Clubs pourront se mettre d'accord pour avancer la date du match à la convenance des 2 Clubs. Si aucun accord n'est trouvé entre les capitaines, la date du match sera la date butoir et au plus tard le match devra se dérouler le jour de la date butoir à 14h30.

Si changement de date, le réfèrent devra être averti au moins 72 heures avant le match, ceci afin de pouvoir procéder à un éventuel contrôle du bon déroulement du match par des membres du Comité ou toute personne désignée par celui-ci.

## **8. CHARGES DU CLUB RECEVANT**

- Assurer l'accueil de l'équipe adverse.
- Assurer la transmission rapide (sous 72h) des résultats au secrétariat du Comité ou au référent pour le CDC Vétérans.
- Une amende de 5€ de pénalité par jour de retard sera appliquée.

## **9. MONTEES ET DESCENTES DE DIVISION**

### **Composition des divisions**

#### **1e DIVISION**

Composée de deux groupes de 6 équipes chacun. La répartition dans les groupes se fera par tirage au sort intégral.

Le premier de chaque groupe disputera la finale du CDC D1 et le vainqueur sera qualifié pour évoluer en CRC l'année suivante. Le finaliste jouera le match de qualification pour disputer le CRC (pour le CDC Open).

#### **2e DIVISION :**

Composée de 4 groupes de 6 équipes, avec si possible un tirage semi géographique.

Le premier de chaque groupe accédera à la 1e division et disputera une ½ finale pour sélectionner les 2 équipes qui joueront la finale de D2.

#### **3e DIVISION :**

Le reste des équipes inscrites, hors D1 et D2, seront réparties dans les groupes de 5 ou 6 équipes en fonction du nombre d'équipes inscrites. Il sera tenu compte lors du tirage au sort de la position géographique. Le premier de chaque groupe montera directement en D2 et disputera les barrages pour désigner les 2 équipes qui lutteront pour le titre de champion de D3.

Un Club aura la possibilité de refuser la montée de son équipe en division supérieure. Pour cela, il devra envoyer un courrier au Comité. Une amende de 50€ sera appliquée, ainsi que la rétrogradation de l'équipe en division inférieure.

L'équipe classée à la place suivante dans le même groupe sera désignée pour la remplacer.

### **Montées et descentes de Division 1 avec la division 2**

#### **1e cas : année normale**

Les 2 derniers et avant-derniers de chaque poule descendent en D2 ; les premiers de chaque groupe de D2 montent en D1.

### 2e cas : 1 équipe de D1 monte jouer en CRC : ou 1 équipe de D1 ne se réinscrit pas

Idem cas année normale, mais il manque une équipe en D1. Il faut faire monter une équipe supplémentaire en D1.

Les équipes dernières et avant-dernières de D1 tombent en D2.

Les premières de D2 montent en D1 avec en plus l'équipe classée meilleure au goal average général parmi les 4 seconds de D2.

### 3e cas : 1 équipe descend de CRC, elle retombe dans le CDC D1

Les équipes classées dernières et avant-dernières de D1 tombent de D2, il faut faire descendre une équipe supplémentaire. Elle sera choisie parmi les 2 équipes classées 4e de D1 ; celle qui aura le goal average général le plus défavorable descendra en D2.

Les 4 premiers de D2 monteront normalement en D1.

## **Montées :et descentes de la D2 avec la D3**

### **1e cas : année normale**

Descentes de D2 vers D3 : il descendra autant d'équipes de D2 qu'il y a de groupe en D3 (les derniers de chaque groupe de D2, avec en plus autant d'équipe que nécessaire parmi les équipes classées avant-dernières de D2, choisies parmi les plus mauvais goal average).

### **2e cas : une équipe de D1 monte en CRC ou une ou plusieurs équipes de D2 ne se réinscrivent pas en D2.**

Descentes idem au cas normal, mais pour les montées, nécessité de trouver une équipe supplémentaire ou plusieurs), choisie parmi les meilleurs goal average général des équipes classées secondes de D3.

### **3e cas : une équipe descend de CRC en CDC D1**

Idem comme le cas normal, mais il y a une équipe de plus en D1 ; il faut donc faire descendre une équipe supplémentaire, choisie parmi le reste des avant-derniers (en plus de celle choisie pour équilibrer le nombre de groupes de D3).

## **10. ARBITRAGE**

Aucun arbitre n'officiera dans les phases de groupes, sauf si un Club en fait la demande. Dans ce cas, il en assumera la charge financière.

Un arbitre sera désigné pour les phases finales. Le coût de l'arbitrage sera partagé entre les équipes participantes.

En phase de groupes, le jury sera composé des capitaines pour traiter les litiges. Si le litige rencontré est plus important, ce dernier devra faire l'objet d'un courrier au CDP relatant les faits, et signé des capitaines.

## **11. FORFAITS ET SANCTIONS**

A moins de 4 joueurs, l'équipe sera considérée comme forfait.

Une équipe forfait a l'obligation de prévenir au moins 48h à l'avance le capitaine de l'équipe adverse, afin de lui éviter des frais.

Si une équipe gagne par forfait, elle inscrira le match vainqueur (3 points), ainsi que le score de 19 à 0.

Un forfait sera amendé de 50€, 2 forfaits de 100€ et un forfait général de 200€.

Dans le cas de forfait général d'une équipe, cette dernière sera reléguée en 3<sup>e</sup> division pour la saison suivante.

Le forfait général se signale par un courrier du Président du Club, accompagné du chèque correspondant, libellé au nom du CD42. En cas de non règlement de l'amende, aucune nouvelle licence ne sera délivrée au Club concerné.

## **12. FAUTES ET SANCTIONS**

Pour tout type de faute, le CDP jugera de la gravité de la faute signalée par les capitaines et avérée d'une autre façon, et prendra la décision appropriée.

Si la faute est importante, le CDP transmettra le dossier à la Commission de Discipline.

La participation d'un joueur à 2 équipes différentes entrainera l'exclusion du joueur et de l'équipe fautive pour la saison en cours. L'équipe sera rétrogradée en 3<sup>e</sup> division pour la saison suivante et sera amendée de 50€.

Si problème de tricherie, les deux équipes concernées seront amendées de 50 €, et seront rétrogradées en division inférieure.

## **13. CALENDRIER POUR 2019**

**Pour le CDC Open :**

- 1<sup>e</sup> journée :17 mars
- 2<sup>e</sup> journée : 24 mars
- 3<sup>e</sup> journée : 26 mai
- 4<sup>e</sup> journée : 2 juin
- 5<sup>e</sup> journée : 23 juin

- Cadrages : 30 juin
- Demi-finales : 15 septembre
- Finales : 22 septembre

**Pour le CDC Vétérans :**

- 1<sup>e</sup> journée : 11 avril
- 2<sup>e</sup> journée : 18 avril
- 3<sup>e</sup> journée : 2 mai
- 4<sup>e</sup> journée : 23 mai
- 5<sup>e</sup> journée : 20 juin
- Cadrages : 27 juin
- Demi-finales : 29 août
- Finales : 3 septembre

Le Comité se réserve le droit de modifier les dates.

Fait à St Etienne, le 6 novembre 2018

**Le Référent CDC Vétérans**

**Gérard LAMBERT**

**La Présidente du CD-42**

**Michèle ROUX**

**Le Référent CDC Seniors**

**Daniel BRANSIECQ**

## ANNEXE : EPREUVE DE TIR

### Objectifs

Cette épreuve permet de départager 2 équipes à égalité dans un match à élimination ou pour le titre, où il faut désigner un vainqueur.

### Aménagement de l'atelier

- 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).
- Le tir s'effectue uniquement à la distance de 8m sur 2 tours, c'est-à-dire que chacun des tireurs aura 2 boules à tirer.

### Dispositif et règle du jeu

- Une liste de 6 ou 4 joueurs est établie par les 2 capitaines avant le tir.
- A chacun des 2 tours, le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir en opposant 1 à 1, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste.
- La désignation de l'équipe qui débute le tir se fait par tirage au sort.
- Les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre principal placé au cercle de la surface de tir après validation du tir (jugement des pieds dans le cercle) par le 2ème arbitre placé au pas de tir.

### Déroulement

- 1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de tir,
- 3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de tir,
- 5 points pour le carreau restant dans le cercle de tir.
- 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 précédents, sauf que le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.