

CHAMPIONNAT DES CLUBS DEPARTEMENTAL PAR EQUIPES OPEN

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) du dit Championnat par équipes et un référent qui sera M. Jean Yves Mandon (06 32 62 89 39).

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

Il effectuera les tirages au sort en fonction du calendrier. Il vérifiera les feuilles de match et gèrera les forfaits, ainsi que, en 1^e instance, les litiges éventuels.

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 Open, les feuilles de match sont à envoyer soit par mail : (jy.ma@orange.fr) ou par courrier à l'adresse suivante : **MANDON Jean-Yves - 3, impasse du parc 42290 Sorbiers.**

Les envois seront faits au maximum 24 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.

Les journées peuvent être avancées, mais doivent obligatoirement se jouer dans l'ordre établi par le calendrier.

3. DENOMINATION DES EQUIPES

1^e division : CDC 1 : 2 groupes de 6 équipes,

2^e division : CDC 2 : 4 groupes de 6 équipes,

3^e division : CDC 3 : 4 groupes de 6 équipes

4^e division : CDC4 : les équipes engagées restantes seront réparties en groupes de 5 ou 6, 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^e division, il y aura au maximum 2 équipes du même Club.

Pour les Clubs ayant plusieurs équipes, un délai pour le dépôt des listes peut être fixé par le Comité, qui peut également utiliser la feuille de match de la première rencontre, qui fera office de liste initiale.

5. DEROULEMENT DES PARTIES

Chaque équipe doit être composée de 6 à 8 joueurs, toutes catégories confondues, inscrit sur la feuille de match avant le début des parties. Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « capitaine » pouvant être joueur. Le capitaine-coach peut participer en tant que joueur uniquement s'il figure parmi la liste des joueurs. Si une équipe utilise un « capitaine-coach » non joueur, celui-ci doit impérativement être licencié dans le

Club de l'équipe qu'il coache et déposer sa licence à la table de marque avec celles de son équipe. Les mineurs sont placés sous la responsabilité du capitaine obligatoirement majeur.

Par exception, dans le but d'éviter les forfaits, il sera accepté qu'une équipe dispute une rencontre avec seulement 4 joueurs. L'équipe complète marque les points des parties non jouées, mais ne marque pas les scores.

Les journées se joueront sur la formule du Club recevant.

Tous les joueurs devront avoir la tenue du Club homogène et respecter les décisions fédérales concernant le bas, sous la responsabilité des capitaines.

En doublette ou en tripléte, 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.

Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé par une équipe, mais dans ce cas l'équipe perd le bénéfice du remplacement pour la partie en cours.

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 procédera de la manière suivante pour départager les 2 équipes :

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 4 et 5,

- entre 3 ou plusieurs équipes : application du critère 1 puis si nécessaire de 3 à 5 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 5.

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

4 -Total des points « pour » le plus élevé ;

5 –Dans l'opposition entre elles, le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu puisque ce nombre est impair ($6 TT + 3 D + 2 T = 11$).

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).

1. 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^e journée.
- Un seul joueur muté extra départemental sera accepté par équipe.
- Un joueur ayant participé à une journée du CDC avec une équipe pourra éventuellement jouer dans une division supérieure, mais ne pourra en aucun cas revenir dans son équipe antérieure pour le reste de la saison.
- Les dates du calendrier sont des dates butoirs, 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. Aucune dérogation ne sera possible.

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.

1. CHARGES DU CLUB RECEVANT

- Assurer l'accueil de l'équipe adverse.
- Assurer la transmission rapide (sous 24h) des résultats au réfèrent.
- Une amende de 5€ de pénalité par jour de retard sera appliquée.

1. 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.

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

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

Le premier de chaque groupe accédera à la 2^{ème} division et disputera une 1/2 finale pour sélectionner les équipes qui joueront la finale de D3.

4^e DIVISION

Le reste des équipes inscrites, hors D1, D2 et D3 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 D3 et disputera les barrages pour désigner les 2 équipes qui lutteront pour le titre de champion de D4.

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

Montées et descentes de D1 avec la D2 (ainsi que la 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.

1e cas : année normale

Les premiers de chaque groupe de D2 monteront en D1. Les 2 derniers et avant-derniers de chaque groupe descendent en D2.

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

Idem cas année normale. Il faut faire monter une équipe supplémentaire en D1.

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

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

3e cas : 1 équipe descend de CRC, elle descend en CDC D1

Les équipes classées dernières et avant-dernières de D1 descendent en 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

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.

Année normale

Les premiers de chaque groupe de D3 monteront en D2. Les derniers et l'avant-derniers de chaque groupe de D2 descendent en D3.

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).

Descentes et montées de la D3 avec la D4

1e cas : année normale

Descentes de D3 vers D4 : il descendra autant d'équipes de D3 qu'il y a de groupe en D4 (les derniers de chaque groupe de D3, avec en plus autant d'équipe que nécessaire parmi les équipes classées avant-dernières de D3, choisies parmi les plus mauvais goal-average).

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.

FORFAITS ET SANCTIONS

A moins de 4 joueurs, l'équipe sera considérée comme forfait. 3 points 19 à 0

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 ne se présente pas, son adversaire, gagne par forfait, inscrira le match vainqueur (3 points), ainsi que le score de 19 à 0.

Un forfait sera amendé de 100€, 2 forfaits de 200€ et un forfait général de 400€.

Dans le cas de forfait général d'une équipe, cette dernière sera reléguée en 4^e division pour la saison suivante.

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

2. 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 de même division ou d'une division inférieure entrainera l'exclusion du joueur et de l'équipe fautive pour la saison en cours. L'équipe sera rétrogradée en 4^e division pour la saison suivante et sera amendée de 100€.

Si problème de tricherie, les deux équipes concernées seront amendées de 100 €, et seront rétrogradées en division inférieure.

3. REGLEMENT

Pour tous cas non traités dans le présent règlement, se reporter au règlement fédéral 2020.

4. CALENDRIER POUR 2020

- 1^e journée :15 mars
- 2^e journée : 22 mars
- 3^e journée : 24 mai
- 4^e journée : 31 mai
- 5^e journée : 14 juin
- Cadrages : 5 juillet
- Demi-finales : 13 septembre
- Finales : 20 septembre

Le Comité se réserve le droit de modifier les dates.

Fait à St Etienne, le 18 février 2020

La Présidente du CD-42

Michèle ROUX

Le Référent CDC Open

Jean Yves MANDON

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 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.