

# CHAMPIONNAT DES CLUBS DEPARTEMENTAL PAR EQUIPES 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) du dit Championnat par équipes et un référent qui sera Gérard LAMBERT (06 83 35 84 05).

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

Le CDP 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 éventuels.

Il centralisera les résultats, actualisera les classements, 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 soit par mail : [gegeloire42@gmail.com](mailto:gegeloire42@gmail.com) ou par courrier à l'adresse suivante : **Gérard LAMBERT 163 rue de la Blanchisserie 42153 RIORGES.**

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.

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

Pour les Clubs ayant plusieurs équipes, la feuille de match de la première rencontre fera office de liste initiale.

## **5. DEROULEMENT DES PARTIES**

Chaque équipe doit être composée de 6 à 8 joueurs (ses) atteignant au minimum 60 ans dans l'année, inscrits 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.

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 rencontres se joueront sur un même site regroupant l'ensemble des équipes d'un même groupe.

Tous les joueurs (y compris le capitaine) devront avoir la tenue du Club homogène (haut et bas) et respecter les décisions fédérales, sous la responsabilité des capitaines.

De manière aléatoire, un arbitre ou un délégué du Comité pourront intervenir sur une rencontre.

### **Remplacements**

Les remplacements sont possibles si sont inscrits sur la feuille de match 7 ou 8 noms.

Ils peuvent intervenir en cours de parties sauf en tête à tête.

Dans les parties en doublettes et triplettes 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 tripléte.

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

### **Modalités de remplacement**

Pour qu'il soit valide lors de la mène suivante, chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe au capitaine 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 tripléte où il était demandé).

### **Intempéries :**

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

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

2 - L'interruption a lieu pendant la phase de la tripléte, le score final de la rencontre sera celui acquis après la phase des doublettes. En cas de rencontre éliminatoire et de score de parité après les doublettes, la victoire reviendra au club ayant remporté le plus de parties sur les 6 disputées et en cas de nouvelle égalité le cumul des points « pour » et « contre » des 6 parties disputées.

## 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). En cas de nouvelle égalité, la « mort subite » sera appliquée.

## 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 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 fixes :

Journée simple : une seule rencontre débutant à 14h.

Journée double : une rencontre débutant à 8h30 et une rencontre débutant à 14h.

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

- Assurer l'accueil des équipes adverses.
- Tracer obligatoirement les jeux.
- Assurer la transmission rapide (sous 24h) des résultats au référent.
- 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.

Les derniers et avant-derniers de chaque groupe descendent en D2.

#### **2e DIVISION**

Composée de 4 groupes de 6 équipes.

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.

L'équipe classée meilleure 2<sup>e</sup> au goal-average général accède en D1.

Les descentes en D3 se feront en fonction du nombre de groupes en D3.

### **Montées et descentes de D1 avec la D2**

*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.*

### **3<sup>e</sup> 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 cadrages et les ½ finales pour désigner les 2 équipes qui lutteront pour le titre de champion de D3.

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

#### **10. ARBITRAGE**

Aucun arbitre n'officiera dans les phases de groupes, sauf si le Club recevant 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 et le Club recevant.

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€ plus un forfait général de 400€.

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

##### **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, date, lieu et nombre de matchs + forfait général éventuel) amenant au montant total à verser.

Cette facture sert de justificatif comptable aux 2 parties.

En cas de non-paiement de l'amende, le club défaillant se verra automatiquement refuser son affiliation à la FFPJP pour la saison suivante. Il est rappelé que le président du club est responsable des dettes du club et qu'il est passible de poursuites.

##### **Conséquences sportives :**

Le forfait général d'une équipe a pour conséquence sa disparition du championnat des clubs. Si le club concerné souhaite engager une nouvelle équipe, il ne pourra le faire que dans la plus petite division de son CDC. De plus une équipe du même club ne pourra pas accéder l'année suivante à la division où le forfait général a été déclaré.

## **12. FAUTES ET SANCTIONS**

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

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 Départementale de Discipline.

La participation d'un joueur à 2 équipes de même division ou d'une division inférieure entraînera 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 100€.

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

## **13. REGLEMENT**

Pour tous les cas non traités dans le présent règlement, se reporter au règlement fédéral 2022.

## **14. CALENDRIER POUR 2022**

- 1<sup>e</sup> match : 14 avril
- 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> match : 5 mai
- 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> match : 30 juin
- Cadrages : 8 septembre
- Demi-finales : 15 septembre
- Finales : 22 septembre

Le Comité se réserve le droit de modifier les dates.

Fait à St Etienne, le 18 janvier 2022

**La Présidente du CD-42**

**Michèle ROUX**

**Le Référent CDC Vétérans**

**Gérard LAMBERT**

### **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.