

# CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL DES CLUBS PAR EQUIPES JEU PROVENCAL

## REGLEMENT DU CD 42

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 dudit Championnat par équipes dont les rôles sont les suivants :

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

Le Comité de Pilotage 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, 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.

Les feuilles de match sont à envoyer soit par mail, soit par courrier au CD 42 et **devront être réceptionnées dans les 24h après les rencontres.**

Pour tous renseignements vous pouvez contacter le référent : Julien MORO 06.72.96.01.42

### 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 Comité de Pilotage peut regrouper le CDC en groupes géographiques.

Le CD42 et le Comité de Pilotage modifieront le présent règlement en fonction de l'évolution du CDC.

### 3. DEROULEMENT DES PARTIES

Chaque équipe doit être composée de 6 à 8 joueurs, toutes classifications confondues (y compris juniors et féminines).

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

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 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. 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.

#### 4. MODALITES DES PARTIES

1. Chaque rencontre comprend 3 parties en doublette et 2 parties en triplète.
2. Pour les 3 doublettes, parties en 11 points. Si au bout de 2h00 de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires si nécessaire pour arriver à 11. 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).
3. Pour les 2 triplètes, parties en 11 points. Si au bout de 2h00 de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires si nécessaire pour arriver à 11. 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 (3 points à chaque équipe).

Le règlement au temps s'applique : un seul cadre, le but doit être à 50 cm de la ligne de cadre et à 2 m en profondeur de la ligne de fond de jeu.

##### **Ordre des parties :**

En premier : les parties en doublette rapportent chacune 4 points, soit 12 points.

En second : les parties en triplète rapportent chacune 6 points, soit 12 points.

Attribution des points : le total des points attribués aux rencontres est de 24.

Le classement s'effectue sur la base de :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point
- Match forfait : 0 point

En cas d'égalité au classement général, le Comité de Pilotage 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 ;
  - 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. Goal average général ;
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 ( $3D + 2T = 5$ ).

Ces critères s'appliquent dans cet ordre.

## 5. MODALITES PRATIQUES DU CDC JEU PROVENÇAL

- Un seul joueur muté extra départemental sera accepté par équipe.
- Un joueur ayant participé à une journée du CDC Jeu Provençal avec une équipe ne pourra en aucun cas participer à une journée avec une autre équipe de son Club, quelle que soit la division.
- Les dates du calendrier sont des dates fixes, à horaires fixes :
  - Journée simple : une seule rencontre débutant à 8h30.
  - Journée double : une rencontre débutant à 8h30 et une rencontre débutant à 14h.
- Pour les phases finales, en cas d'égalité de points, sera appliqué un tir de départage (voir ci-après) et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ».

Déroulement de l'épreuve de départage :

**Une liste de 6 joueurs inscrits sur la dernière feuille de match jouée est préétablie par les 2 capitaines avant l'épreuve.** Les 6 joueurs participent. Les capitaines désignent parmi les 6 joueurs 3 tireurs et 3 pointeurs. La désignation de l'équipe qui débute l'épreuve se fait par tirage au sort.

L'équipe qui commence pointe en premier, l'adversaire doit faire de même et respecter la même alternance. Les listes des équipes doivent donc désigner séparément les 3 tireurs et les 3 pointeurs. Les joueurs des 2 équipes sont placés sur le côté, 2 mètres à l'arrière du tireur ou du pointeur. Les boules de tir ou de point ne sont ramassées qu'à l'issue du 1<sup>e</sup> tour et du passage des 12 joueurs.

Pour le point : un but marqué et posé à 16 mètres du bord du cercle de lancement, boule dans les 50 cm : 1 point, en dehors des 50 cm : 0. Si le joueur déplace le but en pointant, la mesure des 50 cm doit se faire du point initial du but soit au 16 m (le but n'est qu'un point de repère). Temps pour jouer 1mn.

Pour le tir : une boule posée à 16 mètres du cercle de lancer. Tir dans le respect du règlement des pas et du mètre. Boule touchée ou frappée : 1 point, manquée : 0 (pas de notion de carreau ou de palet et aucun cercle). Temps pour jouer 30 secondes. 2 passages par joueur dans le même ordre que le premier. Si à l'issue il y a toujours une égalité, on reprend la liste dans l'ordre des joueurs, toujours avec l'alternance point/ tir. Le premier qui marque 1 point à égalité de boules jouées est déclaré vainqueur.

## 6. CHARGES DU CLUB RECEVANT

- Assurer l'accueil des équipes adverses.
- Procéder au traçage des jeux (3) (24mx4m). Prévoir 1.5m de plus pour déplacement du but.
- Prévoir les cercles de lancement spécifiques.
- Assurer la transmission rapide des résultats au secrétariat du Comité sous 24h.

## 7. 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 relatant les faits, signé des capitaines, et transmis au Comité de Pilotage.

## **8. 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 13 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 à la division la plus basse 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 des amendes, aucune nouvelle licence ne sera délivrée au Club concerné.

## **9. FAUTES ET SANCTIONS**

Pour tout type de faute, le Comité de Pilotage 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 Comité de Pilotage 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 et une amende de 100€.

Si problème de tricherie, les deux équipes concernées seront amendées de 100€.

- **CALENDRIER POUR 2023**

- 1<sup>e</sup> journée : 18 juin
- 2<sup>e</sup> journée et 3<sup>e</sup> journée : 2 juillet

Le Comité se réserve le droit de modifier les dates si nécessaire.

Fait à St Etienne, le 2 mai 2023

**Le référent du CDC JP**



**Julien MORO**

**La Présidente du CD-42**



**Michèle ROUX**