



Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal

agrée par le Ministère de la jeunesse et des Sports

Ligue Rhône-Alpes

Comité Départemental de l'Isère

Maison Départementale des Sports 7, rue de l'Industrie 38320 EYBENS Cédex

Tél et Fax : 04.76.42.38.63

CHAMPIONNAT DES CLUBS

REGLEMENT INTERIEUR de la COMPETITION DEPARTEMENTALE

Lexique : on appellera :

- Rencontre : ensemble des matchs se déroulant le même jour sur le même lieu
(Exemple : rencontre du 8/04 à Echirolles)
- Match : Opposition entre deux clubs lors d'une rencontre
(Exemple : match entre Echirolles et Fontaine 2)
- Parties : Opposition entre deux équipes lors d'un match
(Exemple : partie en Tête à tête, partie en doublette, ...)

Article 1 : Objet, domaine d'application

- Le Championnat des Clubs se déroule par équipes composées de joueurs d'un même club, sous forme de championnat régulier avec classement par divisions, associé au principe des montées et des descentes.
Pour cette compétition il y a lieu d'appliquer le règlement de jeu officiel de la FIPJP.
- Le niveau Départemental ou CDC est géré par le Comité Départemental de l'Isère auprès duquel les clubs doivent inscrire leurs équipes avant la date limite fixée par ce dernier.
- Le montant des frais d'inscription est facturé ultérieurement aux clubs par le trésorier du Comité.

Article 2 : Composition du jury

- Un jury devra être constitué de tous les capitaines d'équipes présents afin de faire appliquer le règlement. Le capitaine de l'équipe qui reçoit la rencontre devient de facto président du jury.
- Ce Jury réglera tout problème et litige survenant pendant le déroulement de la rencontre (les capitaines des équipes concernées par le litige ne participent pas à la délibération mais peuvent être entendus comme témoins).
- La fiche du jury devra obligatoirement être retournée avec les feuilles de match au comité.

Article 3 : Composition des équipes, ententes, remplacements

- La compétition est ouverte à toutes les catégories (jeunes, féminines, seniors, vétérans).
- Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine licencié du club pouvant être joueur.
- Chaque équipe doit donc désigner un capitaine qui sera chargé de produire les licences, de remplir la feuille de match et de participer aux tirages au sort.
- Chaque équipe ne pourra comporter qu'un seul joueur muté extra département, par match.
- Les équipes sont constituées de:
 - 6 joueurs pour les CDC senior et vétérans
 - 4 joueurs pour les CDC Féminin et Jeu provençalMais les feuilles de match présentées avant le début de chaque rencontre peuvent comporter jusqu'à 6 ou 8 joueurs, soit 2 remplaçants et seulement 1 remplaçant pour le Jeu Provençal.
- La composition des équipes peut être différente à chaque match.
- La composition des équipes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque partie et n'est portée à la connaissance de l'adversaire que lorsque celui-ci a également constitué son équipe.

- Dans les parties en doublettes et triplètes 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.
Par contre on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même triplète.
 - Modalités de remplacement
Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe, au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre, lors de la mène précédant le remplacement. Dans tous les cas, un joueur sorti ne peut revenir dans la même partie
- En cas de remplacement demandé mais non effectué la mène suivante, l'équipe perd la possibilité d'effectuer le remplacement jusqu'à la fin de la partie.

Article 4 : Joueurs «brûlés»

- Définition: joueur déplacé d'une équipe de club à une autre de son club.
- Un maximum de deux joueurs qui ont participés au championnat des clubs dans une équipe peut jouer dans une équipe de division supérieure mais pas dans une équipe de division inférieure ou de même division.
- Les joueurs déplacés restent dans leur nouvelle équipe jusqu'à la fin du championnat. En aucun cas ils ne peuvent se déplacer de nouveau dans une autre équipe d'échelon supérieure.
Typologie des joueurs « brûlés »:
 - Les joueurs ayant bénéficié de pouvoir jouer en division supérieure qui participent à une autre équipe (Exemple : D1 à Elite et retour en D1).
 - Les joueurs qui participent dans une division inférieure alors qu'ils ont commencé dans une division supérieure (Exemple : D1 à D2)
 - Les joueurs qui jouent dans une autre équipe de la même division (clubs ayant plusieurs équipes dans une même division)
 - Les joueurs qui jouent dans une division supérieure alors que le quota autorisé a été dépassé. (Exemple : 3ème joueur qui passe de D2 à D1)
- Dans le cas où un joueur se déplace dans une autre équipe et qu'il ne rentre pas dans les critères cités ci-dessus, le match est perdu sur le score d'un forfait en plus le club fautif devra s'acquitter d'une amende de 50€
- En cas de récidive (pour tous joueurs quel que soit les équipes du club) l'amende augmentera de 50€ pour chaque nouveau joueur « brûlé » (Exemple : 50€ pour le 1^{er} joueur « brûlé », 100€ pour le 2^{ème} joueur « brûlé », 150€ pour le 3ème joueur brûlé et ainsi de suite).
- Un suivi nominatif sera fait pour les clubs ayant plusieurs équipes.
- Dans le cas où le capitaine de l'équipe n'est pas inscrit comme joueur sur la feuille de match, il n'est pas considéré comme « brûlé » s'il joue dans une autre équipe.

Article 5 : Déroulement

- Voir Spécificité CDC article A

Article 6 : Forfait et pénalités financières

- Une équipe qui ne pourrait présenter au moins 4 joueurs (3 pour les féminines), pour le match sera déclarée forfait.
- Un club, sachant qu'une de ses équipes est "forfait", a pour obligation de prévenir son ou ses adversaires, le club qui accueille la ou les rencontres ainsi que la Commission CDC deux jours avant la rencontre dernier délai par mail (exemple pour une rencontre le samedi, il doit envoyer le mail avant mercredi 24h). Dans le cas du non respect de cette disposition une pénalité financière de 100€ sera appliquée au club fautif qui sera reversée aux clubs adversaires afin de le ou les indemniser du préjudice subit.
Cette disposition **ne dispense pas le club de l'amende pour forfait.**
- Le forfait sera comptabilisé comme une victoire sur le score de 19 points à 0 et 11 parties gagnées pour l'équipe vainqueur. Au bout de deux forfaits, l'équipe sera déclarée "Forfait général" et exclue du championnat pour l'année en cours et terminera dernière de sa poule.
- Les résultats des équipes qui lui ont été opposées avant le forfait sont annulés.
- **Le forfait général intervenant avant le début du championnat mais après l'établissement du calendrier, est considéré comme forfait général en cours de compétition avec les mêmes conditions d'amendes et de sanctions sportives.**

- Les Montant des amendes pour forfait en CDC :
 - 1^{er} forfait : 50€
 - 2^{ème} forfait ou forfait général en cours de compétition ou après constitution des poules : 200 €
 - En cas d'absence d'un club sur une journée double, il sera comptabilisé 2 forfaits soit un forfait général avec une amende de 200,00€(50€+ 50€+ 100€).
- Cette amende devra être réglée à réception du courrier de notification du forfait, ou au plus tard à la date du Congrès Départemental.

Article 7 : Retard

- Retard d'un joueur :
 - Si le joueur arrive en retard dans le délai d'une heure : application du règlement de jeu par l'arbitre.
 - 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 d'une heure. Cependant passée l'heure s'il était inscrit dans la composition des TT il ne peut pas participer à la phase en cours, ce qui signifie qu'il perd son tête-à-tête mais qu'il peut participer à la phase des doublettes et triplettes. Passé le délai d'une heure, le joueur n'ayant pas déposé sa licence ne peut plus participer au match y compris comme remplaçant.
- Retard de plusieurs joueurs
 - S'applique la règle des 3 joueurs au moins pour ne pas être forfait.
- Retard de toute l'équipe
 - Le délai de plus d'une heure 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 en question peut jouer le match suivant de la même journée s'il y a plusieurs matchs dans cette journée.

Article 8 : Carton rouge

Le carton rouge dans une partie en cours exclut le joueur de cette partie. Vu que l'unité en CNC est le match (c'est à dire TT, DB et T) il est automatiquement exclu du match et donc de toutes ces parties. Pour le remplacement, il peut être remplacé sauf dans la partie dont il est exclu et évidemment s'il y a plus de 6 joueurs sur la feuille de match, ce joueur suspendu peut faire partie du match suivant dans le cas où il s'agit d'une journée à plusieurs matchs. Tout ceci sauf sanction supérieure éventuellement prise par le jury.

Article 9 :

- Voir Spécificité CDC article B

Article 10 :

- Les joueuses et joueurs participant aux différentes rencontres de ce championnat doivent obligatoirement être habillés avec le haut identique, port du short interdit.
- Quel que soit la partie (tête à tête, doublette, triplète), tous les joueurs figurant sur la feuille de match doivent porter la même tenue.
- En cas de non-respect de cette règle le ou les joueurs fautifs auront partie perdue. Le jury devra faire appliquer cette règle.

Article 11 :

- Ce championnat se déroule selon un calendrier arrêté par le Comité départemental.
- Horaires des matchs : le début des parties est fixé à 14h00 pour les rencontres se déroulant sur une demie journée et à 8h30 pour les rencontres se déroulant sur 1 journée entière.
- En cas de retard d'une équipe, le règlement fédéral devra être appliqué concernant les points de pénalités.

Article 12 :

- Chaque équipe doit être en possession d'au moins une feuille de match vierge.
- Le club organisateur est celui qui reçoit lors d'une journée de championnat.

- Il est responsable du contrôle des licences, de l'arbitrage, de la constitution du jury, de l'organisation générale de la compétition, de l'expédition des feuilles de matches et des rapports de jury au Comité Départemental dans les 48 heures par voie postale ou électronique.
Outre cet envoi, le club organisateur devra obligatoirement communiquer les résultats dès la fin des rencontres et au plus tard le lendemain matin par courriel à l'adresse : cd38@francepetanque.com ou sur la boîte de messagerie au 06.06.40.92.44 afin qu'ils puissent être diffusés sur le site internet avant le mercredi midi.
En cas de non application de cette consigne, le club organisateur devra s'acquitter d'une pénalité financière de 50€
- Pour une meilleure gestion de ce championnat, il est possible de réunir plusieurs rencontres (groupes) sur un même site.
- Nombre de jeux :
Le traçage des terrains est obligatoire soit 6 jeux par match.
Si le nombre de jeux est insuffisant pour disputer une rencontre (moins de 24 jeux, pour 4 matches), l'ordre des parties peut être modifié par le délégué (ou par l'arbitre en cas d'absence du délégué), par tirage au sort pour chaque rencontre.
A chaque tour, alternativement, une rencontre se déroulera en Tête à tête, une autre rencontre en Doublette et une rencontre en Triplette (11 jeux sont alors nécessaires, pour 3 matches).
Autre possibilité :
Pour pallier au manque de terrains, les parties en Tête à Tête peuvent se dérouler sur 2 tours et s'enchaîner dès que les terrains sont disponibles.

Article 13 : Frais d'arbitrage

- Les frais d'arbitrage sont à la charge du club qui reçoit.
- En cas de carence de l'arbitre, le club organisateur est chargé de l'arbitrage des rencontres et doit nommément désigner la personne faisant office.

Article 14 :

- En cas d'absence de délégué, l'arbitre ou à défaut l'organisateur est chargé de constituer un Jury composé des capitaines de chaque équipe participant à la rencontre et de l'arbitre s'il est présent.
- L'arbitre ou la personne désignée pour faire office d'arbitre sera obligatoirement membre du jury.
- La personne désignée pour faire office d'arbitre ne pourra pas participer à une réunion de jury convoquée suite à la mise en cause de son club.
- Ce Jury réglera tout problème et litige survenant pendant le déroulement de la rencontre.
- Le Jury se réunit pour faire appliquer les règlements mais il n'a pas le pouvoir de donner quelque dérogation ou aménagement à ceux-ci.
- Afin de s'assurer que le règlement est bien appliqué pendant les journées de championnat des clubs, les membres du comité feront des visites inopinées sur les lieux des rencontres. Si ce n'est pas le cas, ils feront appliquer le règlement ou imposeront une réunion de jury pour faire appliquer le règlement et y participeront. Tout membre du comité se trouvant en position de joueur ou capitaine sur les lieux d'une rencontre aura de facto la qualité de délégué.

Article 15 : Classement

- A la fin du championnat, un classement sera effectué dans chaque groupe en fonction du nombre de points marqués par les équipes à chaque rencontre.
- En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, elles seront départagées en fonction des critères suivants, dans l'ordre :
 1. Résultat de la partie ayant opposé les 2 équipes ex-æquo (si le résultat de ce match est nul ou s'il y a plus de 2 équipes à départager, ce critère n'est pas pris en compte, on passe directement au critère 2)
 2. S'il y a plus de 2 équipes ex-æquo, on prend en compte les confrontations entre ces équipes (nombre de matches gagnés, puis différence générale des points entre les ex-æquo). En cas d'égalité avec ces critères, on passe au critère 3.
 3. Différence de points générale (différence entre les points marqués et encaissés en prenant les scores de tous les matches)

4. Nombre de parties gagnées

5. Concours de tir entre les équipes à égalité (plus de deux) **sauf pour le cdc jeu provençal**

Article 16 : Organisation

- Le Comité Départemental CDC pourra organiser, en fonction du nombre de groupes et du calendrier, des parties finales entre les équipes les mieux classées dans chaque groupe, pour attribuer un titre de Champion ou pour désigner le club pour faire le barrage pour la catégorie supérieure. Il en est de même pour les clubs où un litige se pose pour la descendre en division inférieure.
- Pour les parties finales et pour toutes les formules où il faut désigner un vainqueur, les 2 équipes à égalité seront départagées par l'épreuve de TIR dont le déroulement figure en annexe 1 du présent règlement.

Article 17 : Montée descente

- Voir Spécificité CDC article C

Article 18 : Procédures disciplinaires

- Les litiges et réclamations, de même que les fautes individuelles d'un joueur lors d'une rencontre devront être portés sur la feuille de match signée par les 2 coachs et l'arbitre principal.
- Pour être prises en considération, ces réclamations doivent impérativement être suivies d'un rapport circonstancié et du compte-rendu de réunion de jury, transmis dans les 5 jours qui suivent la rencontre au Comité de l'Isère.
- Les réclamations et toutes autres anomalies signalées sur la feuille de match seront traitées en Première instance par la Comité de Pilotage Départemental.
- En cas d'appel de la décision, l'affaire sera portée devant le Comité Directeur du CD38.
- Par contre les fautes individuelles d'un joueur seront jugées par la Commission Départementale de Discipline.

Article 19 : Repas - Buvette

- Les frais de repas sont à la charge des participants.
- L'organisateur n'est plus tenu de prendre en charge la restauration.
- Les tarifs des boissons ne devront pas excéder 1,50 euros

Article 20 :

- Les fiches d'inscription, la date limite d'inscription, la date de parution du calendrier des rencontres, le calendrier des rencontres ainsi que la liste des équipes qualifiées pour jouer en Elite, D1 et D2 sont communiqués aux clubs chaque année lors du Congrès Départemental.

Article 21 :

- Le Comité de l'Isère attribue une dotation en bons d'achat au 1^{er} et 2^{ème} (poule de 6 équipes) ainsi qu'au 3^{ème} (poule de 8 équipes).
- Les amendes sont reversées dans l'enveloppe des dotations CDC.
- Le montant des dotations attribuées aux clubs est défini par la Commission Finances du Comité de l'Isère après la dernière journée.

Article 22 :

- La vente d'alcool du 4^{ème} groupe (alcool fort comme pastis, whisky,) est interdite pendant toute la durée de la rencontre y compris pendant l'arrêt des parties pour la pause du repas.
- En dehors de cette interdiction, l'organisateur respectera la réglementation en vigueur concernant l'ouverture des buvettes et la vente d'alcool autorisée.
- L'utilisation du téléphone portable est rigoureusement interdite, de même que les joueurs ne sont pas autorisés à fumer ou « vapoter » (cigarette électronique) sur les jeux durant les parties.

Article 23 :

- Sans club organisateur pour une journée de championnat, le comité d'organisation de la compétition désignera d'office un club organisateur pour cette journée.
- Le club organisateur peut faire partie d'un autre groupe si celui-ci organise déjà une journée.

Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de l'Isère réuni le 17 janvier 2018. Il annule et remplace toutes les versions antérieures et est valable tant qu'il n'est pas modifié par le Comité Directeur de l'Isère.

Fait à Eybens le 17/01/2018

CHAMPIONNAT DES CLUBS 2018

DIVISION

– POULE

COMPOSITION DU JURY

Président :

(Responsable local)

Membres :



Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal

agrée par le Ministère de la jeunesse et des Sports

Ligue Rhône-Alpes

Comité Départemental de l'Isère

Maison Départementale des Sports – 7 Rue de l'Industrie – 38320 Eybens

Tél et Fax : 04.76.42.38.63

RAPPORT DU JURY

• NATURE ET COMPOSITION DU CONCOURS :

JEU : *Pétanque / Provençal* (1)

CATEGORIE : *Senior / Féminine / Junior / Cadet / Minime / Vétéran* (1)

TYPE : *Championnat des clubs*

CLUB ORGANISATEUR : **SECTEUR** :

ARBITRE : **DATE** :

JURY : *Président* :

Membres :

(Nom, Prénom et qualité)

.....

.....

• **REUNION DU JURY** le : àheures

• **MOTIF DE LA REUNION** :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SIGNATURE DES MEMBRES DU JURY :

(1) Rayer la (ou les) mention(s) inutile(s)

Ce rapport est à faire parvenir dans la semaine qui suit le concours au siège du Comité.

SPECIFICITES CDC FEMININ

Article A : Déroulement

- Chaque match comprend 4 parties en Tête à Tête, 2 parties en Doublette, 1 partie en Triplette et un atelier qui rapportent respectivement 2, 4, 4 et 4 points, soit 24 points à distribuer au total.
- L'atelier sera différent pour l'élite et les divisions 1 et 2.
 - Elite : épreuve de tir championnat du monde (voir annexe)
 - Division 1 et 2 : épreuve de combiné POINT-TIR (voir annexe)
- Un total des points est effectué en fin de rencontre pour déterminer le résultat du match.
- Il est alors attribué à chaque équipe de club 3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite et 0 point pour un forfait.

Les rencontres se dérouleront dans cet ordre sauf nécessité absolue :

- Phase 1 : 4 Tête à Tête à 2 points : $4 \times 2 = 8$ points
- Phase 2 : 2 Doublettes à 4 points : $2 \times 4 = 8$ points
- Phase 3 : 1 Triplette à 4 points : $1 \times 4 = 4$ points
1 Atelier : $1 \times 4 = 4$ points avec une marque maximale de +6 en goal-average quel que soit le score final de l'atelier.

Total du match = $8 + 8 + 4 + 4 = 24$ points de telle sorte que le match nul est possible.

Article B :

- Les équipes sont réparties dans 3 divisions :
 - **L'élite** composée de 2 poules de 6 équipes. Sa composition est départementale, chaque poule ne pouvant accueillir qu'une équipe par club.
 - **La division 1** est composée de deux poules de 6 équipes. Sa composition est départementale, chaque poule ne pouvant accueillir qu'une équipe par club.
 - **La division 2** comprend toutes les autres équipes inscrites. Dans la mesure du possible la composition des poules sera géographique (Secteur). Les équipes d'un même club sont placées dans des groupes différents. Si cela n'est pas possible, elles sont opposées dès la première journée.

Article C : Montée descente

- Un système de montées descentes est instauré entre les 3 divisions, en fonction des résultats de l'année, pour la constitution des divisions de l'année suivante.
- Les deux équipes classées premières de leur poule Elite disputeront le titre de Champion Départemental, le vainqueur disputera le barrage pour monter en CRC.
- En élite, les deux équipes sixièmes de leur groupe descendront en D1.
- En D1 les deux équipes sixièmes de leur poule descendront en D2
- L'équipe classée première de chaque poule de D2 monte en D1 au cas où le nombre de poule en D2 est un nombre impair, le même nombre d'équipe descendra de D1 en D2.
- Le même nombre d'équipes descendra de D1 en D2
- Le groupe élite est composé de 12 équipes. Si par le fait des montées et descentes de CRC, ou d'autres motifs ce chiffre est modifié le nombre de descentes en D1 sera adapté par le Comité de Pilotage du CDC.
- Les équipes s'inscrivant pour la première fois débutent toujours le championnat dans la division la plus basse.
- Dans le cas où le premier de poule ne peut ou ne veut pas monter en division supérieure, c'est le deuxième qui monte.
Si le deuxième se trouve dans le même cas, le bénéfice revient au dernier club relégué de la division supérieure.
- Une équipe de D1 ou élite qui refusera la montée sera rétrogradée en D2. Il en est de même pour toute équipe évoluant en Régional ou National qui déclarera un forfait général.
- Pour un club de D2 qui refuse la montée, l'année suivante une pénalité de 10 points lui sera attribuée ainsi qu'à toutes les équipes de son club évoluant en D2.
- Les clubs qui refuseront la montée, quel qu'en soit la cause, devront rembourser les dotations reçues dans le cadre de cette compétition.



CHAMPIONNAT DES CLUBS FEMININ

FEUILLE DE MATCH

DIVISION ELITE



Valeur des parties : Tête à tête = 2 points / Doublettes = 4 points / Triplette = 4 points
Atelier Tir = 4 points

DIVISION/POULE :	
------------------	--

DATE :	
--------	--

LIEU :	
--------	--

N° du club:		A
Nom du Club :		

N° du club:		B
Nom du Club :		

CAPITAINE :

Licence N°	
Nom	

CAPITAINE :

Licence N°	
Nom	

Composition des Equipes

	Nom - Prenom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

	Nom - Prenom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

- La fiche de composition du jury devra obligatoirement être retournée avec les feuilles de match au comité.

En cas d'incident joindre un rapport

Le club organisateur devra envoyer les documents (feuilles de match, composition du jury etc...) au Comité. Outre cet envoi, il devra communiquer les résultats dès la fin des rencontres et au plus tard le lendemain matin par courriel à l'adresse : cd38@francepetanque.com ou sur la boîte de messagerie au 06.06. 40.92.44. afin qu'ils puissent être diffusés sur le site internet avant le mercredi midi.

CDC FEMININ - DIVISION ELITE

FEUILLE DE RESULTAT

Club :	A

Club :	B

Ne pas oublier de noter le score exact de chaque partie, il peut servir à départager des ex-aequo

TETE A TETE

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
3			
4			
S/TOTAL POINTS			

contre
contre
contre
contre

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
3			
4			
S/TOTAL POINTS			

DOUBLETES

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
1			
2			
Joueuse remplacée N°1			
Joueuse remplaçante N°1			
Joueuse remplacée N°2			
Joueuse remplaçante N°2			
S/TOTAL POINTS			

contre
contre

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
1			
2			
Joueuse remplacée N°1			
Joueuse remplaçante N°1			
Joueuse remplacée N°2			
Joueuse remplaçante N°2			
S/TOTAL POINTS			

ATELIER - TRIPLETTE

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
3			
Joueuse remplacée N°1			
Joueuse remplaçante N°1			
ATELIER TIR			
1			
S/TOTAL POINTS			

contre
contre

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
3			
Joueuse remplacée N°1			
Joueuse remplaçante N°1			
ATELIER TIR			
1			
S/TOTAL POINTS			

Total général équipe A	PTS ->	
Nombre de parties gagnées		

Total général équipe B	PTS ->	
Nombre de parties gagnées		

Nom -Prénom et signature de l'Arbitre / Délégué

Observations, signature Capitaine équipe A

Observations, signature Capitaine équipe B



CHAMPIONNAT DES CLUBS FEMININ

FEUILLE DE MATCH

1ère et 2ème DIVISION



Valeur des parties : Tête à tête = 2 points / Doublettes = 4 points / Triplette = 4 points
Atelier Combiné = 4 points

DIVISION/POULE :	
------------------	--

DATE :	
--------	--

LIEU :	
--------	--

N° du club:		A
Nom du Club :		

N° du club:		B
Nom du Club :		

CAPITAINE :

Licence N°	
Nom	

CAPITAINE :

Licence N°	
Nom	

Composition des Equipes

	Nom - Prenom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

	Nom - Prenom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

- La fiche de composition du jury devra obligatoirement être retournée avec les feuilles de match au comité.

En cas d'incident joindre un rapport

Le club organisateur devra envoyer les documents (feuilles de match, composition du jury etc...) au Comité. Outre cet envoi, il devra communiquer les résultats dès la fin des rencontres et au plus tard le lendemain matin par courriel à l'adresse : cd38@francepetanque.com ou sur la boîte de messagerie au 06.06. 40.92.44. afin qu'ils puissent être diffusés sur le site internet avant le mercredi midi.

FEUILLE DE RESULTAT

Club :	A

Club :	B

Ne pas oublier de noter le score exact de chaque partie, il peut servir à départager des ex-aequo

TETE A TETE

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
3			
4			
S/TOTAL POINTS			

contre

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
3			
4			
S/TOTAL POINTS			

DOUBLETTES

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
1			
2			
Joueuse remplacée N°1			
Joueuse remplaçante N°1			
Joueuse remplacée N°2			
Joueuse remplaçante N°2			
S/TOTAL POINTS			

contre

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
1			
2			
Joueuse remplacée N°1			
Joueuse remplaçante N°1			
Joueuse remplacée N°2			
Joueuse remplaçante N°2			
S/TOTAL POINTS			

ATELIER - TRIPLETTES

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
3			
Joueuse remplacée N°1			
Joueuse remplaçante N°1			
ATELIER COMBINE			
1			
S/TOTAL POINTS			

contre

NOM PRENOM		SCORE	PTS
1			
2			
3			
Joueuse remplacée N°1			
Joueuse remplaçante N°1			
ATELIER COMBINE			
1			
S/TOTAL POINTS			

Total général équipe A	PTS ->	
Nombre de parties gagnées		

Total général équipe B	PTS ->	
Nombre de parties gagnées		

Nom -Prénom et signature de l'Arbitre / Délégué

Observations, signature Capitaine équipe A

Observations, signature Capitaine équipe B



RESULTATS DE L'ATELIER COMBINE



CLUB A

Nom et Prénom de la joueuse

Méne

Point

Tir

Distance = 7 mètres

	Méne	Point	Tir
1			
2			
3			
4			

Distance = 9 mètres

5			
6			
7			
8			

CLUB B

Nom et Prénom de la joueuse

Méne

Point

Tir

	Méne	Point	Tir
1			
2			
3			
4			

5			
6			
7			
8			

S/TOTAL

TOTAL

Reporter uniquement le total sur la Feuille de match

Vous devez remplir soit les cases bleutées soit les cases orangées

AU POINT : Boule dans le Cercle = 1 point - Biberon = 2 points

AU TIR : Boule frappée sortie du Cercle = 1 point - Carreau = 2 points .

Toute boule frappée, qui n'est pas sortie du cercle, doit être tirée à nouveau.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL

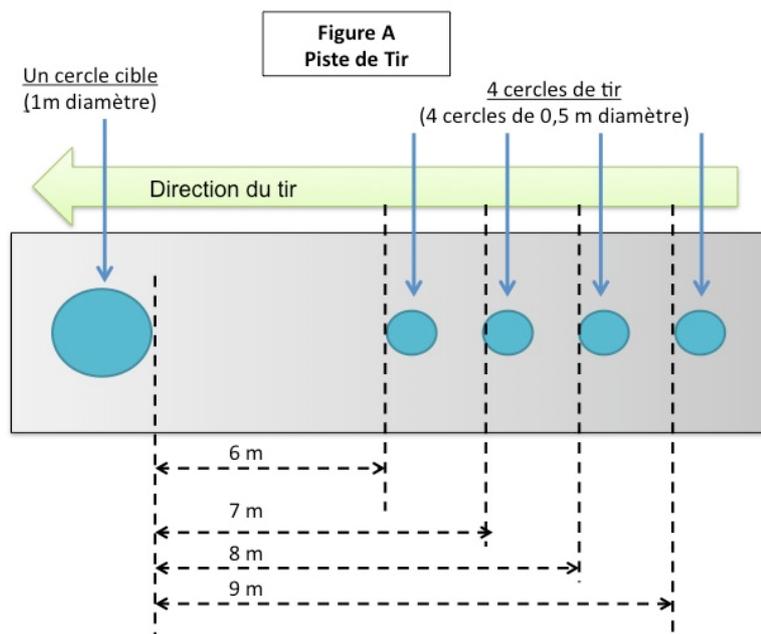
REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE TIR INDIVIDUEL

RESUME DES REGLES DU TIR DE PRECISION

- *Pas de tir : Figure A*
- *Validité du tir : Figure B*
- *Résumé des règles du tir de précision et comment attribuer les points : Figure C*
- *Positionnement des objets dans le cercle de tir de 1 m et attribution des points: Figures 1 à 5*

1. **Article 1- Pas de Tir** : Il est composé d'un cercle d'un mètre de diamètre comportant les marques nécessaires pour placer les objets - cibles et obstacles - et de quatre cercles de lancer de 50 centimètres de diamètre, liés entre eux et dont les bords avant sont situés à 6 mètres, 7 mètres, 8 mètres et 9 mètres du bord le plus proche du cercle où se trouvent les cibles et les obstacles.

Pour les confrontations directes, soit depuis les quarts de finale, il est souhaitable que les pas de tir soient placés dans le sens de la largeur des jeux de compétition de la manifestation.

**Article 2 - Matériels utilisés :**

- a) Les boules cibles (figures 1, 2, 3 et 4) ont toutes un diamètre de 74 mm, un poids de 700 grammes et sont lisses. Elles sont de couleur claire et identique pour tous les ateliers
- b) Le but cible (figure 5) et le but obstacle (figure 2) ont un diamètre de 30 mm, pèsent plus de 10 grammes, sont en buis et de couleur claire.
- c) Les boules obstacles (figures 3 et 4) ont les mêmes caractéristiques que les boules cibles, mais sont de couleur foncée et identiques pour les deux ateliers.

Pour le Championnat du Monde de Tir de précision il est impératif d'installer au minimum quatre pas de tir équipés des marques nécessaires pour placer les cibles et les obstacles à des endroits précis.

Article 3 - Placement des cibles et des obstacles : Ils sont placés à l'intérieur du cercle d'un mètre de diamètre sur des marques fixes, selon les normes déterminées dans les figures 1, 2, 3, 4, 5.

Les objets sont séparés:

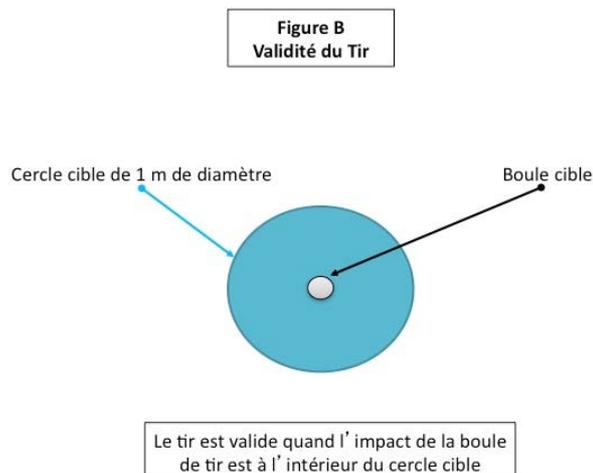
- Lorsqu'il y en a deux (figures 2 et 4) de 10 centimètres d'une extrémité des cibles à l'extrémité la plus proche de l'obstacle
- Lorsqu'il y en a trois (figure 3) cet écartement n'est que de 3 centimètres.

Les boules cibles sont toujours placées au centre du cercle d'un mètre, soit à 6,5 mètres, 7,5 mètres, 8,5 mètres et 9,5 mètres des bords des cercles de lancer.

Le but cible est placé à 20 cm du bord du cercle d'un mètre le plus proche des cercles de lancer. Il est donc situé, respectivement à 6,2 mètres, 7,2 mètres, 8,2 mètres et 9,2 mètres.

TIR CDC FEMININ DIVISION ELITE

Article 4 - Validité et valeurs des tirs - Pour qu'un tir soit valable il faut que l'impact du tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouvent les cibles et les obstacles. Il est nul même s'il ne fait que toucher partiellement la limite de ce cercle. Pour vérifier cela il est recommandé de passer à la craie ou à la plasticine le bord du cercle



Marque de 1 point:

- Lorsque la boule cible est touchée régulièrement sans quitter le cercle.
- Pour les figures 2 et 4 quand l'objet obstacle est touché au retour de la boule de tir qui a bien frappé d'abord la boule cible, quelles que soient les positions des autres objets
- Pour la figure 3 quand l'une des boules obstacles est frappée après la boule cible.

Marque de 3 points:

- Lorsque l'objet touché régulièrement sort définitivement du cercle sans que les obstacles - boules ou but quand il y en a - aient été touchés.
- Lorsque le but cible (figure 5) est touché régulièrement mais ne quitte pas le cercle.

Marque de 5 points

- Lorsque la boule de tir ne quitte pas le cercle alors que la boule frappée régulièrement sort du cercle, sans que les obstacles - boules ou but quand il y en a - aient été touchés
- Lorsque le but cible quitte le cercle où il était situé après avoir été régulièrement touché.

Marque maximum d'une série 100 points (Voir en Annexe les figures 1 et 5).

Article 5 - Déroulement de l'épreuve

Le Championnat du monde de Tir de précision commence par deux épreuves de qualification destinées à sélectionner huit joueurs pour la phase finale. Chaque tireur doit effectuer une série complète de vingt tirs, soit quatre tirs aux quatre distances pour chaque atelier.

Pour la première épreuve éliminatoire l'ordre de passage est déterminé par le tirage au sort de la première partie du Championnat du Monde en triplètes, la table de contrôle se chargeant de la répartition des joueurs sur les pas de tir.

A l'issue de cette épreuve les 4 meilleurs résultats sont qualifiés pour les quarts de finale en prenant, respectivement, les numéros 1 à 4, et les 16 suivants sont retenus pour participer à la seconde épreuve. Cependant, si plusieurs tireurs sont ex-æquo à la seizième place, ils sont tous retenus.

Pour la seconde épreuve l'ordre de passage est inverse de l'ordre des résultats lors de la première épreuve, les joueurs ayant réalisé les scores les plus faibles tirant en premier. La table de contrôle se charge de la répartition des joueurs sur les pas de tir.

TIR CDC FEMININ DIVISION ELITE

A l'issue de la seconde épreuve les 4 meilleurs résultats sont également qualifiés pour les quarts de finale pour lesquels ils prennent les numéros de 5 à 8. En cas d'égalité de points la vainqueur est celui ayant réalisé le plus de 5 points; si l'égalité persiste c'est celui ayant réalisé le plus de 3 points.

En cas d'égalité parfaite est organisé un barrage dans lequel chaque joueur ne tire qu'une boule par atelier depuis le cercle situé à 7 mètres. Si l'égalité persiste la même épreuve est recommencée mais arrêtée dès qu'un joueur manque une cible. Cette procédure est également suivie en cas d'égalité lors des rencontres de la phase finale.

La phase finale se déroule en confrontations directes selon le tableau suivant :

1 contre 8
4 contre 5
3 contre 6
2 contre 7

Dans chaque match est qualifié le joueur ayant réalisé un meilleur score que son adversaire.

Pour les quarts de finale les deux adversaires tirent tour à tour sur deux pas de tir parallèles, mais la table de marque peut décider de les faire tirer sur le même pas de tir.

En finale les deux adversaires tirent tour à tour sur le même pas de tir.

La table de marque - ou le jury - décide selon lequel de ces deux procédés se déroulent les demi-finales en fonction des horaires et du déroulement du Championnat du Monde en triplètes.

Pour les 16 qualifiés pour la seconde phase, en cas d'égalité on pourra augmenter le nombre de qualifiés en tenant compte des résultats identiques au total des points. Pour la 2^{ème} phase, pour les 4 premiers ce sera le même procédé que pour les 4 premiers de la 1^{ère} phase. Pour les confrontations à 2 joueurs, soit à partir des ¼ de finales, on procédera à une série de 5 tirs, 1 par figure à 7 mètres uniquement, soit un nouveau décompte de points, maximum 25 points, ceci dans le même ordre de passage du match. En cas de nouvelle égalité on refera le même procédé.

Remise en place des objets dans le cercle de tir de 1 m: SEUL UN ARBITRE OU UN MEMBRE OFFICIEL de l'organisation sont autorisés pour remplir cette tâche. Les coaches, les joueurs ainsi que les membres de leur équipe ne doivent rien « toucher » à la piste de tir.

Un arbitre par terrain est nécessaire pour annoncer aux marqueurs le résultat. De plus, un arbitre ou un officiel contrôlera la position des pieds dans le cercle de position du tireur (1 arbitre ou officiel pour les 2 terrains).

De plus il y aura un marqueur par terrain. Personnes nécessaires pour un terrain : 3 personnes, pour un match sur 2 terrains : 4 personnes.

Article 6 - Règles générales

Les joueurs tirent l'un après l'autre depuis la figure 1 à 6 mètres, jusqu'à la figure 5 à 9 mètres. Ils ont 30 secondes au maximum par boule tirée.

Seul un arbitre ou un membre mandaté de l'organisation est habilité à remettre en place cibles et obstacles. Il est interdit aux coaches ou aux autres joueurs d'intervenir sur le pas de tir.

Pour chaque terrain il faut :

- Un arbitre ou un officiel pour contrôler la position des pieds des tireurs. Il dispose d'une plaquette blanche pour annoncer qu'il valide le tir et d'une rouge pour annoncer que le tir est nul
- Un arbitre qui, à l'aide de plaquettes portant les numéros 0, 1, 3 ou 5, annonce les résultats aux marqueurs, après avoir pris soin de vérifier que le tir a été validé.
- Un ou deux marqueurs (lors des rencontres en opposition) pour inscrire les résultats boule par boule.

TIR CDC FEMININ DIVISION ELITE

Recommandations :

- 1 Arbitre au cercle de tir (attribution des points)
- 1 Arbitre aux cercles de lancer (validité de la position des pieds)
- 1 Officiel pour l'enregistrement des points sur la feuille de match (1 table par piste de tir à 2 m de la gauche du tireur)
- 1 Personne (doit être un Arbitre ou Officiel) pour positionner les objets dans le cercle de tir de 1 m
- *Recommandations en cas de diffusion TV: la préparation des terrains (sens et couleur) ainsi que la couleur du but doivent être convenus avec les techniciens de l'équipe TV pour obtenir la meilleure diffusion TV possible.*

Article 7 - Inscriptions au Championnat du Monde de Tir

Il ne peut y avoir qu'un seul compétiteur par nation et chacun doit faire partie de l'équipe de quatre joueurs inscrits par sa fédération pour le Championnat du Monde en Triplettes.

Cependant une exception concerne le tenant du titre qui peut venir le défendre, même si son pays n'est pas qualifié pour le Championnat du Monde en Triplettes. Il bénéficie alors des mêmes conditions de prise en charge.

Article 8 - Prix et Titre

Les quatre premiers de l'épreuve reçoivent respectivement : pour le vainqueur une médaille d'or, un trophée de Champion du Monde personnel et un autre pour sa fédération, et un maillot de Champion du Monde; pour le finaliste une médaille d'argent, une coupe personnelle et une autre pour son pays, remises par le Comité d'organisation; et, pour les deux demi-finalistes, une médaille de bronze et une coupe remise par le comité d'organisation.

Chaque quart de finaliste reçoit également une coupe remise par le comité d'organisation.

Les médailles sont remises par la FIPJP sur le podium prévu à cet effet, cérémonie suivie de la levée des drapeaux des médaillés et de la diffusion de l'hymne national du vainqueur.

Article 9 – Incidents

Si un incident se produit en cours d'épreuve (panne de courant, orage, manifestation du public déplacée (jet d'objets ou rayon laser) etc... n'impliquant pas directement un joueur, celle-ci est annulée. Elle devra reprendre dès que possible, avec les mêmes joueurs en recommençant à la figure 1.

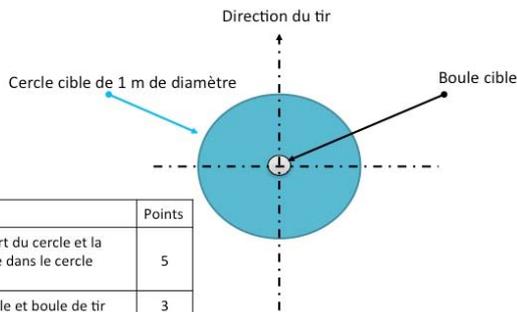
Au premier appel, un joueur dispose de 5 minutes pour se présenter sur le pas de tir. En cas d'absence il est rappelé une deuxième fois, mais il débute son épreuve avec une pénalisation de 5 points. S'il ne se présente pas 5 minutes après le deuxième appel il est éliminé.

Résumé des règles du tir précision	
* Une fois l'atelier prêt, le joueur a 30 secondes par boule	
* Le tir sera considéré comme valable si l'impact de la boule de tir est dans le cercle de tir de 1m	
* Si le cercle est mordu: le tir est considéré comme nul	
* La boule cible doit être touchée en premier	
Ateliers/Figures 1 – 2 - 3 - 4	
5 pts	La boule cible sort du cercle de tir et la boule de tir reste dans le cercle Aucun obstacle ne doit bouger
3 pts	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle de tir Aucun obstacle ne doit bouger
1 pt	La boule cible touchée reste dans le cercle de tir (Idem casquette) Si un obstacle bouge au retour, boule noire touchée après que la boule cible a été frappée
0 pts	Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer Obstacle touché en premier
Atelier/FIGURE 5	
5 pts	But sorti du cercle de tir
3 pts	But touché: le but est considéré comme frappé lorsqu'il sort de son « logement » initial
0 pts	But non touché Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer

TIR CDC FEMININ DIVISION ELITE

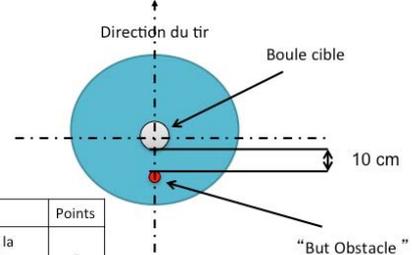
Annexe - Figure des cibles (Fig. 1 – 5)

Figure 1
Une boule cible



Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle)	1
Manqué	0

Figure 2
Boule cible derrière le but



Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle)	1
Manqué	0

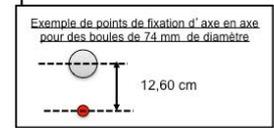
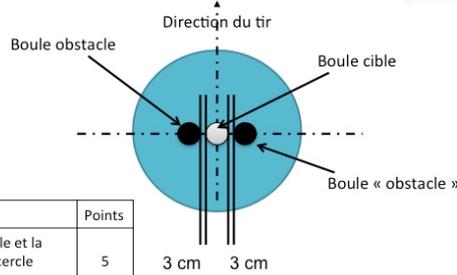


Figure 3
Boule cible entre 2 boules obstacles



Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle et/ou boule obstacle touchée après la boule cible)	1
Manqué	0

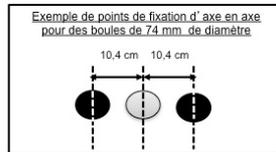
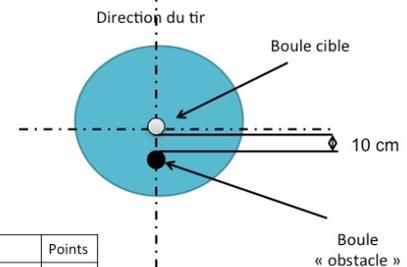


Figure 4
Boule cible derrière la boule obstacle



Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle)	1
Manqué	0

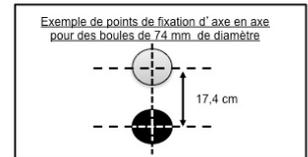
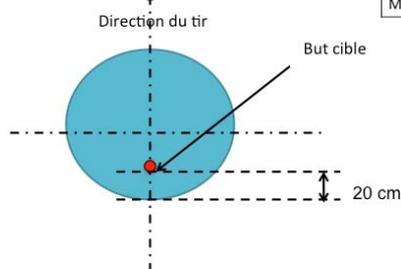


Figure 5
But cible



Résultats du tir	Points
But sort du cercle	5
Réussi : but déplacé reste dans le cercle (considéré comme tel si il quitte son logement initial)	3
Manqué	0

TIR CDC FEMININ DIVISION ELITE

Résumé du déroulement du tir de précision / Attribution des points

L'ordre de passage est fait par tirage au sort (pièce). La joueuse qui gagne le toast choisi si elle commence ou non le tir
 Chaque joueuse tire une boule par distance / atelier de 1 à 5 (soit 4 boules par atelier et donc 20 boules au total de l'épreuve)
 Les joueuses tirent l'une après l'autre depuis la figure 1 à 6 mètres, jusqu'à la figure 5 à 9 mètres
 La joueuse a 30 secondes par boule
 Le tir sera considéré comme valable si l'impact est dans le cercle de tir de 1 m
 Si le cercle est mordu le tir est considéré comme nul
 La boule cible doit être touchée en premier

Attribution des points - Ateliers / Figures 1 - 2 - 3 - 4

5 pts	La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle Aucun obstacle ne doit bouger
3 Pts	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle Aucun obstacle ne doit bouger
1 Pt	La boule cible touchée reste dans le cercle Si un obstacle bouge au retour, boule noire touchée après que la boule cible a été frappée
0 pts	Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer Obstacle touché en premier

Attribution des points - Atelier / Figure 5

5 pts	But sorti du cercle de tir
3 Pts	But touché : le but est considéré comme frappé si il quitte son logement initial
0 pts	But non touché Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer



Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal

agrée par le Ministère de la jeunesse et des Sports

Ligue Rhône-Alpes

Comité Départemental de l'Isère

Maison Départementale des Sports 7, rue de l'Industrie 38320 EYBENS Cédex

Tél et Fax : 04.76.42.38.63

CHAMPIONNAT DES CLUBS FEMININS 1^{ère} et 2^{ème} DIVISION

ATELIER INDIVIDUEL - EPREUVE DE COMBINE

Objectifs

La partie se déroule en 8 mènes de 3 boules (12 boules 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, la joueuse qui a marquée le plus de point remporte la rencontre. Le match nul est possible.

Aménagement de l'atelier

Il faut tracer un cercle 50 cm de rayon et tracer deux cercles de lancer à 7 m et à 9 m par rapport au bouchon placé au centre du cercle.

Dispositif et règle du jeu

La joueuse qui a gagnée le bouchon, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Ensuite elle alterne les rôles de pointeur et de tireur à chaque mène jusqu'à la 8^o et dernière mène.

Les 4 premières mènes sont jouées à la distance la plus courte et les 4 dernières la plus longue.

Pour valider les boules au point et au tir, il faut que la boule au point touche la ligne pour être valable et que la boule touchée au tir sorte entièrement du cercle pour marquer des points.

Déroulement

Lors de la première mène, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans le cercle. La boule manquée est retirée du terrain.

Ensuite le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir.

Chaque boule pointée dans le cercle rapporte 1 point et 2 points si la boule colle au bouchon.

Au tir, si la boule adverse est frappée elle vaut 1 point et 2 points si le tireur fait carreau dans le cercle.

Si la boule touchée reste dans le cercle, le tireur retire à la boule à son nouvel emplacement.

Si une joueuse n'a plus de boules, son adversaire joue toutes ses boules en main avec la même codification de point :

- au tir la boule à tirer est positionnée au centre du cercle. A chaque réussite, la boule est alors retirée du cercle.
- au point, à chaque réussite la boule pointée est retirée du cercle

N.B. : aucune contrainte sur le tir n'est imposée, en particulier, le tir de rafle est valable. (il n'est pas obligatoire que le point d'impact de la boule tirée se trouve à l'intérieur de la cible).



RESULTATS DE L'ATELIER COMBINE CDC FEMININ 1ère et 2ème DIVISION



CLUB A

CLUB B

Nom et Prénom de la joueuse

Méne Point Tir

Distance = 7 mètres

1		
2		
3		
4		

Distance = 9 mètres

5		
6		
7		
8		

Nom et Prénom de la joueuse

Méne Point Tir

1		
2		
3		
4		

5		
6		
7		
8		

S/TOTAL
TOTAL

Reporter uniquement le total sur la Feuille de match

Vous devez remplir soit les cases bleutées soit les cases orangées

AU POINT : Boule dans le Cercle = 1 point - Biberon = 2 points

AU TIR : Boule frappée sortie du Cercle = 1 point - Carreau = 2 points .

Toute boule frappée, qui n'est pas sortie du cercle, doit être tirée à nouveau.

CHAMPIONNAT DES CLUBS

EPREUVE DE TIR appelée « MORT SUBITE »

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 chacune des 6 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 joueuses 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