



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 du délégué, de l'arbitre (s'ils sont présents) et 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 si aucun délégué n'est présent.
- Ce Jury règlera 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, 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 vétéran
4 joueurs pour les CDC Féminin et Jeu provençal
Mais 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 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.
Par contre on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même triplette.
 - 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 qui a été remplacé ne peut être remplaçant dans la même partie ou une autre partie du même tour.
- 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 participé 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 subi.
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 matchs 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 matchs)
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

Article A : Déroulement

- Chaque match comprend 6 parties en Tête à Tête, 3 parties en Doublette, 2 parties en Triplette qui rapportent respectivement 2, 4 et 6 points, soit 36 points à distribuer au total.
- 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.

Article B :

- Les équipes sont réparties dans 3 divisions selon leur classement de l'année précédente :
- L'Elite est composée de deux poules de 6 équipes pouvant être portées à 7 en fonction du jeu des descentes et montées. Sa composition est départementale, chaque poule ne pouvant accueillir qu'une équipe par club.
- La division 1 est composée de 4 poules de 8 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 poules différentes. Si cela n'est pas possible, elles doivent être opposées dès la première journée.

Article C : Montée descente

- Un système de montées descentes est instauré entre les groupes de différents niveaux, en fonction des résultats de l'année, pour la constitution des groupes de l'année suivante.
- Les deux équipes classées premières de leur poule Elite disputeront le titre de Champion Départemental, le vainqueur représentera le Comité de l'Isère pour le Championnat Régional des Clubs des Vétérans.
- Quatre équipes de D1 montent en Elite. (les premiers de chaque poule)
- Les quatre équipes élite sixièmes et cinquièmes de leur groupe descendront en D1
- Les groupe Elite sont composées de 6 équipes (12 équipes).
- Les premiers de chaque poule de D2 montent en D1
- Le même nombre d'équipes de D1 descend en D2 (en commençant par les derniers de chaque poule)
- La D1 est composée de 32 équipes (4 groupes de 8 équipes).
Si par le fait des montées de D2, des descentes d'Elite ou d'autres motifs ce chiffre est modifié, le nombre de descentes en D2 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 Elite ou D1 qui refusera la montée sera rétrogradée en D2.
- Pour un club de D2 qui refuse la montée, l'année suivante une pénalité de 10 pts lui sera attribuée ainsi qu'à toutes les équipes de son club évoluant en D2.
- Les clubs qui refuseront la montée quelqu'en soit la cause devront rembourser les dotations reçues dans le cadre de cette compétition.

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