



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, aucune inscription ne sera prise après cette date limite.
- Le montant des frais d'inscription est facturé ultérieurement aux clubs par le Trésorier du Comité.
- Les dates des rencontres sont fixées par le comité de pilotage des CDC, ne seront en aucun cas modifiées à la demande des clubs.
- Quel que soit le niveau si une équipe ne souhaite pas se réinscrire, elle n'a plus d'existence, son club ne pourra réinscrire une équipe que dans la plus petite division de son CDC.
- Les championnats open, féminin, vétérans et jeu provençal étant des compétitions différentes, les joueuses ou les joueurs peuvent s'engager dans l'ensemble des championnats des clubs. Il en est de même pour des jeunes déjà inscrits dans leur catégorie désirent participer au championnat open, féminin ou jeu provençal.

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 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, remplacements

- La compétition est ouverte à toutes les catégories (jeunes, féminines, seniors, vétérans).
- Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine licencié obligatoirement du club pouvant être joueur à condition qu'il figure sur la liste des joueurs. En CDC féminin, le capitaine peut être un licencié senior masculin.

- 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. Les mineurs sont placés sous la responsabilité du capitaine obligatoirement majeur.
 - Chaque équipe ne pourra comporter qu'un seul joueur muté extra département, par match.
 - Les équipes sont constituées de:
 - 6 joueurs pour les CDC open, vétéran et Jeu provençal
 - 4 joueuses pour les CDC Féminin
 Mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque rencontre peuvent comporter jusqu'à 6 ou 8 joueurs, soit 2 remplaçants.
 - 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 tripléte.
 - 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 : Changement d'équipe

- 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.
- Ce changement d'équipe est uniquement possible pour la phase championnat mais en aucun cas pour intégrer une équipe qui jouerait une phase finale éliminatoire ou finale.
- Ce changement d'équipe se limite à chaque niveau, CDC, CRC ou CNC, c'est-à-dire un joueur qui joue dans une équipe en CDC ne peut pas se déplacer dans une équipe en CRC ou CNC.

Article 5 : Joueur brûlé

- Définition: joueur déplacé d'une équipe de club à une autre de son club de manière non réglementaire voir article 4 ci-dessus).
- 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)
 - Les joueurs qui montent successivement de divisions (Exemple : D2 à D1 à Elite)
- 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 récurrence (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).

- 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 mais devra porter la tenue identique à son équipe et devra être licencié du club.
- Pour faciliter le contrôle du comité de pilotage, les clubs possédant plusieurs équipes dans une même catégorie (senior, vétérans, féminine) devront fournir la liste des joueurs composant chaque équipe. Ces listes seront transmises au plus tard 15 jours avant le début de la compétition
- Un suivi nominatif sera fait pour les clubs ayant plusieurs équipes.
- Du moment où un joueur est inscrit dans une équipe, il "joue" pour cette équipe même s'il ne figure pas sur les feuilles de match où s'il y figure comme remplaçant et jamais rentré en jeu.

Article 6 : Déroulement

- Voir Spécificité CDC article A

Article 7 : Forfait, sanctions 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.
- Pour un forfait pour les parties finales nous appliquerons les dispositions d'un forfait général (financières et sportives).
- **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.**
- Dans le cas d'un match « arrangé », c'est-à-dire rencontre arrangée entre deux équipes (parties non jouées), qui est contraire à la déontologie sportive, elles seront considérées forfait toutes les deux avec les pénalités financières qui correspondent au forfait. Si récidive, exclusion de l'équipe concernée et rétrogradation de celle-ci dans la division la plus basse.
- 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 8 : 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 9 : Carton rouge

- Le carton rouge dans une partie en cours exclut le joueur de cette partie. Vu que l'unité en CDC 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.
- En cas de malaise
 - En cas de malaise d'un joueur au cours de la partie, cette dernière n'est pas arrêtée. Si c'est à lui de jouer, le joueur concerné par le malaise perd une boule à jouer toutes les minutes. Si au bout d'un quart d'heure, le joueur n'a pas repris la partie, il lui est interdit de reprendre la compétition ainsi que toutes les rencontres de la journée.

Article 10 : Spécificité CDC

- Voir Spécificité CDC article B

Article 11 : Tenues

- Les joueuses et joueurs participant aux différentes rencontres de ce championnat doivent obligatoirement être habillés avec le haut identique et identification du club, port du jeans quelque soit la couleur interdit, vêtement troués, tagués, clouté, bariolés, rafistolés, coupés, déchirés et délavés. Sont autorisés les pantalons ou les shorts sportifs et survêtements sportifs. Obligation d'avoir les épaules couvertes et les chaussures fermées.
- Quel que soit la partie (tête à tête, doublette, triplète), tous les joueurs figurant sur la feuille de match doivent porter la même tenue.
- Les capitaines non joueurs doivent porter la même tenue que les joueurs de son équipe.
- En cas de non-respect de cette règle le ou les joueurs fautifs auront partie perdue. Le jury devra faire appliquer cette règle.

Article 12 : Déroulement

- 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.
- En cas d'intempéries ne permettant pas de terminer le match au-delà du délai réglementaire d'une heure, deux possibilités :
 - L'interruption a lieu avant que la phase des doublettes soit terminée : la rencontre est reportée et doit être rejouée.
 - L'interruption a lieu pendant la phase des triplettes, 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 9 disputées.

Article 13 : Organisation

- 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 se verra interdire d'organisation la saison suivante.

- 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 aux manques de terrains, les parties en Tête à Tête peuvent se dérouler uniquement sur 2 tours et s'enchaîner dès que les terrains sont disponibles.

Article 14 : 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 15 : Jury et arbitre

- 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 16 : Classement

16-1 - Phase championnat :

- 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 - Le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu (rencontres).

16.2 – Cas exceptionnels de phases de barrages et Finale CDC

- Cet article est applicable :
 - En cas de match nul lors de phases finales ou de barrages.
- Dans ce cas sera appliqué, le départage au tir de précision simplifié et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ». (Voir règlement en annexe).

Article 17 : 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.

Article 18 : Montée descente

- Voir Spécificité CDC article C

Article 19 : 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 20 : 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. Tout manquement entrainera l'interdiction d'organiser une journée de CDC l'année suivante.
- La vente d'alcool du 4ème 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.

- Tout manquement à cette interdiction entrainera la non organisation d'une journée de CDC l'année suivante.
- En dehors de cette interdiction, l'organisateur respectera la réglementation en vigueur concernant l'ouverture des buvettes et la vente d'alcool autorisée.

Article 21 : Inscription

- 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 22 : Dotation

- 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 23 :

- 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 24 :

- 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 16 janvier 2019. 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 16/01/2019

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 4 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 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 2** est composée de 8 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 3** comprend toutes les autres équipes inscrites. 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. Dans la mesure du possible, la composition des poules sera géographique (Secteur).

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 disputera le barrage pour monter en CRC.
- En élite Les deux équipes cinquièmes et sixièmes de leur groupe descendront en D1.
- Le groupe Elite 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 comme le montre le document en annexe. Ce système s'applique également aux catégories inférieures.
- 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 D2, D1 ou Elite qui refusera la montée sera rétrogradée en D3.
Il en est de même pour toute équipe évoluant en Régionale ou Nationale qui déclarera un forfait général.
- Pour un club de D3 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 D3.
- Les clubs qui refuseront la montée, quel qu'en soit la cause, devront rembourser les dotations reçues dans le cadre de cette compétition.
- 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.

Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de l'Isère réuni le 16 janvier 2019. 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 16/01/2019

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.
- 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 ou le forfait général a été déclaré.

Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de l'Isère réuni le 16 janvier 2019. 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 16/01/2019

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 quel qu'en soit la cause devront rembourser les dotations reçues dans le cadre de cette compétition.
- 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 ou le forfait général a été déclaré.

Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de l'Isère réuni le 16 janvier 2019. 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 16/01/2019

CHAMPIONNAT DES CLUBS OPEN, FEMININ ET VETERAN 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 8,50 m (du bord du cercle de lancer au centre du cercle de placement de la boule cible) sur 2 tours c'est-à-dire que chacune des 6 tireurs pour les CDC Open ou Vétérans ou 4 pour le CDC Féminin aura 2 boules à tirer.

Dispositif et règle du jeu

- Une liste de 6 joueurs (CDC Open ou Vétéran) ou 4 joueuses (CDC Féminin) 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.
- Les joueurs des 2 équipes sont placés sur le côté 2 mètres à l'arrière du tireur. Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1^{er} tour et du passage de tous les joueurs ou joueuses (CDC féminin)
- 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 2^{ème} 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

Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de l'Isère réuni le 16 janvier 2019. 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 16/01/2019

SPECIFICITES JEU PROVENCAL

Article A : Déroulement

- Chaque rencontre comprend :
3 parties en doublette et 2 parties en triplète.
- Les parties sont limitées dans le temps :
 - Doublette en 11 points / ou limitée à 2h00 + 2 mènes.
 - Triplète en 11 points / ou limitée à 2h30 + 2 mènes.

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.

Les rencontres se dérouleront dans cet ordre:

- Phase 1 : 3 Doublettes à 4 points : $3 \times 4 = 12$ points
En cas d'égalité à l'issue, les points sont partagés (2 points à chaque équipe)
- Phase 2 : 2 Triplettes à 6 points : $2 \times 6 = 12$ points
En cas d'égalité à l'issue, les points sont partagés (3 points à chaque équipe)
- Total du match = $12 + 12 = 24$ points.
- Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur tout en permettant le match nul.

Article B :

- Les équipes sont réparties dans 1 division

Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de l'Isère réuni le 16 janvier 2019. 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 16/01/2019

Cas exceptionnels de phases de barrages et groupes de qualifications en Finale du CDC

Cet article est applicable :

- En cas de match nul lors de phases finales du CDC jeu Provençal ou de barrages organisés pour la montée en championnat régional.

Dans ce cas 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 dans l'ordre de passage de cette épreuve (PA1 contre PB1, PA2 contre PB2)

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 (pointeurs puis tireurs dans l'ordre dans la liste établie par les deux capitaines). 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^{er} 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. 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 1 mn.

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, manqué 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.

Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de l'Isère réuni le 16 janvier 2019. 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 16/01/2019