



# Comité Départemental de Lozère de Pétanque et Jeu Provençal

CD 48 - Espace Jean Jaurès – Rue Charles Morel – 48000 MENDE

Courriel : cd48@petanque.fr

## Championnat Départemental par équipe de Club JEU PROVENÇAL

### REGLEMENT INTERIEUR

#### ARTICLE 1 : OBJET.

Le Championnat des Clubs est soumis à l'application stricte du Règlement de Jeu Officiel de la FIPJP. Il se déroule par équipes composées de joueurs d'un même club sous forme d'un championnat régulier avec un classement.

Il est géré par une Commission de Pilotage, constituée de membres du CD 48, auprès de laquelle les clubs doivent inscrire leurs équipes, avant la date limite qu'elle aura fixée.

Il se déroule en fonction du nombre d'équipes participantes et selon un calendrier arrêté par la Commission de Pilotage.

Les frais d'inscriptions seront fixés par le CD48.

**Les amendes pour forfaits seront demandées aux clubs concernés et feront l'objet d'une facture (voir article 10 du présent règlement).**

#### ARTICLE 2 : LES EQUIPES.

Pour les clubs ayant plusieurs formations engagées, les capitaines devront conserver un double de la composition de leur équipe, avec la liste des équipes, et le présenter à l'arbitre avant chaque rencontre.

Les membres des équipes peuvent être différents pour chaque match mais ne doivent pas avoir joué dans une autre formation.

#### Composition.

La composition des équipes est ouverte à toutes les catégories confondues (jeunes, seniors, vétérans) sans aucune obligation.

Les équipes sont constituées de 6 joueurs mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque match peuvent comporter de 6 à 8 joueurs **maximum**, soit 2 remplaçants.

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine pouvant être joueur. Les mineurs sont placés sous la responsabilité du capitaine obligatoirement majeur.

Le capitaine coach peut participer en tant que joueur uniquement s'il figure parmi la liste des joueurs. Si une équipe utilise un «capitaine/coach» non joueur celui-ci doit impérativement être licencié dans le club de l'équipe qu'il coache et déposer sa licence à la table de marque avec celles de son équipe.

La composition des doublettes et des triplettes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase du match. Le tirage au sort sera effectué directement sur la feuille de match : l'équipe qui reçoit complète sa partie et plie le document en deux pour que l'autre équipe en fasse de même sans avoir connaissance des formations adverses.

Du fait que l'on puisse disputer plusieurs matchs sur une journée, l'unité de rencontre est le MATCH, et donc la composition des équipes peut être différente à chaque match. Toutefois les membres ne doivent pas avoir joué dans une autre formation (pour les clubs qui peuvent en présenter plusieurs).

### **Les remplacements :**

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

Ils peuvent intervenir en cours de parties.

Dans les parties d'un même match il est permis de remplacer 1 joueur dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les 2 remplaçants. En revanche on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même triplète.

Le remplaçant est obligatoirement un joueur qui n'a pas débuté la phase en doublette ou en triplète.

### **ARTICLE 4 : LE JEU.**

Un match est composé de 2 phases jouées dans l'ordre suivant :

- une phase en doublettes avec 3 parties,
- une phase en triplettes avec 2 parties.

### **Déroulement d'un match et attributions des points :**

A chaque phase du match sont attribués des points pour les parties gagnées :

- 3 doublettes à 4 points.
- 2 triplettes à 6 points.

Le total des points en fin de match est donc de 24 points et peut permettre un match nul.

### **Déroulement des parties :**

- pour les 3 doublettes, parties en 11 points. Si au bout de 1h30 de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires si nécessaire pour arriver à 11. Si à l'issue, la partie ne s'est pas terminée après la 1ère ou seconde mène, la victoire revient à l'équipe qui mène au score et en cas d'égalité, les points sont partagés (2 points à chaque équipe).

- pour les 2 triplettes, Si au bout de 1h45 de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires si nécessaire pour arriver à 11. mais en cas d'égalité, les points sont partagés (3 points à chaque équipe)

Pour effectuer un classement au fil des matchs il est alors attribué à chaque équipe :

- 3 points pour une victoire,
- 2 points pour un match nul,
- 1 point pour une défaite
- 0 point pour un forfait.

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

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

2 - L'interruption a lieu pendant la phase des triplettes, le score final de la rencontre sera celui acquis après la phase des doublettes.

Le report d'une journée, ne sera possible qu'après concertation entre les responsables des équipes concernées et les arbitres, et sur avis favorable de la Commission de Pilotage.

#### **ARTICLE 5 : LE JURY.**

Avant le début du match le Président du Club (ou son représentant) qui reçoit doit composer un jury dont il sera le président. Ce jury sera composé également des capitaines de chaque équipe et de l'arbitre principal

Le jury se réunira pour régler tout litige (licences, tenues, heure de reprise pour les rencontres de l'après-midi si retard pris le matin, .....)

Si le jury est convoqué, le Capitaine de ou des équipes mises en cause ne siègera pas.

**Le Règlement Fédéral sur les tenues s'applique sur ce Championnat.**

#### **ARTICLE 6 : ARBITRAGE.**

Les frais d'arbitrage sont à la charge du club qui reçoit. La commission d'arbitrage du CD48 fixera le tarif des indemnités applicable à cette compétition.

#### **ARTICLE 7 : PENALITES.**

L'heure de début des matchs est fixé à 08h30 et 14h00. Après un ¼ d'heure de retard, 1 point de pénalité, par tranches de 5 minutes, sera appliqué par l'arbitre pour chacune des parties en tête à tête. L'équipe accusant plus d'une heure de retard, non justifié, sera déclarée perdante après réunion du jury.

#### **ARTICLE 8 : IDENTIFICATION**

Des systèmes de montées et de descente entre les groupes de différents niveaux (D1, D2, D3 ....) seront définis par le Commission de Pilotage. Les équipes s'inscrivant pour la première fois débutent toujours le championnat dans la division la plus basse.

## **ARTICLE 9 : TRANSMISSION DES RESULTATS.**

Les feuilles de match devront être envoyées par mail au CD 48 par le club qui reçoit, le 1er jour ouvrable suivant celui du match. Ces documents devront être obligatoirement signés par l'arbitre et les deux capitaines d'équipe. Des résultats transmis hors délai pourront entraîner le retrait de points aux équipes concernées.

## **ARTICLE 10 : AMENDES.**

Amendes pour forfait :

Premier forfait amende de 100€ pour un match soit 200€ pour une journée à 2 matchs. L'abandon en cours de journée ou de match équivaut à un forfait avec application des amendes relatives.

A compter du deuxième forfait, le forfait général est prononcé avec une amende de 400€.

Les amendes pour forfaits feront l'objet d'une facture adressée aux clubs concernés par le CD48.

## **ARTICLE 11 : RECLAMATION.**

Une réclamation, pour être recevable, sera portée avant le début des parties concernant le respect de la tenue homogène, et dans tous les cas inscrite sur la feuille de rencontre qui elle, est obligatoirement signée des deux capitaines et de l'arbitre.

Mise à jour : FEVRIER 2023.

La Commission de Pilotage  
«Championnat Départemental par équipe de Club JEU PROVENCAL».