



# 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

Ce championnat se déroule par équipes composées de joueurs d'un même club, par groupes, sous forme de championnat régulier avec application du règlement de jeu officiel de la FFPJP (disponible sur le site officiel FFPJP).

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.

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

Les frais d'inscriptions seront fixés par le CD48.

**Une caution de 200€ par club sera demandée, celle-ci ne sera encaissée qu'en cas de forfait d'une équipe. Aucune inscription ne sera prise en compte si cette caution n'est pas jointe aux demandes d'engagement .**

#### ARTICLE 2 : SITES DES RENCONTRES.

Les équipes dont le club ne dispose pas d'un terrain, permanent ou occasionnel, peuvent organiser la journée qui leur incombe sur le site d'un autre club.

#### ARTICLE 3 : 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.

##### **3-1 - Composition.**

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

Capitaine : Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « capitaine » pouvant être joueur. 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 coach et déposer sa licence à la table de marque avec celles de son équipe. Les mineurs sont placés sous la responsabilité du capitaine obligatoirement majeur.

### **3-2 - Remplacements.**

Le remplacement est possible s'il est inscrit sur la feuille de match 7 ou 8 noms.

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.

En revanche on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même tripléte.

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

### **3-3 - Modalités de remplacement :**

Pour qu'il soit valide lors de la mène suivante, chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre avant l'arrêt de la dernière boule jouée de la mène en cours. Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéfice du remplacement.

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

Un match est joué par 6 joueurs par équipe, il est composé de 2 phases jouées dans l'ordre suivant :

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

### **4-1 - Feuille de match :**

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

La composition des doublettes, et des triplettes est effectuée librement par la capitaine / coach d'équipe avant chaque phase du match et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé.

Du fait que l'on puisse disputer plusieurs matchs sur une journée, l'unité des rencontres est le MATCH et donc la composition des équipes peut être différente à chaque match.

### **4-2 - Déroulement d'un match et attribution des points :**

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

4 points en doublette, 6 points en tripléte.

Le total est donc de 24 points soit :

3 doublettes à 4 points = Total 12 points - 2 triplettes à 6 pts = Total 12 points

Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur tout en permettant le match nul.

### **4-3 - Déroulement des parties :**

#### ***Pour les 3 doublettes, parties en 11 points.***

Si au bout de 2h00 de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires en plus de la mène en cours au coup de sifflet de l'arbitre. 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, parties en 11 points.***

Si au bout de 2h00 de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires en plus de la mène en cours au coup de sifflet de l'arbitre. Si à l'issue, la partie ne s'est pas terminée après la 1ère ou seconde mène, la victoire revient à l'équipe qui mène au score et en cas d'égalité, les points sont partagés (3 points à chaque équipe).

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. Contrairement aux concours, le championnat des clubs n'attribue pas de points de catégorisation aux joueurs individuellement.

**Toutes les parties doivent être jouées**, même si le résultat final est acquis avant la fin du match.

### **4-4 - Intempéries:**

En cas d'intempéries 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.

## **ARTICLE 5 : CAS DE RETARDS DE JOUEURS OU D'EQUIPES.**

### **5-1 - Retard de joueurs :**

Il est fait obligation de présenter au moins 4 joueurs sur la feuille de match pour débiter la rencontre. Si après le délai réglementaire de 30 minutes le nombre de joueurs ayant déposé leur licence et présent sur le terrain est inférieur à 4, l'équipe est considérée comme forfait.

Si un joueur arrive en retard et qu'il est inscrit sur la feuille de match mais qu'il n'a pas déposé sa licence, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire de 30 minutes à partir du début du match.

S'il est inscrit pour jouer la doublette, il peut y participer avec des points pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre si son partenaire n'a pas encore débuté la partie. Passé le délai de 30 minutes et que la licence est déposée, le retardataire ne peut plus jouer en doublette y compris comme remplaçant. En revanche, il peut participer à la triplète. Passé le délai de 30 minutes, le joueur inscrit sur la feuille de match mais qui n'a pas déposé sa licence ne peut plus participer au match y compris comme remplaçant.

Si les 2 équipes sont incomplètes, la formation des doublettes et triplettes doit être obligatoirement respectée. Passé le délai de 30 minutes après le début du match et sans dépôt de sa licence, le joueur ne peut plus figurer sur la feuille de match.

### **5-2 - Retard de toute l'équipe :**

Retard de toute l'équipe Le délai de plus de 30 minutes 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 est considérée comme forfait avec applications des sanctions pécuniaires afférentes.

L'équipe en question peut jouer le match suivant de la même journée s'il y a plusieurs matchs dans cette journée Le dépôt de licence suite à un retard se comprend également au sens de l'application du point 4-1 du présent règlement.

Précisions sur les points de pénalités en cas de retard : - Doublette et triplète : au bout de 5 minutes, un point de pénalité est attribué. Par la suite, un point de pénalité est appliqué toutes les 5 minutes. En revanche, la partie peut débuter avec un joueur absent.

### **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 descentes entre les groupes de différents niveaux (D 1, D 2, D 3, ..... ) seront définis par la 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 : JANVIER 2024.

La Commission de Pilotage

«Championnat Départemental par équipe de Club JEU PROVENCAL ».