



COMITÉ DÉPARTEMENTAL DU PUY DE DÔME De Pétanque et de Jeu Provençal

Maison des Boulistes - Rue de Blanzat - 63100 CLERMONT-FERRAND

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL DES CLUBS CDC VÉTÉRANS 2024

ARTICLE 1 - RÈGLEMENTS APPLICABLES :

Les règlements officiels CNC de la FFP-JP relatifs aux différents Championnats des Clubs est d'application pour tous les Championnats des Clubs se déroulant dans le Puy de Dôme.

Le présent règlement apporte quelques précisions applicables aux Championnats des Clubs du Puy de Dôme hors CDC Jeunes, comme le préconisent lesdits règlements officiels CNC de la FFP-JP.

ARTICLE 2 – INSCRIPTIONS ET IDENTIFICATIONS DES ÉQUIPES :

La participation des clubs n'étant pas obligatoire, avant l'établissement du calendrier et des tirages, un club peut refuser sa montée en division supérieure, ou peut annuler la participation d'une ou plusieurs de ses équipes, sans pour cela être sanctionné.

Le montant de l'inscription est de **25 €** pour la 1^{ère} équipe puis **10 €** par équipe supplémentaire,

La date limite d'inscriptions est indiquée sur les formulaires d'inscriptions. Les inscriptions devront se faire auprès des Présidents de secteur à l'aide des formulaires mis à leur disposition sur le site du Comité. Pour les clubs possédant plusieurs équipes, l'identification des équipes se fait par le nom précis du club suivi d'un numéro (1, 2, 3, etc....)

ARTICLE 3 - COMPOSITION DES DIVISIONS :

Le nombre d'équipes d'un même club est limité à 2 par division en Élite, Honneur et Promotion D'Honneur.
191 équipes engagées

Les différentes divisions :

- Élite est composée de 8 groupes de 6 équipes
- Honneur est composée de 8 groupes de 6 équipes
- Promotion Honneur est composée de 8 groupes de 6 équipes
- 1^{ère} division 7 groupes de 6 et 1 groupe de 5

ARTICLE 4 - CALENDRIER SAISON 2024 :

- Mardi 7 mai 2024 : match 1
- Mardi 14 mai 2024 : match 2
- Mardi 21 mai 2024 : match 3
- Mardi 4 juin 2024 : match 4
- Mardi 11 juin 2024 : match 5
- Mardi 3 septembre 2024 : cadrages
- Mardi 1 octobre 2024 : ½ finales et finale

ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES :

- **Rencontre de l'APRÈS-MIDI :**

De 14H00 à 14H25 : Accueil, dépôt des feuilles de match remplies.

À 14h30 : Jet de but.

ARTICLE 6 - COMPOSITION DES ÉQUIPES ET REMPLACEMENTS :

La composition des équipes est ouverte à tous les vétérans masculins et féminins de 60 ans et plus.

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine pouvant être joueur. Les équipes sont constituées de 6 joueurs, mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque rencontre peuvent comporter jusqu'à 8 joueurs. La composition des doublettes et des triplettes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase de la rencontre, et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé. Un seul joueur muté extra-départemental est autorisé par équipe. La feuille de match ne peut pas être modifiée (ni suppression, ni ajout) après le début de la compétition.

Changement d'équipe :

Les clubs engageant plusieurs équipes sont soumis au dépôt de listes (Minimum 8 joueurs) avant le début de la compétition auprès Comité à l'aide du formulaire à disposition sur le site du Comité.

La composition des équipes peut être différente d'une saison à l'autre. Le nombre de joueurs d'une équipe n'est pas limité, mais un joueur ayant participé au CDC dans une équipe ne peut pas jouer dans une autre équipe de même division ou de division inférieure, cependant il peut jouer dans une équipe de division de niveau supérieur mais dès lors, il ne pourra plus rejouer dans sa précédente équipe. Toutefois, une équipe ne peut pas avoir plus de 2 joueurs venant de division inférieure au cours de la saison.

Le nombre de joueurs d'une équipe pour une rencontre est limité 8 joueurs et il n'est pas possible d'ajouter sur la feuille de match des joueurs supplémentaires, le capitaine s'il est joueur devant être repris dans la liste des joueurs.

Les feuilles de match seront analysées ultérieurement pour vérifier la composition des équipes. Si la composition n'a pas été respectée, le club sera averti et aura les sanctions prévues à l'article 12.

ARTICLE 7 - TENUE VESTIMENTAIRE :

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFP-JP concernant les tenues s'applique pour tous les CDC (capitaine compris).

La tenue des participants devra être conforme aux prescriptions suivantes :

- Haut avec logo du club et pantalon de survêtement ou short sportif identiques pour tous les joueurs(es) composant une équipe, dès la phase de tête-à-tête.

Publicité : elle est autorisée dans le respect des lois et règlements en vigueur (par exemple tabac et alcool sont interdits de publicités)

ARTICLE 8 - FORFAIT ET SANCTIONS PÉCUNIAIRES :

Il y a forfait quand l'équipe a moins de 4 joueurs (à 4, la rencontre peut se jouer et même être remportée).

Un club, sachant qu'une de ses équipes est forfait, a pour obligation de prévenir son adversaire et le responsable du Comité de pilotage, par téléphone, au plus tard l'avant-veille de la rencontre. Cette disposition ne dispense pas le club de l'amende pour forfait.

Une équipe qui déclare forfait pour un match devra payer une amende de 50,00 € (cinquante euros),

Dès le deuxième match forfait, l'équipe devient forfait général, sera exclue de la compétition et rétrogradée en 1^{ère} division l'année suivante, et devra payer une amende de 100,00 € (cent euros).

En cas de forfait général, tous les résultats précédents de l'équipe sont annulés.

L'équipe gagnante par forfait sera considérée comme ayant remporté le match : 19 points à 0 (3 points avec un point average de +19).

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.

ARTICLE 9 - ORGANISATION ET RÉSULTATS :

Chaque Club organisateur devra tracer 18 terrains. Toutefois, si la disponibilité des terrains ne le permet pas, les tête-à-tête pourront se dérouler en 2 tours.

Le club qui reçoit est chargé de fournir **les feuilles de match spécifiques** à ce championnat, à disposition sur le site du Comité, de les faire compléter et signer par les capitaines de chaque équipe,

En cas d'absence d'arbitre, le club organisateur est chargé de l'arbitrage des rencontres et du respect du règlement

Le club organisateur, compose et affiche un jury, composé de capitaines d'équipe et incluant l'arbitre (à défaut par la personne désignée par le club).

Le club organisateur devra envoyer les documents (feuilles de match, composition du jury etc....) au responsable dans les 48 heures. Outre cet envoi, il devra communiquer les résultats dès la fin des rencontres et au plus tard le lendemain matin par courriel **au responsable du championnat indiqué sur les feuilles de match**. En cas d'incident joindre un rapport.

Tout retard d'envoi de feuilles de match le club sera pénalisé d'une amende de 10€ (dix euros).

ARTICLE 10 - DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT ET CRITÈRES DE CLASSEMENT GÉNÉRAL DES ÉQUIPES :

Dans le cas d'un groupe avec un X, l'équipe devant le rencontrer sera considérée comme ayant remporté le match : 19 points à 0 (3 points avec un point average de +19).

Classement :

1. Total des points marqués
2. En cas d'égalité de points au classement :
 - a. Entre 2 équipes : résultat de l'opposition entre elles. En cas de nul, application du critère 3 et si nécessaire 4 et 5
 - b. 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. Dans l'opposition entre elles, le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu puisque ce nombre est impair ($6\text{ TT} + 3\text{ D} + 2\text{ T} = 11$)

Pour déterminer les rencontres de barrages et cadrages, un tirage au sort entre les premiers (1^{ers}) de chaque groupe aura lieu. Les vainqueurs de ces rencontres participeront aux phases finales.

Pour les phases finales, en cas de match nul, il sera organisé une épreuve de tir de départage.

ARTICLE 11 - DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE DE TIR de DÉPARTAGE :

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)

Une liste de 6 joueurs inscrits sur la dernière feuille de match jouée est préétablie par les 2 capitaines avant le tir.

Le tir de la boule cible 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 chacun des 6 tireurs aura 2 boules à tirer. 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 des 12 joueurs.

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 placement de la boule cible et après validation du tir par le second arbitre placé au cercle de lancer (jugement des pieds)

Validité du tir : Pour qu'un tir soit valable il faut que l'impact de la boule de tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouve la boule cible. Il est nul même s'il ne fait que toucher partiellement la limite de ce cercle. Au moment du tir, le joueur doit avoir les deux pieds au sol à l'intérieur du cercle de lancement. Il ne peut ni lever un pied ni sortir du cercle de lancement avant l'impact de la boule de tir.

Décompte des points :

- 1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de placement de la boule cible
- 3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de placement de la boule cible
- 5 points pour le carreau restant dans le cercle de placement de la boule cible, la boule touchée devant sortir du cercle de placement de la boule cible.

L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des deux tours remporte le match.

En cas d'égalité après les deux tours, on procèdera à l'épreuve de tir appelée « mort subite », aux mêmes conditions que dans les deux tours sauf que le match est perdu par l'équipe qui aura la première, simplement manqué la boule cible.

ARTICLE 12- RÉCOMPENSES EN FIN DE CHAMPIONNAT :

L'équipe championne et l'équipe vice-championne de chaque division recevront un trophée.

Les participants à la journée finale de chaque division recevront une indemnité dont le montant sera fixé par le Comité Directeur.

ARTICLE 13 - RÈGLE DES MONTÉES & DESCENTES :

En ÉLITE le champion départemental monte en CRC.

- Les premiers et deuxièmes, troisièmes, quatrièmes, cinquièmes se maintiennent.
- Les sixièmes descendent.
- Suivant les descentes du CRC, un classement des 5èmes, et 6èmes permettra de définir l'équipe ou les équipes candidate(s) au(x) maintien(s).

Montées descentes en fonction des résultats des CRC (voir tableau ci-dessous)

MONTÉES et DESCENTES CDC VÉTÉRANS EN FONCTION DES DESCENTES DU CRC

ÉLITE			
DESCENTES DU CRC	0	1	2
MAINTIENS	40	39	38
MONTÉES D'HONNEUR	8	8	8
HONNEUR			
DESCENTES DE L'ÉLITE	7	8	9
MAINTIENS	33	32	31
MONTÉES DE PROMOTION D'HONNEUR	8	8	8
PROMO HONNEUR			
DESCENTES DE L'HONNEUR	7	8	9
MAINTIENS	33	32	31
MONTÉES DE 1ère DIVISION	8	8	8
1ère DIVISION			
DESCENTES DE LA PROMOTION D'HONNEUR	8	8	8

CAS NON PRÉVUS

Tous les cas non prévus dans ce règlement seront tranchés par la Commission Sportive, avec avis du président du Comité Départemental du Puy de Dôme.