

FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL  
**COMITE DEPARTEMENTAL DE LA CHARENTE MARITIME (17)**

**GUIDE**

**DES**

**CHAMPIONNATS**

**DE**

**CLUBS**

# S O M M A I R E

## **1. INSCRIPTION**

Procédure – Document – Date Limite – Projet de Calendrier

## **2. LISTE DE JOUEURS**

Dépôt de liste – Compléter une liste initiale – Changer d'équipe – Dénomination –  
Fréquence de modification – Joueur Muté Interne – Joueur Muté Externe –  
Joueur UE - Joueur Etranger (Hors UE) – Vérification des licences –  
Capitaine (coach) d'équipe

## **3. ORGANISATION D'UNE JOURNEE DE CDC**

Charges de l'Organisateur – Terrains de Jeu – Recensement des Terrains

## **4. ARBITRAGE DES CDC**

Arbitrage en semaine - Arbitrage le week-end – Pas d'Arbitre ou Faisant Office –  
Défraiement des Arbitres

## **5. TENUE VESTIMENTAIRE DES JOUEURS ET DU CAPITAINE**

Tenue Vestimentaire obligatoire - Ancienne et/ou Nouvelle Tenue Vestimentaire –  
Capitaine d'équipe et Tenue Vestimentaire

## **6. FEUILLE DE MATCH et JEU**

Mise à disposition – Remplacement en cours de partie – Jury –  
Retard d'un joueur – Retard de plusieurs joueurs – Retard de toute l'équipe –  
Cas de malaise d'un joueur - Attribution des Terrains – Résultat des rencontres –  
Retour des Feuilles de Match – Contestation d'un résultat – Intempéries -  
Critères de Classement – Montées et Descentes

## **7. FORFAIT SIMPLE et FORFAIT GENERAL**

Définition Forfait Simple – Définition Forfait Général – Amende Forfait Simple –

Amende Forfait Général - Conséquences sportives –

Fautes collectives commises en tant qu'équipe – Sanctions sportives possibles

## **8. PHASES FINALES**

## **9. MATCHS D'APPUI**

## **10. ROLE DU CAPITAINE D'EQUIPE**

Avant la compétition – Pendant la compétition – Après la compétition –

Participation à une Phase Finale

## **1. INSCRIPTION AUX CDC**

### **PROCEDURE**

La procédure figure sur la note explicative adressée aux Clubs.

### **DOCUMENT**

Le document à utiliser est adressé aux Clubs par le Comité. Il figure également sur le site internet. Utiliser le même document pour tous les CDC.

### **DATE LIMITE**

La date limite impérative figure sur le document adressé aux Clubs, chaque année. Passé cette date, aucune inscription ne sera retenue.

### **PROJET DE CALENDRIER**

Il n'est pas souhaité de demander des modifications sans raison importante.

Toute modification du calendrier, de quelque nature que ce soit, est du ressort du Comité Départemental. Tout report de date est donc interdit entre 2 Clubs.

Toute équipe retirée après la date d'envoi du Calendrier Définitif sera Forfait Général.

## **2. LISTE DE JOUEURS**

### **DEPOT DE LISTE**

Les Clubs, qui disposent d'une seule équipe dans un CDC, n'ont pas à envoyer de liste de joueurs.

Les Clubs, qui disposent de plus d'une équipe inscrite, doivent adresser une liste de joueurs, 15 jours au minimum avant le début du CDC, la liste devant comporter leurs équipes de CNC – CRC et CDC.

La liste Initiale est non limitative et peut être évolutive en cours de saison. A l'exception de 2 d'entre eux, le fait d'être inscrit sur une liste lie le joueur à cette équipe, même s'il n'a pas figuré sur aucune feuille de match ou s'il y a figuré comme remplaçant, même sans entrer en jeu.

En effet le Règlement des CDC OPEN, base de tous les CDC, stipule : « Toutefois, deux joueurs maximum pourront changer d'équipe, mais, uniquement, pour une Division Supérieure et ils ne pourront plus en changer par la suite. » Il en résulte :

- 2 joueurs maximum peuvent « monter » en Division Supérieure et y rester.
- Aucun joueur ne peut « descendre » dans une Division Inférieure.
- Aucun joueur ne peut jouer pour une équipe qui se trouve dans la même Division que lui.

Il est fortement déconseillé d'envoyer une nouvelle liste, chaque semaine.

### **COMPLETER UNE LISTE INITIALE**

Le Club ajoute le nom du joueur, en ROUGE, dans la liste de l'équipe dans laquelle il va jouer et transmet cette nouvelle liste au Comité pour mise en ligne.

### **CHANGER D'EQUIPE**

S'il s'agit d'un des 2 joueurs qui ont la possibilité de « monter » en Division Supérieure, le Club doit l'ajouter dans sa nouvelle équipe, mais doit aussi le barrer dans l'équipe quittée.

Dans tous les cas, il est interdit de retirer un nom d'une liste.

Ce changement d'équipe est uniquement possible pour la Phase Championnat, mais en aucun cas pour intégrer une équipe qui jouerait en Phase Finale.

### **DENOMINATION D'EQUIPE**

Si un Club dispose de plusieurs équipes évoluant dans le même Championnat donné et que ces équipes jouent à des niveaux différents, au niveau National (CNC) ou au niveau Régional (CRC), la numérotation des équipes doit impérativement commencer par le niveau le plus élevé, soit CNC, puis CRC et CDC pour finir.

### **FREQUENCE DE MODIFICATION**

Les Clubs ne doivent pas prendre pour habitude de modifier la liste de leurs équipes à l'occasion de chaque Journée de CDC.

### **JOUEUR MUTE INTERNE**

Aucune limite du nombre de joueur Muté Interne n'est imposée.

### **JOUEUR MUTE EXTERNE**

Un seul joueur Muté Externe est autorisé par équipe.

### **JOUEUR U.E. (Union Européenne)**

Un licencié U.E. a le même statut qu'un licencié de nationalité Française.

### **JOUEUR ETRANGER (Hors U.E.)**

La 1<sup>ère</sup> année, il est considéré comme Muté Externe.

Le nombre de joueurs étrangers n'est pas limité par équipe.

### **VERIFICATION DES LICENCES**

La seule vérification réelle de la validité des licences d'une équipe est le passage sur un lecteur, au moyen du module **«CNC – CRC – CDC – Coupe»** de Gestion-Concours.

### **CAPITAINE (OU COACH) D'ÉQUIPE**

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « Capitaine », pouvant être joueur, uniquement s'il figure sur 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.

Une équipe Féminine peut être coachée par un homme, qui doit être obligatoirement majeur et licencié dans le Club de l'équipe.

<b>3. ORGANISATION D'UNE JOURNÉE DE CDC</b>
---

### **CHARGES DU CLUB ORGANISATEUR**

Le Club organisateur d'une journée de CDC doit assurer le traçage obligatoire des terrains de jeu ; il doit assurer la présence des Feuilles de Match, l'éclairage, la sonorisation, les sanitaires et une salle pour la table de contrôle ; il doit aussi assurer l'accueil des équipes et la transmission des résultats.

### **TERRAINS DE JEU**

Pour un Groupe de 8 équipes, le nombre maximum de terrains de jeu nécessaire est de 24.

Avec un aménagement particulier, ce nombre de terrains peut être réduit à 18 terrains.

Les dimensions minimums autorisées pour les terrains de jeu sont 3m X 12m.

La désignation des terrains de jeu (à la charge de l'organisateur) prévoit que les 6 terrains d'une même rencontre doivent être contigus.

### **RECENSEMENT DES TERRAINS**

Le Comité Départemental a besoin de connaître l'évolution du nombre de terrains dont chaque Club dispose.

## **4. ARBITRAGE DES CDC**

### **ARBITRAGE EN SEMAINE**

En semaine, il est évident qu'il est totalement impossible d'envisager de trouver 18 Arbitres, pour le CDC Vétéran par exemple. Il est donc indispensable de faire appel à des Faisant Office d'Arbitre, ce Groupe de Volontaires ayant été créé dans cet objectif.

### **ARBITRAGE LE WEEK-END**

Il est évident aussi qu'un Arbitre Officiel doit être désigné en priorité sur les CDC. Face à l'augmentation du nombre d'équipes inscrites, il est possible qu'un Club ne puisse trouver d'Arbitre. Dans ce cas, il devra se tourner vers la recherche d'un Faisant Office d'Arbitre.

### **PAS D'ARBITRE ou PAS DE FAISANT-OFFICE**

La constatation suivante a été faite : de nombreuses journées de CDC ne sont arbitrées, ni par un Arbitre Officiel, ni par un Faisant Office d'Arbitre, pourtant spécialement créés pour cette raison.

Si malgré ses recherches, un Club ne pouvait trouver, ni Arbitre, ni Faisant Office, le Président du Club receveur est chargé de trouver une solution, car aucune compétition ne peut se dérouler sans Arbitre. Le Nom – Prénom et Signature doivent figurer sur la Feuille de Match dans tous les cas.

### **DEFRAIEMENT DES ARBITRES**

Depuis de nombreuses années, les Clubs ne doivent pas régler, eux-mêmes, les Frais d'Arbitrage des CDC.

Dans le Département de la Charente Maritime, les Arbitres reçoivent leurs défraiements d'Arbitrage, par le biais du Comité Départemental. A la fin de chaque CDC, le Trésorier du Comité informe les Clubs de la somme due, les Frais d'Arbitrage étant pris en charge par les Clubs participants. Il adresse, directement, les sommes correspondantes à chacun des Arbitres.

## **5. TENUE VESTIMENTAIRE DES JOUEURS ET DU CAPITAINE**

### **TENUE VESTIMENTAIRE OBLIGATOIRE**

Les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue de Club identique, avec identification de ce dernier, ainsi qu'un bas sportif et des chaussures fermées obligatoires, dès la première journée de CDC. La tenue vestimentaire est obligatoire, parties de Tête à Tête comprises. Comme dans tout autre Sport, un Club a toute latitude pour disposer de Tenues différentes, toujours avec identification du Club. En conséquence, deux équipes d'un même Club peuvent porter une Tenue différente qui respecte ce qui est énoncé ci-dessus.

### **ANCIENNE et /ou NOUVELLE TENUE VESTIMENTAIRE**

Lorsqu'un Club dispose de deux tenues différentes (qui respectent la règle générale), généralement appelées «ancienne tenue» et «nouvelle tenue », chaque équipe peut disposer, indifféremment, soit de l'ancienne tenue, soit de la nouvelle, mais tous les joueurs d'une même équipe doivent porter la même tenue.

### **CAPITAINE D'EQUIPE et TENUE VESTIMENTAIRE**

Dans les CRC et CNC, le Capitaine d'équipe doit porter la même Tenue Vestimentaire que les joueurs.

## **6. FEUILLE DE MATCH et JEU**

### **MISE A DISPOSITION**

Les Feuilles de Match sont transmises aux Clubs et sont à disposition sur le site Internet du Comité et de la Fédération.

Le Club organisateur de la journée est chargé de les mettre à disposition des équipes.

Il est interdit de modifier la Feuille de Match, après le début de la compétition.

Si un joueur n'est pas en possession de sa licence, la procédure habituelle de la FFPJP est appliquée (Carte d'Identité – Vérification dans Gestion Concours –Amende de 10 €).

### **REPLACEMENT EN COURS DE PARTIE**

Le remplaçant doit, impérativement, figurer sur la Feuille de Match.

Un seul remplacement est possible par équipe (Triplette et Doublette), sauf en Tête à Tête où aucun remplacement n'est autorisé.

### **JURY**

Si un Délégué Officiel a été désigné par le Comité, il est nommé Président de ce Jury. A défaut, c'est l'Arbitre qui assure la Présidence.

En plus sont membres du Jury : le Délégué - l'Arbitre et tous les Capitaines d'équipe, forment le Jury, sauf ceux qui sont concernés par la réunion du Jury, car, dans ce cas, ils sont témoins.

### **RETARD D'UN JOUEUR**

Si un joueur, arrivé en retard, est inscrit sur la Feuille de Match et s'il a déposé sa licence, il peut jouer, dès son arrivée, dans le délai réglementaire de 30 minutes.

Si un joueur inscrit sur la Feuille de Match, mais qui n'avait pas déposé sa licence arrive, le délai de 30 minutes étant dépassé, il ne peut pas participer à ce Match, y compris comme remplaçant.

### **RETARD DE PLUSIEURS JOUEURS**

Il faut, au moins, la présence de 4 joueurs pour débiter la rencontre.

Si le délai réglementaire de 30 minutes est dépassé, l'équipe est considérée comme Forfait Simple.

### **RETARD DE TOUTE L'EQUIPE**

Le délai de 30 minutes s'applique à toute l'équipe.

La Feuille de Match n'ayant pas pu être complétée, l'équipe est déclarée Forfait Simple pour ce Match.

L'équipe pourra participer au Match suivant, s'il en est programmé un.

### **CAS DE MALAISE D'UN JOUEUR**

En cas de malaise lors d'une partie, il peut être accordé une interruption de 15 minutes.

Passé ce délai, il lui est interdit de reprendre la partie, même en tant que remplaçant.

### **ATTRIBUTION DES TERRAINS**

Il est impératif de désigner les mêmes 6 terrains de jeu contigus pour les 3 Phases d'une même rencontre, afin que le Capitaine d'équipe puisse suivre l'ensemble des parties de ses joueurs et assurer la gestion des remplacements.

### **RESULTAT DES RENCONTRES**

Le résultat des rencontres doit être adressé au Comité, par mail, dès le soir même, en indiquant les résultats bruts.

ROCHEFORT CP 1 (12) – MARENNES 2 (24)

AYTRE 3 (18) – LAGORD 1 (18)

### **RETOUR DES FEUILLES DE MATCH**

Les Feuilles de Match scannées sont adressées au Comité, **dès le lendemain**, par l'organisateur.

Si, exceptionnellement, elles sont adressées par la voie Postale, il est impératif d'en garder une photocopie, ne serait-ce qu'en cas de non distribution du courrier.

### **CONTESTATION D'UN RESULTAT**

La signature de la Feuille de Match par les deux Capitaines et l'Arbitre valide le résultat.

### **INTEMPERIES**

Si une intempérie provoque un arrêt de la partie supérieur à 1 heure, il faut appliquer :

1. Si l'interruption a lieu avant la fin de la phase des Doublettes, la rencontre est reportée et doit être rejouée.

2. Si l'interruption a lieu pendant la phase des Triplettes, le score final sera acquis après la phase des Doublettes. Si un score de parité apparaît ou si c'est une rencontre éliminatoire, la victoire revient au Club ayant remporté le plus de parties, sur les 9 disputées (6 TàT + 3 Dou).

### **CRITERES DE CLASSEMENT**

1. Total des Points marqués
2. Egalité de points au classement

En cas d'égalité entre 2 équipes : c'est le résultat de l'opposition entre les 2 équipes qui est pris en compte. En cas de Match Nul, il est fait application du critère 3 et, si nécessaire, des critères 4 et 5

En cas d'égalité entre 3 (ou plus) d'équipes, il est fait application du critère 1, puis, si nécessaire des critères 3 à 5 à **partir des résultats des seules oppositions des équipes concernées**, c'est-à-dire le **résultat du Mini Championnat** qui a opposé **les seules équipes à égalité**. On utilise le critère 1, les autres équipes encore à égalité sont classées selon les critères 2 à 5.

3. Point Average Général (différence des points « Pour » et des points « Contre »)
4. Total des Points « Pour » le plus élevé
5. Dans l'opposition entre elles, le nombre total des parties gagnées dans chaque phase de jeu, puisque ce nombre est impair (6 Tête à Tête – 3 Doublettes – 2 Triplettes = 11 parties).

### **MONTEES et DESCENTES**

Les Montées et Descentes sont décidées, chaque année, en fonction de l'organisation générale des CDC et selon les résultats sportifs obtenus par les équipes de Charente Maritime, évoluant au niveau Régional.

<h2><b>7. FORFAIT SIMPLE et FORFAIT GENERAL</b></h2>
--

La définition d'une équipe « Forfait » est :

- une équipe composée de moins de 4 joueurs
- une équipe en retard
- une équipe ayant abandonné

Tout Forfait (Simple ou Général) doit être déclaré au Club Organisateur – à l'adversaire et au Comité Départemental, par le Club de l'équipe en cause.

### **DEFINITION « FORFAIT SIMPLE »**

Un Forfait Simple est prononcé pour une équipe, lorsqu'elle ne se présente pas à une rencontre.

2 Forfaits Simples se transforment automatiquement en Forfait Général.

### **DEFINITION « FORFAIT GENERAL »**

Le Forfait Général est prononcé dès qu'une équipe ne s'est pas présentée à 2 journées, consécutives ou non.

### **AMENDES POUR FORFAIT** (Source : Règlement des CNC)

#### **Règlement des CNC Art. 15.2 – FORFAIT SIMPLE**

Tout CDC 100 € pour Forfait à une rencontre

#### **Règlement des CNC Art. 15.2 – FORFAIT GENERAL, avant le début de la compétition, soit après la publication du Tirage au Sort et du Calendrier Définitif**

CDC maximum 400 €

CRC maximum 600 €

CNC maximum 1 000 €

#### **Règlement des CNC Art. 15.2 – FORFAIT GENERAL en cours de compétition ou en Phase Finale**

CDC maximum 400 €

CRC maximum 1 000 €

CNC maximum 2 000 €

### **CONSEQUENCES SPORTIVES** – Règlement des CNC – Art. 15.3

Le Forfait Général d'une équipe équivaut à la disparition pure et simple de l'équipe de ce CDC.

Les points et scores des rencontres de cette équipe sont remis à 0.

Si le Club veut inscrire une équipe supplémentaire, l'année suivante, ce sera dans la Division la plus basse.

Une autre équipe de ce Club ne pourra accéder, la saison suivante, à la Division où le Forfait Général a été déclaré.

### **FAUTES COLLECTIVES COMMISES EN TANT QU'ÉQUIPE**

Composition d'équipes

Remplacement d'un joueur non signalé

Refus de disputer un Match

Forfait Général

Parties non disputées

Match arrangé

Abandon

Exclusion d'un CDC

## **SANCTIONS SPORTIVES POSSIBLES**

Avertissement

Blâme

Pénalités de points pour la saison en cours

Pénalités de points pour la saison suivante

Rétrogradation d'une Division

Rétrogradation de plusieurs Divisions

Exclusion du CDC

## **8. PHASES FINALES DES CDC**

Les Phases Finales permettent d'attribuer le titre de Club Champion Départemental.

Selon le nombre de Groupes dans les Divisions, les Phases Finales se disputent :

- sur un Match (cas de 2 Groupes)
- ½ Finale et Finales (cas de 4 Groupes)
- ¼ de Finale, ½ Finale et Finales (cas de 8 Groupes)

### **Participation à la Phase Finale**

L'accès à la Division Supérieure est subordonné à la participation à la Phase Finale de la Division.

En cas d'égalité dans ces rencontres éliminatoires, il est procédé à un Tir de Départage.

### **Epreuve de Tir de Départage**

Cercle de 1m de diamètre (pour la boule cible)

Cercles de 0,50m de diamètre (pour les pieds des tireurs)

Une liste de 6 joueurs, ayant terminé la phase en Triplettes de la dernière Feuille de Match jouée est préétablie par les 2 Capitaines d'équipe, avant le tir.

Tir à la distance de 8,50m (distance mesurée au centre du Cercle comportant la cible), tir sur une seule boule, chaque tireur tirant 2 boules

Opposition un contre un, dans l'ordre des listes établies, en alterné (faire 2 tours)

Ramassage des boules tous ensemble, à la fin de chacun des deux tours

Effectuer un tirage au sort pour définir quelle équipe débute (au choix de celui qui a gagné le tirage au sort)

L'impact de la boule de tir doit se situer à l'intérieur du cercle dans lequel se trouve la boule cible

### **Décompte des points**

1 point par boule touchée, restant dans le cercle

3 points par boule touchée et sortie du cercle

5 points pour un carreau, la boule de tir restant dans le cercle et la boule touchée devant sortir du cercle

### En cas d'égalité après les deux tours

Il est procédé à l'Epreuve de Tir « **MORT SUBITE** », aux mêmes conditions, **mais sans décompte de points** ; le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible, à condition que les 2 équipes aient tiré le même nombre de boules.

## 9. MATCHS D'APPUI

Chaque année, entre chaque Division, il est organisé des Matches d'Appui, qui permettent à des équipes mal classées de Division Supérieure d'affronter une équipe bien classée de Division Inférieure.

Selon le résultat, ces Matches d'Appui permettent à chaque équipe de, Soit se maintenir dans sa Division – Soit accéder à la Division Supérieure - Soit descendre en Division Inférieure.

## 10. ROLE DU CAPITAINE D'EQUIPE

### AVANT LA COMPETITION

Le Capitaine d'équipe doit :

. S'assurer, avec le Président du Club, de la validité de l'inscription de son équipe auprès du Comité Départemental.

. S'assurer, avec le Président du Club, de l'envoi de la liste des joueurs, si le Club engage plusieurs équipes. Il doit s'assurer également du suivi de cette liste de joueurs.

. S'assurer, avec le Président de Club, de la validité de la Tenue Vestimentaire de l'équipe. La Tenue Vestimentaire s'applique au Capitaine d'équipe, même s'il est non joueur à partir du niveau Régional.

Au niveau Départemental, le Capitaine peut être joueur, aux conditions expresses d'être licencié dans le Club de l'équipe coachée et figurer sur la liste des joueurs inscrits sur la Feuille de Match.

Aux niveaux supérieurs, le Capitaine ne peut pas être joueur. Il doit être licencié dans le Club de l'équipe coachée et déposer sa licence à la Table de Marque, avec celles de son équipe.

Le Capitaine doit être majeur.

## **PENDANT LA COMPETITION**

L'ensemble de l'équipe est placé sous la responsabilité du Capitaine, joueur ou non joueur.

La composition des Tête à Tête, Doublettes et Triplettes est effectuée par le Capitaine d'équipe.

Tout Remplacement de joueur doit être signalé par le Capitaine d'équipe, au Capitaine de l'équipe adverse et à l'Arbitre, avant l'arrêt de la dernière boule jouée de la mène en cours.

Un seul Remplacement est possible par équipe. Donc, 2 remplacements dans une même Doublette ou dans une même Triplette sont interdits.

Par contre, deux remplacements peuvent être effectués dans une même phase de jeu, soit deux remplacements dans deux des trois Doublettes, soit dans les deux Triplettes.

Lors du Tir de Départage, la liste des 6 joueurs inscrits est établie par le Capitaine de chaque équipe. L'ordre de présentation de la liste détermine l'ordre de passage des tireurs.

Les Capitaines d'équipe, le Délégué (si un a été désigné) et l'Arbitre composent le Jury.

Comme lors de toute compétition FFPJP, l'Arbitre est chargé du jeu.

Un organisateur se charge de la logistique des rencontres : Feuilles de Match – Traçage des terrains - Désignation des Terrains de Jeu, conformément à la Règlementation - .....

Si le Jury se réunit, le(s) Capitaines d'équipe(s) concerné(s) ne peut (peuvent) participer à la réunion, qu'en qualité de témoin(s) et ne participe(nt) pas à la décision.

Pendant les parties, il doit se tenir en dehors du terrain du jeu, sans circuler d'un côté à un autre. Toute réponse à une sollicitation de ses joueurs ne peut se faire que dans le respect de l'équipe adverse.

En aucun cas, un Capitaine d'équipe ne peut se substituer à l'Arbitre.

## **APRES LA COMPETITION**

Le Capitaine doit vérifier la Feuille de Match et la signer, ce qui certifie le résultat écrit. Après signature, aucune réclamation ne sera recevable sur la saisie des résultats.

## **PARTICIPATION A UNE PHASE FINALE**

L'accès à la Division Supérieure est subordonné à la participation à la Phase Finale de la Division.

ATTENTION

Des points particuliers peuvent être appliqués sur certains CDC  
(Consulter les Règlements spécifiques, ainsi que les Feuilles de Match)

Document adopté par le Comité Directeur pour mise en diffusion aux Clubs en 2024

*Le Président du Comité*

*PAQUES Patrick*