



# Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

Agréée par le Ministère de la Jeunesse et des sports

## LIGUE RHÔNE-ALPES

AIN 01 – ARDECHE 07- DROME 26 - ISERE 38 – LOIRE 42 - RHÔNE 69 – SAVOIE 73 – HAUTE-SAVOIE 74

Siège social : 16 Place Jean-Jacques Rousseau – CS 92013 – 38307 Bourgoin-Jallieu Cedex

Mail : [ligue.rhonealpes@petanque.fr](mailto:ligue.rhonealpes@petanque.fr)

## CHAMPIONNAT DES CLUBS JEUNES

### REGLEMENT de la COMPETITION DEPARTEMENTALE CDC ET REGIONALE CRC

#### Article 1 : Objet, Domaine d'application

Il est créé deux « Championnat Régional des Clubs Jeunes », appelées :

- Championnat Régional des Clubs Benjamins – Minimes
- Championnat Régional des Clubs Cadets – Juniors

Ils se déroulent par équipes composées de joueurs d'un même club, ou d'une entente entre clubs, sous forme de championnat.

Les rencontres se déroulent selon les textes et règlements officiels de la FFPJP et en application des dispositions particulières à ce championnat qui figurent dans le présent règlement.

#### Article 2 : Lexique

Nous appellerons :

- CRC – BM : Championnat Régional des Clubs Benjamins – Minimes
- CRC – CJ : Championnat Régional des Clubs Cadets – Juniors
  
- Rencontre : L'ensemble des matches se déroulant le même jour sur le même lieu
- Match : L'opposition entre deux clubs lors d'une rencontre
- Parties : L'opposition entre deux équipes lors d'un match

#### Article 3 : Gestion du Championnat Régional des Clubs Jeunes

Le Championnat Régional des Clubs Jeunes est placée sous l'autorité d'un Comité de pilotage qui procède à la centralisation des résultats.

Les tirages au sort des rencontres sont effectués par le Comité Départemental pour les phases départementales puis par le Comité de pilotage pour la phase régionale.

Les rencontres de la phase régionale auront lieu dans un boudrome désigné par le Comité de pilotage sur un seul site pour les deux compétitions.

Le nombre d'équipes qualifiées pour la phase régionale est fixé par le Comité de pilotage avant le début de la compétition.

Il est également souverain pour régler en première instance les litiges éventuels.

#### **Article 4 – Calendrier de la compétition**

Les rencontres du Championnat Régional des clubs Jeunes se déroulent selon un calendrier arrêté par le Comité de pilotage. Elles comprennent successivement :

- Une phase départementale gérée par les Comités départementaux.
- Une phase régionale gérée par le Comité de pilotage.

La dernière journée et les finales se joueront pendant le Championnat de Ligue d'automne.

Le Comité de pilotage sera intransigeant sur le respect de la date butoir de la phase départementale.

#### **Article 5 : Inscription des équipes**

La participation au Championnat Régional des Clubs Jeunes est exclusivement réservée aux associations affiliées à la FFPJP.

Les inscriptions des équipes se font exclusivement auprès de leurs Comités départementaux.

Un club peut engager plusieurs équipes. Même si un club inscrit une ou plusieurs équipes, il peut prêter des joueurs à un autre club ou **une seule entente de clubs** à l'exception de leurs joueurs classés élites et honneurs.

Les clubs peuvent constituer des **ententes géographiques** jusqu'à 3 clubs au maximum.

Les ententes ainsi créées ne peuvent engager plus d'équipe que de clubs formant cette dite entente.

Les clubs composant une entente doivent dépendre du même Comité Départemental.

#### **Article 6 – Rôle du responsable d'équipe**

Les équipes sont placées sous la direction d'un responsable, licencié et clairement identifiable.

Avant le début de la compétition, il devra déposer à la table de marque :

- Leur licence.
- Les licences de tous les joueurs.
- Les licences et les cartes fédérales des éducateurs et des initiateurs.

Il sera le seul autorisé à remplir la feuille de match et ramener le résultat du match à la table de marque.

#### **Article 7 – Coaching des équipes**

En cours d'un match, seuls les éducateurs et les initiateurs, licenciés et titulaires d'un diplôme fédéral, seront habilités à manager une équipe.

Ils peuvent intervenir à tout moment depuis leurs chaises dans le cadre de la minute de jeu, mais ils ne doivent en aucun cas pénétrer sur l'aire de jeu sous peine de sanctions.

Le nombre maxi de coach par équipe est limité à 2.

#### **Article 8 : Représentative du club – Tenue vestimentaire**

Les joueurs d'une même équipe devront être vêtus de façon homogène, et de chaussures fermées. Cette tenue uniforme par équipe s'entend : d'un haut avec manches au moins courtes (les épaules devant être recouvertes), d'un pantalon ou pantacourt sans obligation d'être identiques. S'ils sont de mêmes couleurs et de même conception, les joueurs peuvent indifféremment porter polo, chemisette, pull ou blouson.

Le pantalon doit recouvrir le genou, dans le cas contraire il est assimilé à un short. Même s'ils ne sont pas identiques, le port du short est autorisé à la condition que la totalité des joueurs de l'équipe en portent un.

Le port de publicité est autorisé suivant nos textes en vigueur.

Les responsables d'équipes auront la charge du respect de la tenue homogène de leurs joueurs.

**Tout problème concernant la validité des tenues sera soumis à la décision du Jury.**

### **Article 9 : Composition des équipes**

Dans le Championnat Régional des Clubs Jeunes Benjamins – Minimes seuls les joueurs de ces deux catégories peuvent participer. De même pour le Championnat Régional Cadets – Juniors.

Les équipes engagées se composent de 4 joueurs + 2 remplaçants.

Le nombre de joueurs par catégorie n'est pas limité. Toutefois, il est conseillé aux coachs de faire jouer les joueurs de la même catégorie entre eux dans un souci d'équité...

Un joueur engagé dans une équipe est autorisé à jouer dans une autre équipe de son club à l'exception des ententes de clubs.

### **Article 10 : Déroulement des matchs**

Avant le début d'un match les responsables d'équipes doivent déposer à la table de marque, leur licence et celles de leurs joueurs et remplir la feuille de match.

Le remplacement d'un joueur est interdit après l'inscription des noms à la table de marque sur la feuille de match.

Un joueur arrivant en retard pourra participer au tour en cours, mais en subissant les pénalités prévues par le règlement de la FFPJP, à condition que sa licence soit déposée en même temps que les autres.

Un match comprend 5 parties + 1 épreuve de combiné et se déroule en 3 tours. A chaque tour, les équipes se rencontrent de la façon suivante :

- Au 1er tour, deux doublettes
- Au 2eme tour, deux doublettes différentes de celle du 1e tour
- Au 3eme tour, une triplette et une épreuve de combiné

Le tirage au sort des parties s'effectue directement sur la feuille de match par simple pliage de celle ci. Le responsable d'une équipe remplit son côté avant de la donner à celui de l'équipe adverse qui remplit l'autre.

Afin de préserver l'intérêt d'un éventuel coaching dans la composition des doublettes et des triplettes en fonction des résultats, un tirage au sort a lieu avant chaque tour de la rencontre.

Les feuilles de match doivent être renvoyées par le président du club recevant, le premier jour ouvrable suivant celui de la rencontre, au Responsable du Comité de pilotage et au Président du son Comité Départemental.

Il peut également anticiper son arrivée par une télécopie, un appel téléphonique ou un e-mail, mais seule la feuille de match originale fera foi.

### **Article 11 : Remplacement de joueurs pendant le match**

Entre les tours, tous les remplacements de joueurs sont possibles.

Dans les matchs en doublette et en triplette, un seul remplacement par équipes est autorisé en cours de partie. Le remplacement du joueur dans l'épreuve de combiné n'est pas autorisé.

Le remplacement devra être opéré entre deux mènes et être signalé au coach de l'équipe adverse ainsi qu'à l'Arbitre. Dans tous les cas le joueur sorti ne peut pas revenir jouer dans la même partie.

Tous les terrains seront délimités (cadrés) aux dimensions réglementaires.

Lorsque la compétition se déroule à l'intérieur d'un boulodrome, on pourra appliquer le règlement boulodrome de la Ligue Rhône Alpes : cette décision relève du Jury.

La distance de jeu est de :

- 5 à 7 mètres pour le CRC – BM
- 6 à 9 mètres pour le CRC – CJ

### **Article 13 : Rappels Importants**

Il est interdit aux joueurs de fumer et de consommer des boissons alcoolisées sur les terrains de jeu et ce, dès le début de la compétition.

Les téléphones portables devront être éteints sur les jeux.

Il est formellement interdit aux joueuses et joueurs de :

- S'entraîner en cours de partie tant au point qu'au tir, sur les jeux libres situés à proximité de ceux qui leur ont été attribués.
- De s'absenter d'une partie ou de quitter les terrains de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

Tous les délégués et les responsables des équipes devront avoir une attitude correcte.

Le non-respect des trois premiers points pouvant entraîner de la part de l'arbitre ou du jury, une disqualification de l'équipe fautive.

### **Article 14 : Attribution des points en parties**

Les parties victorieuses rapportent :

- 2 points en doublette soit 8 points au total
- 4 points en triplète soit 4 points au total
- 4 points à l'épreuve de combiné (2 points à chaque équipe pour un match nul)

Le total étant de 16 points, le match nul est possible.

L'équipe victorieuse est celle qui possède le plus de points à la fin des trois tours.

### **Article 15 : Classements des poules**

Les attributions de points des matchs se feront de la façon suivante :

- 3 points pour un match gagné
- 2 points pour un match nul
- 1 point pour un match perdu
- 0 point pour une équipe forfait

Le classement à la fin du championnat se fait de la façon suivant :

1. Le plus grand nombre de points
2. Le plus grand nombre de matchs gagnés
3. La plus grande différence de point de tous les scores des matchs
4. Le plus petit nombre de forfaits

A la fin de tous les matchs, si deux équipes ont le même nombre de points, elles seront départagées par leur opposition respective en prenant les critères suivants :

1. Le plus grand nombre de points
2. Le plus grand nombre de parties gagnées en prenant en compte l'épreuve de combiné
3. Le gagnant de la partie en triplète de leur match

Si l'égalité concerne au moins trois équipes, il est pris en considération les confrontations entre ces équipes avec comme critères successifs :

1. Le plus grand nombre de matchs gagnés
2. La plus grande différence de point de tous les scores des matchs
3. Le plus grand nombre de parties gagnées en prenant en compte l'épreuve de combiné
4. Le plus grand nombre de parties en triplète gagnées
5. Tirage au sort

### **Article 16 : Forfait d'équipes**

Il y a forfait quand l'équipe a moins de 4 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Toute équipe absente ¼ d'heure après le début de la seconde partie sera déclarée forfait et ne pourra en aucun cas participer à la suite de la compétition.

Un club sachant qu'une de ses équipes est « forfait » a pour obligation de prévenir le Comité de pilotage, son adversaire et le club organisateur, par téléphone au plus tard l'avant veille de la rencontre.

Pour le classement, une équipe qui perd un match par forfait aura :

- 0 point avec une différence de point de -16
- 6 parties perdues sur le score de 0 à 13

Une équipe forfait pour 2 matchs se verra disqualifiée de la compétition et tous les résultats des matchs déjà joués seront remis à zéro.

### **Article 17 : Modalité pour le titre de Champion Régional des clubs Jeunes**

Les premiers de chaque poule se rencontrent pour le titre de Champion Régional des Clubs Jeunes et l'équipe gagnante sera celle qui aura :

1. Le plus grand nombre de points.
2. Le plus grand nombre de parties gagnées
3. Le gagnant de la partie en triplète

Pour la troisième place nous prenons les deux deuxièmes de chaque poule et nous prenons les mêmes critères

<b>DISPOSITIONS PARTICULIERES</b>
-----------------------------------

### **Article 18 – Charges du club organisateur**

Le club organisateur est celui qui reçoit la rencontre du Championnat Régional des Clubs Jeunes.

Il est responsable :

- De l'accueil des équipes, du contrôle des licences et de la tenue de la table de marque.
- De l'organisation générale de la compétition.
- De l'arbitrage s'il n'est pas assuré par un arbitre.
- De l'expédition des feuilles de matchs au comité de pilotage de la compétition.
- De l'éclairage, de la sonorisation, des sanitaires, de la salle ou de l'abri pour le secrétariat.

### **Article 19 – Arbitrage**

A chaque rencontre, les parties doivent être arbitrées par un arbitre officiel.

Pour tous les cas de non-désignation ou d'absence de l'arbitre, c'est le Président du club organisateur ou son représentant, qui assure le bon déroulement et l'arbitrage de la compétition.

### **Article 20 – Jury**

Avant chaque rencontre, la composition d'un jury est obligatoire et doit être impérativement affichée avant le début de la compétition.

Il est composé du délégué de la Ligue, de l'arbitre s'il est présent et d'un représentant du club organisateur.

Ce Jury réglera tout problème et litige survenant pendant le déroulement de la rencontre.

### **Article 21 : Sanctions sportives**

Une équipe de club peut se voir affliger des sanctions sportives par le Comité directeur de la Ligue Rhône Alpes pouvant aller de l'élimination de l'équipe pour la saison en cours jusqu'à l'interdiction de participer à cette compétition l'année suivante.

Les fautes à prendre en considération, autres que celles correspondant au Règlement de Jeu qui sont du ressort des Arbitres et du Jury, sont par exemple :

- Le non-respect de la composition d'équipe
- L'abandon en cours de partie ou de match.
- Le forfait en cours de compétition.
- Le match « arrangé »

Tous les cas non prévus seront traités directement par le Comité directeur de la Ligue Rhône Alpes sur proposition du Comité de pilotage.

### **Article 22 : Affaires disciplinaires et conditions d'appels**

Dans tous les cas (même après décision de jury) c'est l'instance disciplinaire de la Ligue Rhône Alpes qui est saisie suivant le Code de Procédure FFPJP sauf dans les phases départementales ou ce sont celles des Comités départementaux qui sont saisies.

<b>PHASE REGIONALE</b>
------------------------

### **Article 23 : Tirage des poules**

Le tirage au sort des poules du Championnat Régional des Clubs Jeunes se fera lors d'une réunion du Comité directeur de la Ligue Rhône Alpes.

Chaque championnat est composé de deux poules de quatre équipes.

### **Article 24 : Horaires des compétitions**

Les horaires de la compétition pour les 2 premières journées seront les suivants :

- Début de la 1ère journée : 09H00
- Arrêt de tous les matchs : Fin des parties
- Début de la 2ème journée : 14H00
- Fin des 2 journées : Vers 17H30

Les horaires de la compétition pour la 3ème journée et les finales seront les suivants :

- Début de la 3ème journée : 09H00
- Arrêt de tous les matchs : Fin des parties
- Début de la finale + 3ème place : 14H00
- Fin des championnats : Vers 17H30
- Récompenses : Vers 18H00

Seul le Jury pourra apporter des modifications aux horaires indiqués ci-dessus pour raison majeure.

## **Article 25 : Attribution des jeux**

Pour les 3 premières journées les jeux seront attribués de la façon suivante :

- Les jeux 1 à 2 pour le match 1 de la poule 1 du CRC - BM
- Les jeux 3 à 4 pour le match 2 de la poule 1 du CRC - BM
- Les jeux 5 à 6 pour le match 1 de la poule 2 du CRC - BM
- Les jeux 7 à 8 pour le match 2 de la poule 2 du CRC - BM
- Les jeux 9 à 10 pour le match 1 de la poule 1 du CRC - CJ
- Les jeux 11 à 12 pour le match 2 de la poule 1 du CRC - CJ
- Les jeux 13 à 14 pour le match 1 de la poule 2 du CRC - CJ
- Les jeux 15 à 16 pour le match 2 de la poule 2 du CRC - CJ

Pour la finale et la rencontre pour la 3eme place les jeux seront attribués de la façon suivante :

- Les jeux 1 à 2 pour la finale du CRC - BM
- Les jeux 3 à 4 pour le match de la 3ème place du CRC - BM
- Les jeux 5 à 6 pour la finale du CRC - CJ
- Les jeux 7 à 8 pour le match de la 3ème place du CRC - CJ

Seul le Jury pourra apporter des modifications sur les attributions des jeux pendant la compétition.

## **EPREUVE DE COMBINE**

### **Article 26 : Objectifs**

La partie se déroule en 8 mènes de 3 boules (12 boules au point et 12 au tir). Chaque lancer peut rapporter au maximum 2 points ce qui fait 48 points maximum. A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de point remporte la rencontre. Le match nul est possible.

### **Article 27 : Aménagement des ateliers**

La dimension du cercle de l'atelier est de un mètre de diamètre et celle des cercles de lancer de 50 cm de diamètre.

Les cercles de lancer sont positionnés du centre du cercle de l'atelier à :

- 5.50 et 6.50 mètres pour le CRC – BM
- 6.50 et 8.50 mètres pour le CRC – CJ

### **Article 28 : Dispositif et règle du jeu**

Le joueur de l'équipe A inscrit sur la feuille de l'épreuve de combiné pointe en premier lors de la première mène. Ensuite il alterne les rôles de tireur et de pointeur à chaque mène jusqu'à la 8° et dernière mène.

Les 4 premières mènes sont jouées à la distance la plus courte et les 4 dernières la plus longue.

Pour valider les boules au point et au tir, il faut que la boule au point touche la ligne pour être valable et que la boule touchée au tir sorte entièrement du cercle pour marquer des points.

Lors de la première mène, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans le cercle. La boule manquée est retirée du terrain. Ensuite le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir.

Chaque boule pointée dans le cercle rapporte 1 point et 2 points si la boule colle au bouchon. Au tir, si la boule adverse est frappée elle vaut 1 point et 2 points si le tireur fait carreau dans le cercle.

Si la boule touchée reste dans le cercle, le tireur retire à la boule à son nouvel emplacement.

Si un joueur n'a plus de boules, son adversaire joue toutes ses boules en main avec la même codification de point. Au tir une boule à tirer est positionnée au centre du cercle. A chaque réussite, la boule est alors retirée du cercle.

**Article 29 : Application**

Les responsables d'équipes devront porter le présent règlement à la connaissance des joueurs placés sous leur responsabilité.

Tout responsable d'équipe, éducateur, initiateur ou joueur qui ne respecterait pas le présent règlement, ou qui par sa conduite, sa tenue ou ses propos sur ou en dehors des jeux, viendrait à perturber de quelque manière que se soit le bon déroulement de la compétition, serait immédiatement exclu de celle-ci par l'arbitre ou par le Jury et s'exposerait par la même aux sanctions disciplinaires qui découlent de ces faits.

Il en sera de même pour toute absence de joueurs ou d'équipes non justifiée.

*Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de la Ligue Rhône Alpes réuni le 12 janvier 2013. Il annule et remplace toutes les versions antérieures et est valable tant qu'il n'est pas modifié par le Comité Directeur de la Ligue Rhône.*

Fait à Bourgoin le 12/01/2013