



Comité REGIONAL Nouvelle Aquitaine

Commission territoriale du limousin

CHAMPIONNAT TERRITORIAL DES CLUBS **(Catégorie Open)**

- REGLEMENT INTERIEUR-

Article 1 : Principes

Il est créé au niveau de chaque commission territoriale de la nouvelle Aquitaine une compétition dont l'appellation est : Championnat Territorial des Clubs (CTC). Cette compétition se déroule par équipes composées de joueurs d'un même club, sous forme d'un championnat régulier avec application du règlement de jeu officiel de la FFPJP.

Elle est gérée par un comité de pilotage mis en place par la Commission Territoriale auprès duquel les équipes doivent s'inscrire avant la date limite fixée par celui-ci.

1ere partie: architecture

Article 2 : les divisions et les groupes.

2.1- Composition du CTC : le CTC comprend une division de 16 équipes : 2 poules de 8.

2.2- Rôle du Comité de pilotage : le comité de pilotage a pour mission :

- de gérer les inscriptions des équipes ;
- de constituer les divisions et les poules et d'établir le calendrier de la compétition ;
- de centraliser les résultats et d'actualiser les classements ;
- de décider des montées et des descentes en fonction des dispositions prévues par le présent règlement ;
- d'appliquer les sanctions éventuelles en cas de non - respect du règlement.

2.3- Composition des poules :

- La composition des poules devra assurer une répartition équilibrée des équipes issues des comités départementaux rattachés à la commission territoriale, chaque poule comprenant au moins une équipe de chaque comité.

- Un club peut avoir deux équipes en CTC. Dans ce cas, si ces équipes relèvent de la même division, il convient de les placer, dans la mesure du possible, dans deux poules différentes.

Article 3 : saison sportive et calendrier.

Le CTC OPEN 2019 se déroule en plateaux sur la période de septembre à novembre. Des sites de rassemblement regroupant plusieurs rencontres sont choisis par le Comité de pilotage. Pour alléger le calendrier en diminuant le nombre de dates nécessaires, chaque équipe sera amenée à disputer 1 ou 2 rencontres dans le même week-end. Les dates retenues pour 2019 sont les suivantes :

- Samedi 28/09/2019 1^{ère} et 2^{ème} journée du CTC
- Samedi 12/10/2019 3^{ème} et 4^{ème} Journée du CTC
- Samedi 26/10/2019 5^{ème} et 6^{ème} Journée du CTC
- Samedi 03/11/2019 7^{ème} journée et finale entre les deux premiers de poule et barrage de descente (7^{ème})

Article 4 : Désignation et rôle des clubs organisateurs.

4.1- Désignation : le Comité de pilotage désigne pour chaque poule et chaque journée un club organisateur du rassemblement en fonction des candidatures présentées. La désignation se fera sur la base des critères suivants :

- Priorité aux clubs disposant d'équipes inscrites en CTC ;
- Prise en compte de la qualité et du volume des installations ;
- Pour les dernières journées, priorité aux clubs disposant d'installations couvertes.
- Le comité de pilotage désignera un délégué et demandera à chaque comité où auront lieu les plateaux de désigner un arbitre dont les frais seront pris en charge par le club organisateur.

4.2 Rôle du club organisateur :

le club organisateur aura l'obligation :

- d'assurer l'accueil des participants ;
- de fournir des terrains tracés d'une dimension minimum de 12m X 3m en nombre suffisant (au minimum trois par rencontre)
- de fournir un local abrité pour la table de marque, une sonorisation, un éclairage et des sanitaires.

4.3 Transmission des résultats :

- **d'assurer la transmission des résultats dans les 24 heures suivant la journée de compétition par SMS à Eric Pradeau au 06 70 35 86 29.**

-de transmettre par courrier les feuilles de match à l'attention d'Eric Pradeau CD 87 Pétanque Boulodrome Municipal Allée du Moulin Pinard 87100 Limoges ou de les remettre au délégué (les feuilles de match peuvent aussi être remises à un responsable d'une équipe de Haute-Vienne pour qu'il les dépose dans la boîte aux lettres du CD 87).

La feuille de match devra être parvenue au plus tard le mercredi suivant la rencontre.

2eme partie: les équipes

Article 5 : Participation

5.1- choix des équipes : les équipes pressenties pour disputer le CTC sont :

- les équipes qui descendent de CNC ;
- les équipes qui montent de CDC ;
- les équipes qui se sont maintenues en CTC au titre de la saison précédente.

5.2- remplacement d'équipes défaillantes : en cas de place laissée vacante par une équipe pressentie qui se retire pour quelque raison que ce soit, le Comité de pilotage fait appel à une équipe remplaçante, en donnant priorité aux équipes qui montent de niveau inférieur plutôt qu'un repêchage d'équipes qui devaient être reléguées ;

5.3- Inscription : conformément aux dispositions de l'article 2, ces équipes doivent confirmer leur participation à l'aide du formulaire figurant en annexe 1, la participation n'ayant pas un caractère obligatoire, toutefois les clubs doivent fournir une réponse. Par ailleurs, il est rappelé qu'un club peut inscrire au maximum deux équipes en CTC.

Article 6 : Composition des équipes

6.1- Joueurs pouvant participer : La composition des équipes est ouverte à toutes les catégories de joueurs jeunes féminines, seniors, vétérans).

Un seul joueur muté extra départemental est autorisé par équipe.

Lors d'une rencontre, une équipe peut être composée de 6 à 8 joueurs inscrits sur la feuille de match. Aucun changement sur cette feuille ne peut intervenir après le début de la rencontre.

La composition des équipes peut être différente à chaque rencontre.

6.2- Capitaine : chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine pouvant être joueur. Si celui-ci n'est pas joueur, il doit néanmoins être obligatoirement licencié dans le club et déposer sa licence à la table de marque.

6.3- Changement d'équipe :

Pour éviter que des joueurs puissent jouer dans différentes équipes de leur club ou limiter les changements, les mesures suivantes seront appliquées :

Mesure générale :

- **Etablir des listes de joueurs par équipe (la liste n'est pas limitative et peut être évolutive en cours de saison, mais ne doit pas inclure des joueurs ayant joué pour une autre équipe).**

Mesure pratique :

Les clubs doivent faire parvenir au Comité, dans un délai minimum de 15 jours avant la 1^{ère} journée de compétition, les listes initiales de joueurs participant pour chaque équipe engagée.

Chaque responsable d'équipe devra être en possession d'une copie de cette liste à chaque rencontre de CTC. Il devra vérifier que tous les joueurs de son équipe sont bien inscrits sur cette liste.

Toutefois 2 joueurs maximum pourront changer d'équipe, mais uniquement pour une division ou un niveau supérieur, et ils ne pourront plus en changer par la suite. De même, une équipe ne pourra pas comporter plus de 2 joueurs venant d'une division ou d'un niveau inférieur.

Par contre, le présent règlement prendra en compte les règles de brûlage établies par chaque comité.

En cas de non-respect de ces règles, il sera appliqué les sanctions prévues à l'article 11 du présent règlement.

Les joueurs ne pouvant pas ou plus changer d'équipes en application de ces mesures sont appelés « joueurs brûlés ».

Les règles des « joueurs brûlés » s'appliquent aux Féminines qui voudraient passer en cours de saison des Championnats Féminins aux Championnats Masculins et inversement.

Sanction pour tout manquement à ce qui précède : Match perdu par pénalité.

6.4- Contrôle des changements : il sera effectué à partir des listes de joueurs et des feuilles de match, les comités de pilotage de chaque niveau de championnat devant se coordonner afin de pouvoir tenir compte des éventuels joueurs brûlés qui s'immisceraient dans une rencontre d'un autre niveau.

6.5- Tenues vestimentaires :

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique pour tous les niveaux, CDC, CTC et CNC (capitaine compris).

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

3eme partie: le jeu

Article 7 : Principes

Un match est disputé par 6 joueurs en trois phases jouées dans l'ordre suivant :

- une phase en tête à tête avec 6 parties ;
- une phase en doublette avec 3 parties ;
- une phase en tripléte avec 2 parties.

7.1- Feuille de match.

Les responsables d'équipes sont tenus de renseigner la feuille de match prévue à cet effet. Les équipes sont constituées de six à huit joueurs, inscrits sur la feuille de match, **par ordre alphabétique**, avant le début de la rencontre. Aucune modification ne peut être apportée à la composition de l'équipe après le début de la première partie.

La composition des têtes à têtes, doublettes et triplettes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant le début de chaque phase de la rencontre. Elle n'est portée à la connaissance de l'équipe adverse qu'au début des parties.

7.2- Déroulement d'un match et attribution des points.

A chaque phase du match, sont attribués des points pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, quatre points en doublette, six points en tripléte, soit un total de 36 points pour chaque rencontre.

A l'issue de la rencontre, 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.

7.3- Les remplacements.

Les remplacements sont possibles s'il a été inscrit plus de six joueurs sur la feuille de match. Ils peuvent intervenir en cours de partie, sauf en tête à tête. Dans les parties en doublette et tripléte, il est permis de remplacer un joueur dans une ou deux doublettes ou triplettes et donc d'utiliser deux remplaçants. En revanche, on ne peut pas remplacer deux joueurs dans une même doublette ou une même tripléte.

Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre. Il est opéré avant le jet du but de la mène suivante. Il est permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéfice du remplacement est alors perdu pour la doublette ou la tripléte concernée. En cas de remplacement non noté sur la feuille de match, la partie sera gagnée par l'équipe adverse

Article 8 : Critères de classement général des équipes.

8.1- Phase de poule :

1°) Classement établi en fonction du nombre de points obtenus.

2°) En cas d'égalité de points :

*entre deux équipes : résultat de l'opposition entre elles. Si match nul, application des autres critères.

* entre plus de deux équipes : à partir des résultats des seules oppositions entre les équipes concernées, application du critère 1 ; puis, si nécessaire, des critères 3 à 5.

3°) Point-avantage général (différence des points pour et des points contre obtenus dans l'ensemble des rencontres jouées).

4°) Total des points « pour » le plus élevé.

5°) Nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu.

8.2- Phase finale et barrage:

En cas de match à élimination directe, si les deux équipes font match nul, elles seront départagées par une épreuve de tir de précision simplifié qui se déroulera selon les modalités suivantes :

- Cercle de tir de 1M de diamètre au centre duquel est placée la boule cible ;
- Cercle de lancer de 0,50M de diamètre, placé à 8mètres de la boule cible ;
- Les deux capitaines établissent, avant le début de l'épreuve, une liste de 6 joueurs qui procèdent à un premier tir dans l'ordre de la liste, en alternance avec les tireurs de l'équipe adverse, puis à un deuxième tir lorsque tous les joueurs des deux équipes ont réalisé leur premier tir ;
- Les points sont comptabilisés par la table de marque, après annonce de l'arbitre, selon le barème suivant :
 - un point pour la boule touchée restant dans le cercle de tir ;
 - trois points pour la boule touchée et sortie du cercle de tir ;
 - cinq points pour le carreau restant dans le cercle de tir.

- L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des deux tours remporte le match ; en cas d'égalité, l'épreuve de tir continue en faisant retirer chaque joueur dans l'ordre de la liste jusqu'à ce que le score, déterminé joueur après joueur, bascule en faveur d'une équipe (mort subite).

Article 9 : Accession – Relégation.

Le classement obtenu conditionne l'accession au niveau ou à la division immédiatement supérieur ou à la relégation au niveau ou à la division immédiatement inférieur.

L'accession se fait dans l'ordre du classement des équipes, qui sont retenues en fonction du nombre de places disponibles dans la division supérieure. A cet effet, des rencontres de barrages devront être organisées afin de pouvoir classer suffisamment d'équipes susceptibles d'être concernées par la montée.

De la même façon, la rétrogradation sera prononcée dans l'ordre inverse du classement des équipes, le nombre des équipes rétrogradées étant fonction du nombre de places restant disponibles dans la division après traitement des montées en division supérieure et des descentes en provenance de la même division supérieure.

Conformément à l'article 5, en cas de place laissée vacante par une équipe qui se retire ou qui refuse la montée, priorité est donnée au club qui monte de division inférieure plutôt qu'au maintien de club qui souhaite être repêché.

4eme partie: la discipline

Article 10 : Retards de joueurs ou d'équipes.

Retard d'un joueur

Si le joueur qui arrive en retard était inscrit sur la feuille de match et qu'il n'avait pas déposé sa licence, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire d'une heure.

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points de pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre.

Si le joueur était inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée, mais passé le délai d'une heure, il ne peut plus jouer le tête à tête s'il devait y participer. En revanche, il peut participer à la phase des doublettes et triplettes. Passé le délai d'une heure, le joueur inscrit sur la feuille de match, mais qui n'avait pas déposé sa licence, ne peut plus participer au match, y compris comme remplaçant.

Retard de plusieurs joueurs :

La rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 4 joueurs. Si après le délai réglementaire d'une heure le nombre de joueurs, ayant déposé leur licence, est inférieur à 4, l'équipe est considérée comme forfait.

Retard de toute l'équipe :

Le délai de plus d'une heure 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 application des sanctions pécuniaires afférentes.

Article 11 : Forfait et sanctions pécuniaires.

11.1 – Définition du forfait :

- En application de l'application de l'article 10 concernant les joueurs retardataires,
- Quand une équipe se présente à moins de 4 joueurs inscrits sur la feuille de match (à 4 la rencontre peut se jouer et même être remportée),
- Quand une équipe présente 4 ou 5 joueurs sur la feuille de match et qu'elle n'est plus en mesure de remporter le match après la 1^{ère} phase,
- Abandon en cours de match.

Un club sachant qu'une de ses équipes est « FORFAIT » a pour obligation de prévenir son ou ses « adversaires » et le responsable de la C.O.C. par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

Cette disposition ne dispense pas le club de l'amende pour forfait.

L'équipe vainqueur d'un forfait sera considérée comme ayant remporté le match 19 à 0 (3 points avec un goal-average de + 19).

11.2 – Amendes pour forfaits :

Premier forfait : amende de 60 €. L'abandon en cours de match équivaut à un forfait équivalent.

A compter du 2^{ème} forfait, le forfait général est prononcé avec amende de 600 €.

11.3 – Forfait général :

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

Le forfait général intervenant avant le début du championnat, mais après l'établissement du calendrier, est considéré forfait général en cours de compétition avec les mêmes conditions d'amendes et de sanctions sportives.

Le forfait général d'une équipe se déclare par courrier signé du Président du Club au responsable de la C.O.C. accompagné du chèque correspondant au montant de l'amende libellé à l'ordre du Comité Régional de Pétanque et de Jeu Provençal de la Nouvelle Aquitaine.

Le responsable de la C.O.C. doit modifier le tirage au sort en conséquence du forfait et en informer les autres équipes de la division ou groupe de l'équipe forfait.

11.4 - Mode de règlement des amendes :

C'est le responsable de la C.O.C. qui établit une facture au club dont une équipe a fait forfait avec indication précise des conditions (nom précis et n° de l'équipe en CTC, date, lieu et nombre de matchs + forfait général éventuel) amenant au montant total à verser.

Cette facture sert de justificatif comptable aux 2 parties.

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 ou le forfait général a été déclaré.

Article 12 : Fautes et sanctions sportives.

Entraînent les mêmes conséquences que le forfait les fautes suivantes :

- Joueur sans licence ou avec une licence non valide ;
- Joueur ne respectant pas les règles prévues à l'article 6 du présent règlement
- Joueur ayant joué dans plusieurs équipes lors d'une même journée de championnat.
- Match arrangé ;

Article 13 : Réclamation

Toute réclamation concernant le déroulement d'une rencontre devra être effectuée par écrit au Comité de pilotage du territoire dans les 72 heures suivant la rencontre (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse indiquée sur le calendrier du championnat de chaque territoire.

Article 14 : Engagements des participants

Les clubs s'engageant dans cette compétition, ainsi que les joueurs doivent se conformer strictement au présent règlement.

Pour les cas non prévus par le présent règlement, il convient de se reporter au règlement national du championnat des clubs et au règlement officiel du jeu. Enfin, le comité de pilotage est habilité à intervenir dans le règlement de tout litige qui naitrait du déroulement du CTC.