



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

CHAMPIONNAT DES CLUBS FEMININS

REGLEMENT de la COMPETITION
DEPARTEMENTALE CDC ET REGIONALE CRC

Préambule : Ce règlement a été établi à partir des règlements déjà en vigueur à la Ligue Rhône-Alpes et dans les Comités depuis 2008 en appliquant les principaux éléments du Règlement National, pour être en conformité avec les phases nationales de la compétition.

Lexique : on appellera :

- CDC – F : Championnat Départemental des Clubs
- CRC – F : Championnat Régional des Clubs Féminin
- CNC - F : Championnat National des Clubs Féminins
- Rencontre : ensemble des matches se déroulant le même jour sur le même lieu
(Exemple : rencontre du 8/04 à Echirolles)
- Match : Opposition entre deux clubs lors d'une rencontre
(Exemple : match entre Echirolles et Fontaine 2)
- Parties : Opposition entre deux équipes lors d'un match
(Exemple : partie en Tête à tête, partie en doublette, ...)

Article 1 : Objet, domaine d'application

Le Championnat des Clubs se déroule par équipes composées de joueuses d'un même club, sous forme de championnat régulier avec classement par divisions associé au principe des montées et des descentes. Pour cette compétition il y a lieu d'appliquer le règlement de jeu officiel de la FIPJP.

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

- le niveau Départemental CDC - F est géré par le Comité Départemental de la FFPJP auprès duquel les clubs doivent inscrire leurs équipes avant une date limite fixée par ce dernier. Le Comité Départemental a la possibilité de demander des frais d'inscription.
- le niveau Régional CRC - F est géré par la Ligue Rhône-Alpes auprès de laquelle les comités doivent inscrire leurs équipes avant une date limite fixée.
- La Ligue Rhône-Alpes a la possibilité de demander des frais d'inscription.

Article 2 : Composition des équipes, ententes, remplacements

- La compétition est ouverte à toutes les catégories (jeunes, seniors, vétérans).

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine pouvant être joueur. Chaque équipe doit donc désigner un capitaine qui sera chargé de produire les licences, de remplir la feuille de match et de participer aux tirages au sort.

- chaque équipe ne pourra comporter qu'un seul joueur muté extra-département, par match.
- Les équipes sont constituées de 4 joueuses mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque rencontre peuvent comporter jusqu'à 6 joueuses, soit 2 remplaçants.
- La composition des équipes peut être différente à chaque match. Toutefois une joueuse ayant été inscrit sur une feuille de match ne peut plus jouer avec une autre équipe au cours de la compétition. En cas d'infraction à cette règle, l'équipe fautive sera considérée comme ayant perdu la rencontre par pénalité. Le score sera calculé selon la même règle que le forfait.
- La composition des équipes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque partie et n'est portée à la connaissance de l'adversaire que lorsque celui-ci a également constitué son équipe.

- 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. Par contre on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même tripléte.
- Modalités de remplacement : chaque remplaçant envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe, au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre, lors de la mène précédent le remplacement. Dans tous les cas, un joueur sorti ne peut revenir dans la même partie

Article 3 : Déroulement

Chaque match comprend 4 parties en Tête à Tête, 2 parties en Doublette, 1 partie en Tripléte et un Atelier qui rapportent respectivement 2, 4, 4 et 4 points, soit 24 points à distribuer au total. Un total des points est effectué en fin de rencontre pour déterminer le résultat du match. Il est alors attribué à chaque équipe de club 3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite et 0 point pour un forfait.

Les rencontres se dérouleront dans cet ordre :

- Phase 1 : 4 Tête à Tête à 2 points : $4 \times 2 = 8$ points
- Phase 2 : 2 Doublettes à 4 points : $2 \times 4 = 8$ points
- Phase 3 : 1 Tripléte à 4 points : $1 \times 4 = 4$ points
- 1 Atelier : $1 \times 4 = 4$ points

Total du match = $8 + 8 + 4 + 4 = 24$ points de telle sorte que le match nul est possible

Article 4 : Forfait et pénalités financières

- Une équipe qui ne pourrait présenter au moins 3 joueuses pour le match sera déclarée forfait. Un club, sachant qu'une de ses équipes est "forfait", a pour obligation de prévenir son ou ses adversaires ainsi que le club qui accueille la ou les rencontres. Cette disposition **ne dispense pas le club de l'amende pour forfait**.
- Le forfait sera comptabilisé comme une victoire sur le score de 13 points à 0 et 8 parties gagnées pour l'équipe vainqueur. Au bout de deux forfaits, l'équipe sera déclarée "Forfait général" et exclu du championnat pour l'année en cours et terminera dernière de sa poule. Les résultats des équipes qui lui ont été opposées avant le forfait sont annulés.

Article 5 :

- Les équipes sont réparties dans plusieurs groupes par tirage au sort en fonction du nombre d'équipe inscrites. Les groupes sont constitués de préférence d'un nombre impair d'équipes, sauf impossibilité.
- Les Comités auront la possibilité de prendre en compte des critères géographiques et des critères sportifs (ex. : classement des clubs), pour établir la composition des poules.
- Les équipes d'un même club sont placées dans des groupes différents. Si cela n'est pas possible, elles doivent être opposées dès la première journée.

Article 6 :

Les joueuses participant aux différentes rencontres de ce championnat doivent être habillées avec le haut identique.

Article 7 :

Ce championnat se déroule selon un calendrier arrêté par l'autorité sous la responsabilité de laquelle il se déroule, à savoir la Ligue Rhône-Alpes pour le CRC - F et le Comité Départemental pour le CDC - F.

Article 8 :

Le club organisateur est celui qui reçoit lors d'une journée de championnat. Il est responsable du contrôle des licences, de l'arbitrage, de la constitution du jury, de l'organisation générale de la compétition, de l'expédition des feuilles de matches au Comité Départemental dans les 48 heures et des rapports d'incidents éventuels.

Nombre de jeux : Il n'est pas fait obligation au club organisateur de procéder au traçage des jeux. Si le nombre de jeux est insuffisant pour disputer une rencontre (moins de 12 jeux, pour 3 matches), l'ordre des parties peut être modifié par tirage au sort pour chaque rencontre. A chaque tour, alternativement, une rencontre se déroulera en Tête à tête, une autre rencontre en Doublette et une rencontre en Tripléte (8 jeux sont alors nécessaires, pour 3 matches). Autre possibilité pour palier le manque de terrains, les parties en Tête à Tête

peuvent se dérouler sur 2 tours et s'enchaîner dès que les terrains sont disponibles. Une zone pour l'atelier de tir est nécessaire.

Article 9 : Frais d'arbitrage

Les frais d'arbitrage sont à la charge du club qui reçoit. En cas de carence de l'arbitre, le club organisateur est chargé de l'arbitrage des rencontres. L'organisateur est également chargé de constituer un Jury composé des capitaines de chaque équipe participant à la rencontre et de l'arbitre s'il est présent. Ce Jury règlera tout problème et litige survenant pendant le déroulement de la rencontre.

Article 10 : Classement

A la fin du championnat, un classement sera effectué dans chaque groupe en fonction du nombre de points marqués par les équipes à chaque rencontre.

- En cas d'égalité entre 2 équipes : elles sont départagées suivant le résultat de leur confrontation :
 1. Score du match
 2. Si égalité : vainqueur de la partie en tripléte
- En cas d'égalité entre 3 équipes et plus : elles sont départagées en appliquant dans l'ordre les critères suivants sur l'ensemble des matches les concernant :
 1. Nombre de victoires
 2. Ecart de points général (différence entre les points marqués et encaissés en prenant les scores de tous les matches)
 3. Ecart de points général (différence entre les points marqués et encaissés en prenant les scores de toutes les parties). L'atelier compte comme une partie.

Article 11 Organisation

Le Comité Départemental CDC - F ou la Ligue Rhône-Alpes CRC - F pourront organiser, en fonction du nombre de groupes et du calendrier, des parties finales entre les équipes les mieux classées dans chaque groupe, pour attribuer un titre de Champion.

Pour les parties finales et pour toutes les formules où le match nul est exclu (Championnats de Ligue) c'est le résultat de la partie en tripléte qui désignera le vainqueur du match en cas d'égalité (voir Article 10).

Article 12 Montée descente

- Un système de montées-descentes est instauré entre les groupes de différents niveaux, en fonction des résultats de l'année, pour la constitution des groupes de l'année suivante. Ce système peut être adapté chaque année pour tenir compte des équipes qui montent ou descendent des championnats Régionaux et nationaux.
- Chaque autorité (Ligue CRC - F et Comité Départemental CDC - F) fixera, dans son Règlement particulier de la compétition, les règles de montées-descentes, ainsi que les cas particuliers (refus de montée).
- Dans chaque niveau de la compétition (sauf le dernier niveau départemental), le nombre d'équipe d'un même club sera limité à 2, sauf dispositions particulières indiquées dans le Règlement particulier. S'il y a 2 groupes de même niveau les 2 équipes seront affectées dans un groupe différent au cas où il y aurait qu'un seul groupe les 2 équipes du même club seront opposées lors du premier match.
- Les équipes s'inscrivant pour la première fois débutent toujours le championnat dans la division la plus basse.

Article 13 :

En complément du présent règlement, chaque autorité (Ligue CRC - F et Comité Départemental CDC - F) définira, chaque année, les modalités d'organisation de sa compétition départementale (composition des poules, dates et horaires des rencontres, système de montées et descentes, ...).

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

Voir Annexe 1 : Règlement de l'épreuve du combiné

CHAMPIONNAT DES CLUBS FEMININS : ANNEXE 1 ATELIER INDIVIDUEL - EPREUVE DE COMBINE
--

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.

Aménagement de l'atelier

Il faut tracer un cercle 50 cm de rayon et tracer deux cercles de lancer à 7 m et à 9 m par rapport au bouchon placé au centre du cercle.

Dispositif et règle du jeu

Le joueur qui a gagné le bouchon, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Ensuite il alterne les rôles de pointeur et de tireur à chaque mène jusqu'à la 8^e 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.

Déroulement

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 la boule à tirer est positionnée au centre du cercle. A chaque réussite, la boule est alors retirée du cercle.
- au point, à chaque réussite la boule pointée est retirée du cercle

ATTENTION : Le tir de rafle est autorisé