

Championnat des clubs

Règlement Intérieur du VAR

Article 1 : Objet

Le Championnat des clubs est soumis à l'application stricte du Règlement de Jeu Officiel de la FIPJP. Il se déroule par équipes composées de joueurs d'un même club sous forme d'un championnat régulier avec un classement.

Chaque équipe est composée de 06 joueurs qui s'affrontent lors de parties déclinées en 03 phases :

- **Tête à Tête, Doublettes et triplettes.**

Les oppositions entre équipes sont appelées « Matches » qui se déroulent lors de journées

Jeu Provençal :

Chaque équipe est composée de 06 joueurs qui s'affrontent lors de parties déclinées en 02 phases :

- **Doublettes et triplettes.**

1^{ère} PARTIE : ARCHITECTURE

Article 2 : Niveau territorial

Le championnat des clubs comporte 3 niveaux de découpage territorial

- CNC (Championnat National des Clubs)
- CRC (Championnat Régional des Clubs)
- **CDC (Championnat Départemental des Clubs)**. Le club terminant 1^{er} lors des phases finales (OPEN, féminins, Séniors, Vétérans) a la possibilité s'il le souhaite de monter en CRC.

Article 3 : Saison sportive

La compétition se déroule entre le 1^{er} février et le 30 novembre.

Art : 3.1 – Les journées sont programmées au calendrier officiel du Comité du Var.

Article 4 : Composition des Divisions

Les divisions sont établies en fonction des résultats obtenus l'année précédente.

Quand un club possède plusieurs équipes à un même niveau dans une même division elles doivent être placées dans des groupes différents. Lorsqu'il n'y a qu'un seul groupe les équipes doivent obligatoirement se rencontrer lors des premiers matches.

Art : 4.1 – Selon le nombre d'équipes inscrites soit 04 groupes de 04, soit 03 groupes de 03

Article 5 : Tirage au Sort des « Matches »

Il sera effectué au sein du Comité Départemental par les membres de la commission des coupes du Comité.

Article 6 : Critères d'attribution des clubs organisateurs

Demande de volontariat sera à mentionner sur la feuille d'inscription.

Article 7 : Charges du club recevant

- Traçages des terrains obligatoires (06 terrains par Match) Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (15 x 4m) avec un minimum de 12 x 3m.
- Eclairage, sonorisation, sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat
- Prévoir une restauration sur place ou diriger les clubs vers un endroit de restauration à prix raisonnable.

Jeu Provençal : Traçages des terrains obligatoires (03 terrains par Match) Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (24 x 4m) au minimum.

Article 8 : Arbitrage

Un arbitre minimum sera désigné pour chaque rencontre. Ce dernier fera office de délégué en l'absence d'un délégué officiel.

Il devra récupérer l'ensemble des feuilles de match qu'il transmettra au responsable du Comité de Pilotage, à défaut au Comité du Var

Les frais d'arbitrage sont à la charge de l'ensemble des clubs participant selon le barème en vigueur dans le Var et réglables sur place impérativement avant le début de la compétition. Par contre les frais des repas dû à l'arbitre ou aux arbitres (25 euros maximum) si pas de restauration sur place reste à la charge du club recevant. Les frais de déplacement étant à la charge du Comité.

Article 9 : Organisation

1^{ère} Division : La 1^{ère} phase composée de 4 groupes de 4 (16 clubs). Les deux premiers de chaque groupe seront qualifiés pour la 2^{ème} phase (08 clubs) qui qualifiera les deux premiers (4 clubs) pour la phase finale. Les premiers de chaque groupe seront opposés après tirage au sort à un deuxième de groupe.

Lors de la phase finale le 1^{er} du groupe A rencontrera le second du groupe B et vice versa pour le groupe B.

- Pour ce qui est des divisions inférieures l'organisation se fera en fonction du nombre d'équipes (informations seront affichées sur le site du Comité)
- Les rencontres se dérouleront sur 1 journée ½ (1 match le samedi après-midi – 1 match le dimanche matin et 1 match le dimanche après-midi) et ce pour l'ensemble de tous les CDC (OPEN – Féminins – Séniors et Vétérans)
- Cet aménagement pourra être modifié pour les groupes ne comportant pas 4 clubs (1 exempt dans le groupe, 1 club ayant déclaré forfait.) Ces modifications pourront être consultées sur le site du Comité)

2ème PARTIE : LES EQUIPES

Article 10 : Inscriptions

La participation d'un club à un championnat des Clubs est volontaire sans obligation d'y adhérer. Le club doit renouveler tous les ans sa participation auprès de ce Comité.

Art : 10.1 – La première inscription d'une équipe par un club se fait obligatoirement et exclusivement par la plus petite division départementale. Quel que soit le niveau si une équipe ne souhaite pas se réinscrire, elle n'a plus d'existence, son club ne pourra réinscrire une équipe que dans la plus petite division de son CDC.

Art : 10.2 – Un club peut engager plusieurs équipes en CDC (03 maximum plus 01 si cette dernière descend de CRC)

Art : 10.3 – Pour les clubs possédant plusieurs équipes, l'identification se fait par le nom précis du club suivi d'une lettre (A, B, C)

Article 11 : Modalités

Les clubs ne s'étant pas acquittés des éventuelles amendes infligées la saison précédente ne pourront pas s'inscrire pour la saison en cours.

Art : 11.1 – Le montant des inscriptions votés en Assemblée Générale est de 25 euros par équipe engagée.

Art : 11.2 – Chaque inscription en sus des 25 euros sera accompagnée d'un chèque de 80 euros de caution (par équipe engagée), qui en cas de non forfait au cours de la compétition sera restituée au club, soit à l'issue de son élimination de la compétition, soit à l'issue de la phase finale.

Article 12 : Tenue vestimentaire

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique pour tous les niveaux (Tenue sportive homogène aux couleurs du club – **haut et bas**).

Exception faite pour le CDC féminin, les clubs ayant effectué des ententes entre clubs, chaque joueuse portera la tenue de son propre club. L'équipe devra porter un signe distinctif soit par un badge ou un brassard.

Tabac et alcool sont interdits de publicités.

Article 13 : Composition des équipes

La composition des équipes est ouverte à toutes les catégories confondues (jeunes, féminines, séniors, vétérans) sans aucune obligation.

Art : 13.1 – Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « capitaine » pouvant être joueur uniquement s'il figure parmi la liste des joueurs. Si l'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.

Les mineurs sont placés sous la responsabilité du capitaine obligatoirement majeur.

Art : 13.2 - Les championnats (OPEN, Féminin, Vétérans et Jeu Provençal) étant des compétitions différentes, un joueur peut s'engager dans l'ensemble des championnats des clubs. Il en est de même pour un jeune déjà inscrit dans sa catégorie désirent participer au championnat OPEN, féminin ou jeu provençal.

Art : 13.3 – Les clubs devront faire parvenir à leur Comité Départemental lors de leur inscription les listes initiales de joueurs (06 minimum / 10 maximum) participant pour chaque équipe engagée.

Attention : le nombre de joueurs inscrits sur la feuille d'inscription ne pourra en aucun cas être modifié. Le club inscrivant, sur sa feuille d'inscription, que 06 joueurs ne pourront être renforcé par des joueurs d'équipes supérieures ou inférieures.

Des contrôles pourront être effectués à tout moment par l'arbitre ou le délégué présent.

Toutefois 02 joueurs maximum pourront changer d'équipe mais uniquement pour une division supérieure et ils ne pourront pas en changer par la suite. De même une équipe ne pourra pas comporter plus de 02 joueurs venant d'une division inférieure.

La liste initiale de chaque équipe déposée en début d'année ne pourra être en aucun modifiée.

Art : 13.4 – Un seul joueur muté extra départemental est autorisé par équipe.

Art : 13.5 – Tout joueur de nationalité étrangère, licencié auparavant dans un autre pays, peut participer aux différents championnats des clubs. En revanche lors de sa première année de licence FFPJP sur le territoire national, il sera considéré comme un joueur muté extra départemental.

3ème PARTIE : LE JEU

Article 14 : Principe

Un match est joué par une équipe de 06 joueurs, il est composé de 03 phases jouées dans l'ordre suivant :

- Une phase en tête à tête avec 6 parties
- Une phase en doublettes avec 3 parties
- Une phase en triplettes avec 2 parties

Jeu Provençal : Un match est joué par une équipe de 06 joueurs, il est composé de 02 phases jouées dans l'ordre suivant :

- Une phase en doublettes avec 3 parties
- Une phase en triplettes avec 2 parties

Art :14.1–feuilles de match / remplacements

Les équipes sont constituées de 06 joueurs mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque match peuvent comporter jusqu'à 08 joueurs soit 02 remplaçants maximum.

- Les remplaçants peuvent intervenir en cours de parties sauf en tête à tête
- En revanche on ne peut pas remplacer 02 joueurs dans une même doublette ou une même triplète
- Pour que le remplacement soit valide il doit être signalé par le capitaine de l'équipe au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre avant l'arrêt de la dernière boule jouée de la mène en cours

Si un joueur se présente sur la compétition sans son support de licence (oubli, perte, etc..) il sera autorisé à participer sur présentation d'une pièce d'identité, si et seulement si, il est possible de vérifier informatiquement sa fiche. De plus après vérification, si le joueur est effectivement licencié, il devra s'acquitter d'une amende financière de 10 euros.

Art : 14.2 –Déroulement d'un match et attribution des points

A chaque phase du match sont attribués des points pour les parties gagnées

- 06 têtes à têtes à 2 points (total 12 points)
- 03 doublettes à 4 points (total 12 points)
- 02 triplettes à 6 points (total 12 points)

Le total des points (36) pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur tout en permettant le match nul.

Jeu provençal :

- 03 doublettes à 4 points (total 12 points)
- 02 triplettes à 6 points (total 12 points)

Le total des points (24) pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur tout en permettant le match nul.

Déroulement des parties :

Pour les 3 doublettes et 2 triplettes parties en 11 points. Si au bout de 2h00 de temps de jeu, les 11 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué 2 mènes supplémentaires en plus de la mène en cours au coup de sifflet de l'arbitre. Si à l'issue, la partie ne s'est pas terminée après la 1ère ou seconde mène, la victoire revient à l'équipe qui mène au score et en cas d'égalité, les points sont partagés (2 points à chaque équipe).

Le règlement au temps s'applique : un seul cadre, le but doit être à 2 m en profondeur de la ligne de fond de jeu

En cas d'égalité de points au classement

1. Total des points marqués.
2. Entre deux équipes : résultat de l'opposition entre elle.
3. Entre 3 ou plusieurs équipes : point d'avérage 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 le nombre est impair ($6TT + 3D + 2T = 11$)

Jeu Provençal :

5. Dans l'opposition entre elles, le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu puisque ce nombre est impair ($3 D + 2 T = 5$)

Art. 14.3 –Pour effectuer un classement au fil des matchs il est attribué à chaque équipe :

- 03 points pour une victoire
- 02 points pour un match nul
- 01 point pour une défaite

Art. 14.4 - En cas d'égalité de points lors des phases finales

➤ Il sera appliqué, un tir de départage

- 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 1er 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.
- Sont autorisées à arbitrer les épreuves de tir toutes personnes (officiels/éducateurs) agréés préalablement par le Jury de la compétition.
- L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours remporte le match.
- En cas d'égalité après les 2 tours on procédera à l'épreuve de tir appelée « mort subite » aux mêmes conditions que dans les 2 tours mais sans décompte de points, le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules

Jeu Provençal :

En cas d'égalité de points lors des phases finales

Il sera appliqué, un tir de départage

- Une liste de 6 joueurs inscrits sur la dernière feuille de match jouée est préétablie par les 2 capitaines avant l'épreuve. Les 6 joueurs participent.
- Les capitaines désignent parmi les 6 joueurs 3 tireurs et 3 pointeurs.
- La désignation de l'équipe qui débute l'épreuve se fait par tirage au sort.
- L'équipe qui commence pointe en premier, l'adversaire doit faire de même et respecter la même alternance.
- Les listes des équipes doivent donc désigner séparément les 3 tireurs et les 3 pointeurs. Les joueurs des 2 équipes sont placés sur le côté 2 mètres à l'arrière du tireur ou du pointeur.
- Les boules de tir ou de point ne sont ramassées qu'à l'issue du 1er tour et du passage des 12 joueurs.
- Pour le point : un but marqué et posé à 16 mètres du bord du cercle de lancement :
- Boule dans les 50 cm 1 point, en dehors des 50 cm 0 point.
- Si le joueur déplace le but en pointant la mesure des 50 cm doit se faire du point initial du but soit au 16 m (le but n'est qu'un point de repère). Temps pour jouer 1 mn.
- Pour le tir : une boule posée à 16 mètres du cercle de lancer.
- Tir dans le respect du règlement des pas et du mètre.
- Boule touchée ou frappée 1 point, manqué 0 point (pas de notion de carreau ou de palet et aucun cercle).
- Temps pour jouer 30 secondes.
- 2 passages par joueur dans le même ordre que le premier.
- Si à l'issue il y a toujours une égalité, on reprend la liste dans l'ordre des joueurs toujours avec l'alternance point / tir. Le premier qui marque 1 point à égalité de boules jouées est déclaré vainqueur.

Article 15 : Intempéries

En cas d'intempérie ne permettant pas de terminer le match au-delà du temps réglementaire d'une heure, deux possibilités :

1. L'interruption a lieu avant que la phase des doublettes soit terminée : la rencontre est reportée et doit être rejouée.
2. L'interruption a lieu pendant la phase des triplettes, le score final de la rencontre sera celui acquis après la phase des doublettes. En cas de rencontre éliminatoire et de score de parité après les doublettes, la victoire reviendra au club ayant remporté le plus de parties sur les 09 disputées.

Jeu Provençal :

La victoire reviendra au club ayant remporté le plus de parties sur les 03 doublettes disputées.

4ème PARTIE : DISCIPLINE

Article 16 : Le jury

Un jury doit être impérativement être constitué et affiché avant le début de la compétition.

Article 17 : Cas de retard 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 de 30 minutes. S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points de pénalités.
 - ✓ Pétanque : 1 point au bout ¼ d'heure + 1 point toutes les 5 minutes.
 - ✓ **Jeu Provençal** : 1 point au bout de 5 minutes + 1 point toutes les 5 minutes (parties en temps limitées)
- Si le joueur était inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée mais passée le délai de 30 minutes, 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 des triplettes
- Passé le délai de 30 minutes, le joueur inscrit sur la feuille de match mais qui n'a pas déposé sa licence ne peut plus participer au match y compris comme remplaçant.

Retard de plusieurs joueurs :

- La rencontre ne peut se dérouler avec la présence d'au moins 04 joueurs. Si après le délai réglementaire de 30 minutes 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 de 30 minutes s'applique à toute l'équipe qui perd le match. L'équipe en question peut jouer le match suivant de la même journée s'il y a plusieurs matchs dans cette journée.

Article 18 : Forfait

- L'équipe vainqueur d'un forfait sera considérée comme ayant remporté le match 19 à 0 (3 points avec un point avérage de + 19).
 - ✓ **Jeu Provençal** : L'équipe vainqueur d'un forfait sera considérée comme ayant remporté le match 13 à 0 (3 points avec un point avérage de + 13).

- Le forfait général d'une équipe a pour conséquence sa disparition du championnat des clubs. RETARD
- Règlement du Championnat National des Clubs au Jeu Provençal
- L'année suivante 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 19 : Fautes et sanctions sportives

Toutes fautes collectives commises en tant qu'équipe doit être prises en considération

- ✓ Composition d'équipe non respectée
- ✓ Refus de disputer un match
- ✓ Forfait général avant (après consultation des groupes et / ou élaboration du calendrier) et en cours de compétition
- ✓ Ethique sportive bafouée, parties non disputées
- ✓ Match « arrangé »
- ✓ Abandon en cours de match ou de journée

Les arbitres devront porter à la connaissance du Président du Comité de Pilotage ou à défaut le Comité toutes fautes mentionnées au présent article en vue d'éventuelles sanctions.

Article 20 : Règlement du jeu

L'arbitre est le seul maître du jeu et se doit de faire appliquer les règles en vigueur de la FFPJP.

Fait le 18 décembre 2023 à La Garde

Les membres de la commission
des Championnats des Clubs du Var
QUINTON Jacques
REQUIER Christine
AUTRAN Danièle
RUGGERI Christian

Le Président du Comité du Var
BENINTENDI Marc

(Handwritten signatures in blue and black ink)



FFPJP CD 83
B.P. 331
83077 TOULON Cedex 9
Tél. : 04 94 35 40 06
Fax : 04 94 08 46 13