

FFPJP CD 63

REGLEMENT INTERIEUR DU CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL DES CLUBS

ARTICLE 1

Il est créé une compétition, gérée par le Comité Départemental du Puy de Dôme de la FFPJP, qui se déroule par équipes composées de joueurs du même club, par groupes, sous forme de championnat régulier avec application du règlement de jeu officiel de la FFPJP.

ARTICLE 2

La composition des équipes est ouverte à toutes les catégories confondues (jeunes, féminines, seniors), sans aucune restriction, mais dans tous les cas c'est le règlement des seniors qui s'applique.

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine pouvant être joueur.

Un droit d'inscription, fixé par le Comité, sera perçu annuellement pour chaque équipe engagée.

Les inscriptions sont closes le 10 janvier de l'année en cours.

Un seul joueur muté extra départemental est autorisé par équipe.

Un joueur ayant disputé 3 matchs dans une division ne pourra plus jouer dans une division inférieure

ARTICLE 3

Tracer les terrains pour chaque rencontre. La présence d'un arbitre est fortement conseillée.

Les équipes sont constituées de six joueurs, dont un capitaine, mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque rencontre peuvent comporter jusqu'à huit joueurs.

Une équipe devra se présenter avec un minimum de quatre joueurs, sinon elle sera déclarée forfait, il en est de même si un ou plusieurs joueurs abandonnent la compétition avant l'acquisition du résultat final.

La composition des doublettes et des triplettes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase de la rencontre et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé.

L'ordre des parties est impérativement fixé suivant la feuille de match. Les feuilles de match seront donc remplies en trois fois, avant les têtes à têtes, avant les doublettes et avant les triplettes.

Les membres des équipes peuvent être différents à chaque rencontre, capitaine d'équipe inclus.

Le calendrier des rencontres est établi par le comité.

ARTICLE 4

Les remplacements éventuels en cours de match peuvent intervenir en cours de partie, sauf pour le Tête à Tête.

Dans les parties en doublettes et en triplettes d'un même match, il est permis de remplacer un joueur dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les deux remplaçants. Par contre on ne peut pas remplacer deux joueurs dans une même doublette ou une même tripléte.

Modalités de remplacement :

- Chaque remplacement 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 le joueur sorti ne peut revenir jouer dans la même partie.

ARTICLE 5

Phase 1 : Six Tête à Tête à deux points, soit douze points.

Phase 2 : Trois Doublettes à quatre points, soit douze points.

Phase 3 : Deux triplettes à six points, soit douze points.

Total du match : 36 points de telle sorte que le match nul est possible

ARTICLE 6

Définition du forfait :

Il y a forfait quand une équipe a moins de quatre joueurs (à quatre, la rencontre peut se jouer et même être remportée).

Un club, sachant qu'une de ses équipes est «forfait», a pour obligation de prévenir ses adversaires et le responsable du Comité Départemental de son niveau par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

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

En cas de forfait général, tous les résultats précédents de l'équipe sont annulés. L'équipe déclarée vainqueur par forfait sera considérée comme ayant remporté le match 19 à 0 (trois points et goal-average de + 19).

Amendes pour forfaits :

Premier forfait : 50 € pour un match

Deux forfaits dans la saison seront considérés comme forfait général avec une amende de 100 €.

En cas de non-paiement de l'amende ou de feuilles de match fictives, le club sera convoqué en commission de discipline.

ARTICLE 7

Toutes les feuilles de match sont transmises au club qui reçoit, à charge de ce dernier d'en faire retour au comité départemental au plus tard 48 heures après la date des rencontres.

ARTICLE 8

Les joueuses et joueurs participant aux différentes rencontres de ce championnat doivent être habillés au moins un haut, d'une tenue identique y compris pour les têtes à têtes.

Tout joueur ne respectant pas le règlement sera exclu de la compétition et non remplacé.

ARTICLE 9

En cas de défaillance de l'arbitre, c'est le président du club organisateur qui assurera ou fera assurer l'arbitrage et l'émargement des feuilles de match par un membre désigné par celui-ci (Article 16 du Règlement Sportif de la FFPJP).

ARTICLE 10

Au terme des rencontres de poules, le classement des équipes s'effectuera par le total des points marqués.

Les équipes à égalité de points seront départagées :

- goal-avérage particulier
- goal avérage général

Le site de cette ou ces journées finales sera choisi par le comité départemental parmi les postulants.

Le club vainqueur de cette compétition sera déclaré champion départemental par équipes de club Pour la phase finale, les rencontres seront déterminées pour chaque division par un tirage au sort intégral.

Cas exceptionnel d'égalité lors de match de cadrage ou de phases finales, il sera procédé à l'épreuve du tir de précision simplifiée à savoir :

Le tir s'effectue uniquement à la distance de 8 mètres sur deux tours c'est-à-dire que chacun des six tireurs aura deux boules à tirer.

Liste de six joueurs préétablie par les deux capitaines avant le tir

A chacun des deux tours, le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir de 1 mètre de diamètre en opposant un à un, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste.

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 la surface de tir après validation du tir (jugement des pieds dans le cercle) par le deuxième arbitre placé au pas de tir.

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 après les deux tours, on procédera à l'épreuve de tir appelée « mort subite » aux mêmes conditions que dans les deux tours, sauf que le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible.

Les montées de division seront fonction des classements au terme de la journée finale et les descentes seront fonction des classements au terme des rencontres de poules.

Le comité départemental organisera une phase finale entre les équipes finissant première de leur poule.

ARTICLE 11

Pour la ou les journées finales, les repas de midi du délégué, les frais de déplacement et d'arbitrage seront à la charge de la société organisatrice sur la base des barèmes en vigueur.

ARTICLE 12

Les équipes s'inscrivant pour la première fois débutent toujours le championnat dans la division la plus basse.

ARTICLE 13

Deux équipes du même club ne pourront pas jouer dans la même poule sauf cas exceptionnel qui sera examiné par la commission.

ARTICLE 14

Les parties de cadrage se dérouleront sur le site du 1^{er} nommé suivant le tirage au sort.

Le Comité Départemental organisera une phase finale entre les équipes finissant 1^{ère} de leur poule dans le cas d'un championnat constitué de 4 poules, dans un autre contexte une journée de barrage pourrait être organisée afin de sélectionner 4 équipes pour la phase finale.

Au terme des rencontres de poules, les équipes à égalité se verront départager au goal-average particulier, si cette égalité perdure, c'est le goal-average général qui sera pris en compte.

Pour la phase finale, les rencontres seront déterminées par un tirage au sort intégral.

ANNEXE SAISON 2016 selon les descentes des équipes en CRC

ELITE :

Monte en CRC le champion départemental

Descendent les 2 derniers de chaque poule en HONNEUR

HONNEUR :

Montent en ELITE les 2 premiers de chaque poule

Descendent les 2 derniers de chaque poule en PROMOTION D'HONNEUR

PROMOTION D'HONNEUR :

Montent en HONNEUR les 2 premiers de chaque poule

Descendent les 2 derniers de chaque poule en 1^{ère} DIVISION

1ère DIVISION :

Montent en PROMOTION D'HONNEUR les 2 premiers de chaque poule

Descendent les 2 derniers en 2ème DIVISION de chaque poule

2ème DIVISION :

Montent en 1^{ère} DIVISION les premiers de chaque poule et les 3 meilleurs 2ème

Pour les poules de 5, le nombre de points de chaque équipe sera calculé en divisant le total des points marqués par le nombre de rencontres jouées

DROIT D'INSCRIPTION ;

20€ pour une équipe

5€ par équipe supplémentaire