



- REGLEMENT -

Le présent règlement est tiré du règlement national du championnat des clubs, seul texte officiel applicable, dont il reprend les principales dispositions. En cas de précisions supplémentaires ou de litige, il conviendra donc de s'y reporter.

Article 1 : Principes

Le Championnat Départemental des Clubs se déroule par équipes composées de joueurs du même club, par groupe, sous forme de championnat régulier avec application du règlement de jeu officiel de la FFPJP.

Il est géré par le Comité de la Corrèze (Commission Sportive) auprès duquel les équipes doivent s'inscrire avant la date limite fixée par celui-ci, en s'acquittant d'un engagement de 20€ par équipe.

Cette compétition comprend des divisions appelées « Séries » composées d'un nombre d'équipes variable en fonction des engagements, des résultats de l'année précédente et dans la mesure du possible, de la situation géographique pour les séries inférieures. Les poules sont composées de **6 ou 5 équipes**.

Deux équipes d'un même club inscrites dans la même série ne pourront pas être placées dans la même poule, sauf si cela est impossible. Dans ce cas, elles se rencontreraient obligatoirement lors de la première journée.

Toute équipe engagée pour une première participation débute **dans la série la plus basse**.

Article 2 : Formation des équipes

Chaque club peut inscrire autant d'équipes qu'il le désire, que ce soit dans le même niveau (CDC) ou dans des niveaux différents (CRC ou CNC). Le club doit établir une liste de joueurs par équipe et faire parvenir l'ensemble des listes au comité départemental dans un délai minimum de 15 jours avant la première journée de compétition. Toutefois, pour les équipes évoluant en CDC, la feuille de match de la première journée de compétition fera office de liste initiale lorsque cette dernière n'aura pas été envoyée.

Ces listes sont évolutives et peuvent être complétées en cours de saison, sans pouvoir comprendre un joueur ayant figuré sur la liste d'une autre équipe. Toutefois, par exception à ce principe, deux joueurs au maximum par équipe pourront changer d'équipe en cours de saison mais uniquement pour intégrer une équipe d'un **niveau supérieur** ou d'une **division supérieure**. Chaque équipe ne pourra accueillir que deux joueurs au maximum en provenance d'autres équipes du club (**il (ou elle) peut monter d'une ou plusieurs divisions ou séries**). Par la suite, dès lors qu'ils auront intégré la nouvelle équipe, ces joueurs ne pourront plus en changer pendant toute la saison. Veuillez signaler comme indiqué sur les feuilles de match le ou les joueurs issus de séries inférieures.

Cette liste de joueurs par équipe peut évoluer comme indiqué ci-dessus. Toutefois pour les phases finales (1/2 et finales), tout ajout devra être transmis au Comité de la Corrèze pour validation et diffusion aux délégués et arbitres désignés pour ces phases finales avant la date des rencontres. Le non respect de cette procédure entraînera le forfait de l'équipe concernée et une amende financière.

Il est rappelé qu'il existe des sanctions sportives en cas de joueurs non autorisés qui participeraient à un match.

*Un contrôle sera effectué au niveau de la commission sportive du comité après chaque rencontre, si une anomalie est constatée et avérée, le club concerné en sera informé **et l'équipe responsable de cette faute aura « match perdu » avec 0 point**. En cas de récidive dans la saison en cours, l'équipe fautive sera déclarée « forfait général » pour la saison avec annulation des résultats précédents et reléguée à l'issue de la saison en série inférieure. Une sanction financière de 100 euros sera appliquée en cas de forfait général.*

Article 3 : Composition des équipes

La composition d'une équipe est ouverte à tous les joueurs du club ayant leurs licences à jour (règlement, validation FFPJP et CM), sans distinction d'âge ou de sexe, et sans qu'il soit tenu compte du classement du joueur.

Un seul joueur muté extra départemental est autorisé par équipe.

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

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.

Cependant, toute équipe se présentant avec seulement 4 joueurs pourra disputer la rencontre : en tête à tête le joueur manquant est déclaré perdant sur le score de 13 à 0. En doublette, un joueur pourra jouer, avec 3 boules contre une doublette adverse ; en triplète deux joueurs pourront jouer avec 2 boules chacun contre une triplète adverse. L'équipe se présentant avec moins de 6 joueurs devra remplir sa feuille de match dans l'ordre des cases numérotées.

En dessous de 4 joueurs l'équipe est déclarée perdante par forfait.



La composition des équipes peut être différente lors de chaque rencontre.

Article 4 : Tenue vestimentaire

Une tenue homogène sur le haut et sur le bas du corps est obligatoire pour tout le championnat. Le haut doit comporter l'identification du club. Un joueur qui ne serait pas en tenue réglementaire ne pourrait pas participer à la compétition.

Article 5 : Déroulement de la compétition

Le championnat des clubs se déroule de février à octobre.

Les rencontres sont regroupées par plateau, aux dates et lieux fixés par le Comité. Elles débutent à **8H30** précises pour celles du matin et **14h30** pour celles de l'après midi.

Chaque plateau est placé sous la responsabilité d'un club organisateur.

Le calendrier des rencontres est établi en début de saison par la Commission Sportive du Comité et communiqué aux clubs quinze jours au moins avant le démarrage du championnat.

Il ne sera accordé aucune dérogation aux dates, lieux et horaires des rencontres, sauf cas de force majeure préalablement constaté et validé par le Comité.

Article 6 : Rôle de l'Organisateur

La mise en place et le bon déroulement de la compétition est entièrement à la charge du club organisateur. Il prendra toutes les dispositions indispensables pour assurer cette obligation, et notamment :

- Application des règles sanitaires préconisées par notre fédération au moment des rencontres.
- assurer le traçage des terrains ; 3 à 6 terrains par rencontre de dimensions réglementaires (15x4m avec minimum toléré de 12x3m).
- assurer l'accueil des équipes, du délégué et de l'arbitre.
- Arbitrage : L'arbitrage sera assuré par un arbitre du club organisateur, à défaut la commission arbitrale désignera un arbitre.
- assurer la tenue de la table de marque avec le délégué officiel.
- constituer un jury comprenant le délégué officiel, l'arbitre principal et le capitaine de chaque équipe du plateau non concernée par l'affaire évoquée.

Avec l'arbitre, l'organisateur devra veiller à l'intégrité sportive des matchs, à la bonne tenue de la table de marque, à la validité des licences, à la qualification des joueurs des différentes équipes ainsi qu'au respect des tenues.

Le délégué devra, à l'issue des rencontres et dans les plus brefs délais, faire parvenir les résultats de toutes les rencontres au :

[Comité Départemental de la Corrèze Maison Départementale des sports 16/18 Avenue Victor Hugo 19000 Tulle.](#)

[Mail : ffpjpcd019@orange.fr](mailto:ffpjpcd019@orange.fr)

Article 7 : Feuilles de matchs

La feuille de match est le document officiel permettant de dresser le constat du déroulement de la rencontre.

Le Comité veillera à la fourniture de ces documents aux organisateurs de plateaux, qui devront les dupliquer afin d'en fournir un exemplaire pour chaque rencontre du plateau.

La feuille de match doit être établie avant le match sous la responsabilité des capitaines des équipes en présence et de l'Organisateur. Toutes les rubriques doivent être impérativement renseignées.

En cas de match non joué, quelle qu'en soit la cause, une feuille de match doit être établie par l'organisateur.

Article 8 : Déroulement des parties

Avant chaque cycle, les équipes devront être formées par les capitaines d'équipes parmi les 6 à 8 joueurs inscrits sur la feuille de match.

La composition des équipes 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 (Pliage de la feuille de match).

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. Les remplacements sont limités à un seul joueur par



doublette ou triplette au cours de la partie, et en utilisant les seuls joueurs inscrits sur la feuille de match. 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 triplette concernée. *En cas de remplacement non noté sur la feuille de match, se référer à l'article 16-1 (Fautes et sanctions sportives) du règlement fédéral du championnat des clubs.*

Le déroulement de chaque rencontre sera le suivant :

- 1^{er} cycle : Tête-à-tête (6 parties).**
2^{ème} cycle : Doublettes (3 parties).
3^{ème} cycle : Triplettes (2 parties).

Toutes les parties se déroulent en 13 points et les 3 cycles doivent impérativement être joués. Il n'y a aucun rendement de point pendant les parties.

Le décompte des points, par partie gagnée, au cours d'une rencontre sera le suivant :

Tête-à-tête	2 points,
Doublette	4 points,
Triplette	6 points.

Article 9 : Forfait

Est considérée forfait :

- l'équipe qui se présente avec moins de 4 joueurs.
- 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 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 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 peut se dérouler avec la présence d'au moins 4 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. Si les 2 équipes sont incomplètes, la formation des doublettes et triplettes doit être obligatoirement respectée. Retard de toute l'équipe Le délai de plus de 30 minutes 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 applications des sanctions pécuniaires afférentes. L'équipe en question peut jouer le match suivant de la même journée s'il y a plusieurs matchs dans cette journée.

- l'équipe qui aligne un ou plusieurs joueurs ne respectant pas les règles énoncées aux articles 2 et 3 du présent règlement.

En cas de forfait, l'équipe gagnante est créditée d'un score de 19 à 0.

Article 10 : Sanctions

Conséquences du forfait :

- Premier forfait : Premier forfait : amende de 50€ pour un match soit 100€ pour une journée à 2 matchs. L'abandon en cours de journée ou de match équivaut à un forfait équivalent avec application des amendes relatives, rencontre perdue pour l'équipe fautive avec 0 pt et un score de 19 à 0 en faveur de l'équipe non pénalisée, ou maintien du score de la rencontre s'il est plus favorable que la pénalité.

- Récidive : exclusion de la compétition de l'équipe fautive, **avec amende financière de 100 €**, et tous les résultats enregistrés par cette équipe sont annulés.

Si le forfait n'a pas été porté à la connaissance de l'adversaire et de l'organisateur au plus tard la veille de la rencontre avant 20H, l'amende financière est doublée afin de pouvoir indemniser l'équipe adverse qui se serait déplacée inutilement.

Article 11 : Décompte des points - Classements

Le classement des équipes se fera selon l'attribution de points suivants :

- 3 points par rencontre gagnée,**
2 points pour un nul,
1 point par défaite,



0 point pour le forfait ;

A l'issue du Championnat, après le décompte des points, le classement sera établi pour chaque poule de chaque série. Dans le cas d'égalité au nombre de points entre deux équipes, il sera tenu compte,

dans l'ordre :

- du résultat de l'opposition entre elles. En cas de match nul, application des critères suivants.

Dans le cas d'égalité entre plus de deux équipes, il sera tenu compte, dans l'ordre :

- des résultats des oppositions entre elles ;
- du point avérage général, déterminé à partir des seules oppositions entre équipes concernées ;
- du total des points « pour » le plus élevé
- du nombre de parties gagnées dans les oppositions entre elles (6TT, 3D, 2T).

Article 12 : Phase finale

Dans le cas de pluralité des poules dans une même série, une phase finale est organisée pour attribuer le titre de Champion de la série concernée. Les équipes disputant la phase finale devront être composées exclusivement de joueurs ayant participé effectivement, boules en main, à une rencontre au moins de la phase de poule avec l'équipe considérée. Les joueurs n'ayant jamais participé à la phase de poule avec l'équipe considérée ne sont pas admis à participer.

La phase finale se déroule selon les modalités suivantes :

En 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} série le premier de chaque poule est qualifié pour les phases finales.

Pour les-oppoitions des 1/2 finales un classement des premiers sera effectué, le 1^{er} contre le 4^{ème} et le 2^{ème} contre le 3^{ème}.

Si une équipe ne peut se présenter à la date prévue pour disputer une rencontre de la phase finale, elle sera considérée comme étant forfait et son adversaire aura match gagné. **Une amende de 100€** sera réclamée à l'équipe ayant fait forfait sans raison valable.

En cas de match nul lors de ces parties éliminatoires, les équipes sont départagées par une épreuve de tir de précision simplifiée qui se déroule selon les modalités suivantes :

- le tir s'effectue à la distance de 8m sur une boule placée au centre d'un cercle d'un mètre de diamètre ;
- les capitaines établissent la liste des six joueurs qui procèdent au tir dans l'ordre de la liste établie ; les joueurs effectuent chacun un premier tir, en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse, puis un deuxième tir lorsque les douze joueurs ont tous réalisé leur premier tir.
- les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre, après validation du tir, selon le barème suivant :

- . 1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de tir ;
- . 3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de tir ;
- . 5 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 jusqu'à ce que le score, déterminé joueur après joueur, bascule en faveur de l'une ou l'autre équipe.

Les lieux et horaires de déroulement de ces parties finales sont déterminés par le Comité.

Article 13 : Accession-Relégation :

Le classement obtenu en poule conditionne l'accession à la série immédiatement supérieure ou la relégation dans la série immédiatement inférieure pour la saison suivante.

En cas de place laissée vacante par une équipe rétrogradée suite à une sanction sportive ou par une équipe qui se retire, priorité est donnée aux équipes de la série immédiatement inférieure prises dans l'ordre du classement plutôt qu'au repêchage d'équipes qui descendent. Toutefois, à défaut de postulant, l'équipe reléguable qui manifeste le désir d'être maintenue peut être conservée dans la même série.



En 1^{ère} série, Le champion de 1^{ère} série accède au CRC pour la prochaine saison.

En 2^{ème} série les 1^{er} de poule (cad 4) montent en 1^{ère} série, les derniers de chaque poule (cad 4) descendent en 3^{ème} série.

En 3^{ème} série les 1^{er} de poule (cad 4) montent en 2^{ème} série, les derniers de chaque poule (cad 4) descendent en 4^{ème} série.

En 4^{ème} série les 1^{er} de poule (cad 4) montent en 3^{ème} série, les derniers de chaque poule (cad 4) descendent en 5^{ème} série.

En 5^{ème} série les 1/2 finalistes (cad 4) montent en 4^{ème} série.

Les mouvements peuvent fluctués en fonction des descentes de CRC.

Article 14 : Réclamations

Toute réclamation concernant un litige sur le classement final en Championnat des Clubs devra être envoyée à l'adresse ci-dessous dans un délai de 15 jours après la diffusion des classements à l'assemblée générale du Comité de l'année en cours. Passé ce délai les classements seront validés.

Toute réclamation concernant le déroulement d'une rencontre, ainsi que tout problème rencontré, devront être effectuée par écrit au Comité de la Corrèze dans les **48 heures** suivant la rencontre (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante :

Comité Départemental de la Corrèze Maison Départementale des sports 16/18 Avenue Victor Hugo 19000 Tulle.

Article 15 : Engagements des participants

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

Les cas non prévus seront résolus par la Commission Sportive qui, en outre, se réserve le droit d'apporter toutes modifications utiles au présent règlement.

Mis à jour le jeudi 23 janvier 2025