



# REGLEMENT DE LA COUPE DE L'ARIEGE DES CLUBS

## ARTICLE 1 : OBJET

La Coupe de l'Ariège des clubs est soumise à l'application stricte du Règlement de Jeu Officiel de la FIPJP. Elle se déroule par équipe composée de joueurs d'un même club sous la forme de rencontres à éliminations directes jusqu'au titre final.

Chaque équipe est composée de 6 joueurs dont une féminine qui s'affrontent lors de parties déclinées en 3 phases : Tête à Tête, Doublettes et Triplettes.

**La coupe de l'Ariège des clubs est composée de tous les clubs ayant perdus lors des différents tours départemental de la coupe de France des clubs.**

## ARTICLE 2 : COMITÉ DE PILOTAGE

### 2.1- Compétences :

Chaque phase est gérée par le Comité de Pilotage départemental.

### 2.2- Rôle :

- De gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- D'effectuer les tirages au sort et établir le calendrier des rencontres avec dates, horaires et lieux ;
- De gérer les reports de dates éventuels ;
- De gérer les forfaits éventuels et d'en prévenir les clubs concernés ;
- De centraliser les résultats ;
- De veiller au bon déroulement des rencontres ;
- De régler en première instance les litiges éventuels ;
- D'archiver tous les documents relatifs à la Coupe de l'Ariège des clubs (feuilles des rencontres, rapports, courriers des clubs).

## ARTICLE 3 : TIRAGE AU SORT ET DÉROULEMENT

Le tirage au sort de la coupe de l'Ariège des clubs découle du tirage au sort des tours départementaux de la coupe de France des clubs.

## ARTICLE 4 : SAISON SPORTIVE ET CALENDRIER

La Coupe de l'Ariège des clubs se déroulera à partir du mois de septembre.:

Le calendrier des rencontres est élaboré par le Comité de Pilotage départemental avec une date limite pour transmettre le nom et les coordonnées des clubs qualifiés au Comité de Pilotage National

## ARTICLE 5 : CHARGES DU CLUB RECEVANT

Le traçage des terrains est obligatoire lors de la phase départementale, soit 6 terrains par match sinon au moins 3 terrains par match (dans ce cas les têtes à têtes se jouent sur 2 tours). Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (15 x 4m) avec un minimum toléré de 12 x 3 m.

Le club recevant ou l'organisateur doit également prévoir :

- Éclairage, sonorisation si nécessaire, sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat
- Assurer l'accueil du club adverse



# REGLEMENT DE LA COUPE DE L'ARIEGE DES CLUBS

- Assurer la transmission des résultats
- Frais d'arbitrage les barèmes en vigueur

D'une manière générale, une rencontre de Coupe de l'Ariège des clubs est l'occasion d'un moment de convivialité entre les deux clubs.

## ARTICLE 6 : ARBITRAGE – DELEGATION – TRANSMISSION DES RESULTATS

– Arbitrage :

A la demande du club recevant, le comité départemental peut désigner un arbitre.

## 2ème PARTIE : LES EQUIPES

### ARTICLE 7 : TENUES VESTIMENTAIRES

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique également à la Coupe de l'Ariège des clubs (capitaine compris)

### ARTICLE 8 : COMPOSITION DES EQUIPES

La composition des équipes est ouverte à partir de la catégorie junior (**15** ans dans l'année).

8.1 – Capitaine :

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « capitaine » ne pouvant pas être joueur. Le « capitaine » 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.

8.2– Joueurs mutés : (capitaine exclu)

Un seul joueur muté extra départemental (muté externe) est autorisé par équipe (remplaçant y compris).

8.3– Joueurs étrangers :

Tout joueur de nationalité étrangère, licencié auparavant dans un autre pays, peut participer à la Coupe de l'Ariège 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. En dehors de cette règle le nombre de joueurs étrangers n'est pas limité par équipe.

Il en est de même pour un joueur français licencié à l'étranger qui reviendrait en France prendre une licence FFPJP.

## 3ème PARTIE : LE JEU

### ARTICLE 9 : PRINCIPE

Un match est joué par 6 joueurs par équipe, il est composé de 3 phases jouées dans l'ordre suivant :



## REGLEMENT DE LA COUPE DE L'ARIEGE DES CLUBS

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

### 9.1- mixité :

L'équipe devra au minimum comprendre un licencié masculin et une licenciée féminine. Pour la phase en tête à tête, obligation d'avoir au minimum une opposition masculine et une opposition féminine et obligation de respecter la mixité dans l'une des 3 doublettes et dans l'une des 2 triplettes (2h + 1f ou 2f +1h)

### 9.2- Feuille de match :

Les équipes sont constituées de 6 joueurs mais la feuille de match présentée avant le début de chaque match peut comporter jusqu'à 8 joueurs soit 2 remplaçants maximum.

La composition des têtes à têtes, des doublettes et des triplettes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase du match et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé. La féminine désignée est toujours placée en tête des compositions des équipes.

La feuille de match ne peut pas être modifiée (ni suppression, ni ajout) après le début de la compétition. Si un joueur se présente 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 €.

Seules les feuilles de match spécifiques à la Coupe de l'Ariège peuvent être utilisées. Elles sont disponibles sur le site du comité départemental de l'Ariège.

### 9.3- Déroulement d'un match et attributions des points :

A chaque phase du match sont attribués des points pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, 3 points doublettes et 5 points en triplettes.

Le total est donc de 31 points soit :

- 6 têtes à têtes à 2 points Total 12 points
- 3 doublettes à 3 points Total 9 points
- 2 triplettes à 5 points Total 10 points

Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur

### 9.4- Les remplacements :

Les remplacements sont possibles si sont inscrits sur la feuille de match 7 ou 8 noms.

Ils peuvent intervenir en cours de parties sauf en tête à tête.

Dans les parties en doublettes et en 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. En revanche on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même tripléte. Les remplacements ne doivent pas porter atteinte à la mixité.

Les remplaçants sont obligatoirement les joueurs qui n'ont pas débuté la phase en doublette ou en tripléte.



# REGLEMENT DE LA COUPE DE L'ARIEGE DES CLUBS

## Modalités du remplacement :

Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe, au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre, et opéré avant le jet du but de la mène suivante.

Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéfice du remplacement est perdu seulement pour la partie en cours (dans la doublette ou la triplète où il était demandé)

## 9.5– intempéries :

En cas d'intempéries ne permettant pas de terminer le match au-delà du délai 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 triplètes, le score final de la rencontre sera celui acquis après la phase des doublettes.

## 4ème PARTIE : LA DISCIPLINE

### ARTICLE 10 : LE JURY

Un jury doit impérativement être constitué et affiché avant le début de la rencontre  
**Il est impératif de réunir le Jury en cas de litiges signalés**

#### Composition du Jury :

- L'arbitre principal de la rencontre et les deux capitaines.

### ARTICLE 11 : CAS DE 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 **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 triplètes.

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 et en respectant la mixité. Si après le délai réglementaire **de 30 minutes** le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 4 ou si la mixité ne peut pas être respectée, l'équipe est considérée comme forfait.

Si une équipe joue avec uniquement 4 inscrits sur la feuille de match, le 4ème joueur ne pourra pas participer comme remplaçant lors de la phase en triplètes.

#### 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



## REGLEMENT DE LA COUPE DE L'ARIEGE DES CLUBS

été déposées et la feuille de match n'a pas été remplie. L'équipe est considérée comme forfait avec applications des sanctions pécuniaires afférentes.

### En cas de malaise

En cas de malaise d'un joueur au cours de la partie, il pourra être accordé une interruption de la partie pour une durée maximale de 15 minutes. Passé ce délai, il lui est interdit de reprendre la rencontre en cours. Il pourra participer à la rencontre suivante lors d'un même week-end qu'avec l'accord d'une autorité médicale. En revanche, en doublette ou triplette ses partenaires peuvent reprendre la partie et effectuer un changement. À défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur coéquipier ou abandonner et obligatoirement si la mixité n'est plus respectée.

### ARTICLE 12 : FORFAIT et SANCTIONS PECUNIAIRES

#### 12.1- Définition du forfait :

- en application de l'article 14 concernant les équipes composées de moins de 4 joueurs, du non-respect de la mixité et de retard de toute l'équipe ;
- abandon en cours de match ;

Un club sachant que son équipe est « FORFAIT » a pour obligation de prévenir son « adversaire » et le responsable du Comité de Pilotage par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

#### 12.2- Amendes et sanction pour forfait :

Phase départementale :

Un club ayant déclaré forfait sans raison valable retenue après examen par le Comité de Pilotage Départemental se verra interdit de Coupe de France et de coupe de l'Ariège des clubs pour l'édition suivante et pénalisé financièrement.

### ARTICLE 13 : FAUTES ET SANCTIONS SPORTIVES

#### 13.1- Fautes collectives commises en tant qu'équipe

Fautes à prendre en considération :

C'est-à-dire autres que celles correspondant au Règlement du Jeu qui sont du ressort des Arbitres et Jurys comme :

- Composition d'équipe non respectée ;
- Remplacement de joueur non signalé ou conditions de remplacement non respectées ;
- Refus de disputer un match ;
- Ethique sportive bafouée, parties non disputées ;
- Match « arrangé »,
- Refus de règlement des amendes dues...

#### **Dans tous les cas il est vivement recommandé de réunir le Jury**

**Sanctions sportives** relatives aux cas cités ci-avant et pour cas non prévus :

En plus des sanctions pécuniaires (amendes) le club peut se voir infliger des sanctions sportives énumérées ci-après, par le Comité de Pilotage respectif :



## REGLEMENT DE LA COUPE DE L'ARIEGE DES CLUBS

- Avertissement ;
- Blâme ;
- Non versement, partielle ou totale, de l'indemnité financière fédérale ;
- Exclusion de la Coupe de France, de la coupe de l'Ariège des clubs pour l'édition suivante.

### 13.2- Fautes individuelles commises en tant que joueur et/ou dirigeant

#### Faute commise à l'encontre du règlement du jeu - conséquence d'un carton rouge :

Le carton rouge dans une partie en cours exclue le joueur de cette partie.

Vu que l'unité en Coupe de l'Ariège des clubs est la rencontre (tête à tête, doublette et triplète) il est définitivement exclu de la rencontre.

Remplacement : le joueur fautif peut être remplacé, sauf dans la partie dont il est exclu, et si la feuille de match comporte plus de 6 joueurs.

**En cas de litige ou de contestation il est vivement recommandé de réunir le Jury de la compétition avec application pure et simple des textes en vigueur.**

### **ARTICLE 14 : PROCEDURES DISCIPLINAIRES**

#### 14.1- Fautes d'équipes

##### **Déclaration de litige / réclamation :**

Les litiges et les réclamations doivent être immédiatement consignées auprès de l'Arbitre Principal et du Comité de Pilotage correspondant.

##### **L'arbitre doit obligatoirement réunir le jury.**

Dans le cas de suspicion de « match arrangé » notamment l'arbitre devra obligatoirement arrêter la rencontre et signifier aux capitaines et aux joueurs les sanctions encourues, qu'elles soient sportives pour leur club voire disciplinaires pour les joueurs.

Seul l'arbitre pourra demander dans son rapport la saisine du Comité de Pilotage. Le rapport doit être transmis dans les 48 heures (recommandé par mail) notamment dans le cas de faute collective

**Les résultats transmis par l'arbitre seront considérés comme seuls valables et entérinés.**

#### 14.2- Instruction et décision de sanction :

Les fautes collectives et celles non prévues imputables à une équipe seront traitées directement par le Comité de Pilotage.

Chargé d'instruction du dossier : le responsable du Comité de Pilotage.

La notification de sanction (ou de non-sanction) peut être transmise par mail aux clubs impliqués.

#### 14.3- Conditions d'appel :

L'appel peut être transmis dans les 10 jours qui suivent la réception de la notification de sanction au Président du Comité Directeur. Il statuera en appel sans la présence des membres du Comité de Pilotage ayant statué en 1ère instance.



# REGLEMENT DE LA COUPE DE L'ARIEGE DES CLUBS

Suites éventuelles :

Le Président du Comité Directeur a le pouvoir d'engager des poursuites individuelles auprès de sa

Commission de Discipline de 1<sup>ère</sup> instance.

## 14.4– Fautes individuelles de joueurs et/ou dirigeants

Dans tous les cas (même après décision de jury) c'est l'instance disciplinaire du niveau de compétition qui est saisie suivant nos procédures disciplinaires en vigueur.

**Le présent règlement, adopté en Comité Directeur du comité départemental de pétanque et de jeu provençal de l'Ariège est valable et tant qu'il n'est pas modifié par le Comité Directeur du comité de l'Ariège.**