



Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal
COMITE RÉGIONAL DU GRAND EST

COMITÉ DÉPARTEMENTAL du BAS-RHIN

Commission des VÉTÉRANS

RÈGLEMENT SPORTIF

Article 1. – Objet

Ce document a pour objet essentiel de définir certains points réglementaires concernant le déroulement des Challenge du CD 67 spécifique au Comité du Bas-Rhin. Toutefois, cette compétition, officielle réservée uniquement aux licenciés FFPJP bas-rhinois, devra toujours respecter les textes réglementaires sportifs et administratifs de la FFPJP, du Comité Régional du Grand Est et du Comité Départemental du Bas-Rhin.

Article 2 – Commission des Vétérans

Le Challenge du CD 67 se déroule sous la responsabilité d'une Commission spécifique dirigée par un président désigné obligatoirement au sein du Comité Départemental. Il est assisté par un ou deux membres du Comité Départemental du Bas-Rhin, par des responsables de Zone et, éventuellement, de toute autre personne pour ses compétences dans des domaines variés mais utiles pour la Commission.

Article 3 – Responsable de Zone

3.1 Désignation

Au niveau de chaque Zone, il est désigné deux représentants des clubs qui siègent à la Commission. Ils sont dénommés « Responsable de Zone ». Les futurs candidats doivent être « vétérans » et licenciés d'un club. Ils peuvent être membre du Comité Départemental. Ils sont élus par l'assemblée annuelle.

3.2 Rôle

Le rôle principal du Responsable de Zone est d'être un conseiller, d'assumer le relais administratif et sportif entre la Commission et les Présidents de clubs de sa Zone. En aucun cas, il est désigné comme délégué officiel du concours, sauf sur décision spéciale du Président de la Commission.

- Il doit diffuser, en temps voulu, toutes les informations utiles et nécessaires pour la bonne marche des compétitions de sa Zone.
- Il doit également aviser la Commission des éventuelles doléances, justifiées, émises par les joueurs et les présidents de clubs.

- Sur les terrains, il doit être reconnaissable par tous les joueurs en portant une tenue règlementaire "Commission des Vétérans" ou à défaut un "Badge" sur sa tenue club.
- Il ne doit pas prendre d'initiative personnelle allant à l'encontre des règlements de la FFPJP, du Comité Régional du Grand Est, du Comité Départemental du Bas-Rhin et de la Commission des Vétérans.
- Sur demande expresse d'un président de club organisateur d'un concours, il peut, et non d'office, assister ce dernier lors des préliminaires à la compétition.
- Il doit obligatoirement figurer dans le jury du concours.
- Il doit, avec l'assistance d'un responsable du club organisateur, vérifier toutes les licences remises.
- Il doit vérifier la présence et l'affichage des documents obligatoires.
- Il doit établir le Rapport de Concours en collaboration avec le président du club organisateur ou son représentant désigné. Dans certains cas très litigieux et urgents se présentant lors d'un concours, mais non repris dans les textes officiels ou irrésolus par le jury du concours, il doit faire appel au Président de la Commission des Vétérans qui décidera de la suite à donner.

Article 4 – Arbitrage

Les parties de jeu se dérouleront sous la surveillance d'un arbitre officiel lors de Concours Qualificatifs, d'un responsable de Zone lors de concours du type "Challenge du CD 67" ou de toute autre personne habilitée, désignée par le Président du club organisateur.

Article 5 – Frais de participation

Les frais de participation, qui sont fixés par la Commission des Vétérans et adoptés par l'assemblée annuelle des vétérans, ne sont pas redistribués pendant ou à la fin des concours.

La somme globale des frais de participation est remise par le club organisateur au Président de la Commission ou à son représentant désigné, non en espèces mais sous la forme d'un chèque du club à libeller au nom de "FFPJP Commission des Vétérans". Une décharge signée est remise au club.

En fin de saison, ce pécule permettra de valoriser le total des points obtenus et la remise d'un bon d'achat à chaque joueur ayant obtenu un minimum de points déterminé par la Commission des Vétérans selon le rapport entre le montant total du pécule et le nombre total de points attribués dans la saison.

En cas d'oubli de licence, le club organisateur établira un chèque du club à libeller au nom de "FFPJP Commission des Vétérans", du montant de l'amende payée par le joueur.

Article 6 – Valorisation et Récompenses des concours

Les concours sont valorisés par l'attribution d'un point par victoire, à chaque joueur de l'équipe.

Toutes les récompenses que la Commission des Vétérans décidera d'attribuer seront remises lors de l'assemblée annuelle des vétérans en fin de saison. Il en sera de même pour la distribution des bons d'achat. Ces derniers seront remis globalement au responsable du club présent, contre émargement, pour ventilation individuelle au sein de son club. Il n'y a pas de distribution de récompenses à la fin des concours.

Article 7 – Périodicité des concours

Le Challenge du CD 67 est une organisation spécifique et indépendante de tout autre concours, championnats et autres classements « Zones ».

Les concours du Challenge du CD 67 se déroulent le jeudi après-midi à partir de 14h00 pendant la saison estivale d'avril à octobre, selon un calendrier établi par la Commission des Vétérans et les clubs organisateurs lors de l'assemblée annuelle des vétérans. En cas de demande de modification d'horaire, le président du club concerné devra obligatoirement en faire la demande au minimum trois semaines avant le concours.

Article 8 – Composition des équipes

8.1 Catégories

Les catégories concernées par ce Challenge sont tous les licenciés FFPJP, Masculins ou Féminines, atteignant 57 ans dans l'année, c'est à dire sans tenir compte du jour anniversaire. L'équipe doit comporter obligatoirement un joueur atteignant 60 ans dans l'année.

Ce règlement ne s'applique pas au championnat du Bas-Rhin des Vétérans, qualificatifs au Championnat de France, qui continueront à être soumis à la Réglementation de la FFPJP, du Comité Régional du Grand Est et du Comité Départemental du Bas-Rhin, c'est à dire : avoir 60 ans dans l'année en cours.

8.2 Panachage

Pour permettre à un maximum de joueurs de participer aux compétitions, la Commission a décidé :

- d'autoriser le panachage entre deux clubs n'ayant pas plus de 5 licenciés « vétérans » de 60 ans dans leur effectif. Il n'y a pas de contraintes de Zone à respecter.
- Ce panachage, sous contrôle et avec accord de la Commission, s'effectuera uniquement en début du championnat et sera figé pour la saison en cours afin de faciliter la saisie informatique des résultats et ainsi éviter des erreurs dans les différents classements.
- Interdictions :
 - a) Les clubs de plus de 5 licenciés « vétérans » de 60 ans ne peuvent pas panacher entre eux, quel que soit le motif invoqué.
 - b) Le panachage d'un club de moins de 5 vétérans de 60 ans avec un club ayant plus de 5 vétérans de 60 ans est strictement interdit. Cette opération va à l'encontre du but recherché.

Le panachage individuel est autorisé lors de l'organisation d'un concours régional et selon le bon vouloir du club organisateur qui devra le préciser sur son invitation.

Article – 9 Inscription des équipes

Les inscriptions des équipes constituées se feront uniquement par courriel au club organisateur. Elles seront à transmettre au plus tard la veille du concours jusqu'à 20 h. Un courriel de confirmation sera retourné à l'expéditeur.

Toutefois, en cas de panne de réseau informatique, les inscriptions pourront se faire par téléphone.

Il n'y a pas d'inscription le jour du concours après 10h00, ni sur le terrain.

En cas d'oubli d'une équipe, la procédure suivante est appliquée :

- Si l'oubli est du fait du club organisateur : l'équipe est intégrée au concours ;
- Si l'oubli est du fait du club "joueurs", l'équipe sera intégrée au concours si le nombre d'équipes inscrites est impair. Elle rencontrera donc l'équipe qui aurait été "exempt". S'il y a un nombre pair d'équipes inscrites, l'ajout ne se fera pas pour ne pas favoriser l'équipe qui bénéficierait d'un "blanc".

Article 10 – Organisation matérielle

10.1 Terrains

La Commission se réserve le droit de refuser l'organisation d'un concours à tout club qui ne peut garantir le respect de certaines contraintes matérielles, à savoir :

- posséder un minimum de 50 à 60 terrains tracés pour un concours en triplettes ;
- posséder un minimum de 80 à 100 terrains tracés pour un concours en doublettes.
- Tous les terrains doivent avoir un minimum de 12 m de long sur 3 m. de large.
- Tous les terrains doivent être numérotés.

10.2 Documents

Tous les documents utiles et nécessaires sont téléchargeables sur le site du "pétanquecd67". Toutefois, certains documents remis devront être reproduits par les organisateurs afin d'éviter des carences en cas d'erreurs ou de mauvaises manipulations.

Il est interdit de modifier ou d'agrémenter les documents officiels transmis par la Commission des Vétérans. En cas de non-respect de cette consigne, le responsable de club devra rédiger une nouvelle fois le document concerné.

Article 11 – Classements

La Commission confectionnera les classements informatisés suivants :

- un classement des clubs, en fonction du nombre de joueurs Vétérans dans le club, du nombre de joueurs ayant participé au Challenge du CD 67 et le nombre de concours dans la saison.

Exemple :

10 joueurs Vétérans au total dans le club X par 23 concours dans la saison = 230 participations possibles

149 participations enregistrées au Challenge du CD 67 = 149

Le classement du club est obtenu en utilisant la formule suivante : $149/230 = 0.64$, donc 64 %.

- un classement individuel toutes catégories confondues -

Il est à noter que ces différents classements ne seront pas affichés d'office à chaque concours.

Par contre, l'affichage de résultats partiels de certains classements peut être envisagé. Il s'agit du :

- classement des clubs et du
- classement individuel toutes catégories confondues.

Les classements clubs et individuel peuvent être consultés sur le site du CD67.

Article 12 – Déroulement des concours

La table de marque devra être tenue par un membre du club. Il pourra être assisté par un Responsable de la Commission des Vétérans.

Les concours se déroulent en triplètes ou en doublettes sur 4 parties :

- 1^{ère} Concours **PRINCIPALE**
- 2^{ème} Concours **CONSOLANTE**
- 3^{ème} Concours **REPÊCHAGE**
- 4^{ème} Concours **COMPLÉMENTAIRE.**

Cette organisation est mise en place afin d'essayer d'obtenir un équilibre des valeurs dans les concours et une certaine équité dans les résultats acquis.

La Commission des Vétérans se réserve le droit de refuser un concours en doublettes si les aires de jeu du club organisateur ne sont pas homologuées pour une telle compétition.

Article 13 – Déroulement des parties

La table de marque devra être faite avec le logiciel Gestion Concours à jour, sur un ordinateur comportant EXCEL. Elle devra être tenue par un membre du club ayant un minimum de connaissances et maîtrise de fichiers informatiques. Il pourra être assisté par un Responsable de la Commission des Vétérans. Ce dernier aura une clé USB pour récupérer en fin de concours, sur fichier EXCEL, les données nécessaires à l'établissement des différents classements.

13.1 1^{ère} partie :

- Le club organisateur fera apparaître, sur l'étiquette remise aux joueurs, le n° du terrain attribué pour la première partie.
- Les clubs sont protégés : 2 équipes du même club ne doivent pas se rencontrer.
- Seuls les vainqueurs donnent les résultats à la table de marque.
- Il est impératif que le chef d'équipe, portant le n° de l'équipe, vienne annoncer.

13.2 Parties suivantes :

- Les clubs, ni les équipes ne sont plus protégés.

Le tirage au sort se fait avec le logiciel Gestion Concours au fur et à mesure de l'annonce des résultats.

Selon le tirage au sort :

- Une équipe peut évoluer sur un terrain qui lui avait déjà été attribué.
- Une équipe peut rencontrer un adversaire qu'elle a déjà rencontré (à partir de la 3e partie).
- Une équipe peut rencontrer une équipe de son club.

Article 14 – Durée des concours

Selon l'horaire indiqué, il n'y a pas de pause plus longue entre la 3^{ème} et la 4^{ème} partie.

Toutes les parties se déroulent sur 13 points, avec une durée maximum limitée à 01H15 (arrêt au sifflet).

Afin de pouvoir respecter le délai maximum de 01H15, toutes les parties devront débuter simultanément, c'est à dire après l'affichage du tirage au sort. Toutefois, la dernière partie (4^{ème}) se jouera toujours en 13 points sans tenir compte de la durée limite.

- **1^{ère} partie :** 14H00 à 15H15
- **2^{ème} partie :** 15H25 à 16H40
- **3^{ème} partie :** 16H50 à 18H05
- **4^{ème} partie :** 18H15 à illimitée, ce qui implique que lors de cette partie, le règlement de la FFPJP est appliqué (différence entre jouer le cadre et jouer le règlement).

Article 15 – Début des parties

Les parties débutent après l’affichage du tirage au sort en respectant un délai de « reconnaissance » de l’adversaire et du terrain. Ce délai, fixé par la table de marque, varie selon le nombre d’équipes participantes. Il n’y a plus de départ des parties par coups de sifflet ou tout autre moyen.

Article 16 – Fin des parties

- Si avant l’expiration du temps alloué (01H15), une des équipes atteint 13 points, la partie s’arrête normalement.
- Au coup de sifflet, la mène est en cours, la partie se termine à la fin de celle-ci.
- Au coup de sifflet, les 13 points ne sont pas atteints, la partie est arrêtée et le vainqueur annonce le résultat à la table de marque.
- Même si au coup de sifflet, la mène se termine et les deux équipes se retrouvent à égalité de points, une nouvelle mène est jouée.
- Au coup de sifflet, pour pouvoir rejouer une mène, le cercle doit être posé ou tracé au sol, le joueur doit avoir les pieds dans le cercle.

Article 17 – Déroulement des jeux

L’équipe en attente (exempt), c’est-à-dire sans adversaire, a gagné la partie. Elle joue d’office, éventuellement, la ou les parties suivantes. Une équipe ne peut pas avoir plus d’un « bulletin blanc » dans la compétition du jour.

- Une mène est considérée comme commencée dès que le joueur a les pieds dans le cercle même si le coup de sifflet final a été donné.
- Une mène annulée **avant** le coup de sifflet final est rejouée si les équipes sont à égalité de points au score.
- Une mène annulée **après** le coup de sifflet final n’est pas rejouée en cas d’écart de points au score.

Article 18 – Contrôle des résultats

- Afin d’éviter les contestations suite à des erreurs de points dans les divers classements, les équipes donnant les résultats à la table de marque doivent s’assurer de l’exactitude du marquage sur le document ad hoc. Toutes les réclamations ultérieures ne seront plus prises en compte.
- À la fin de la dernière partie, tous les résultats manquants suite au départ prématuré des équipes ne seront plus redressés par la suite.

- Toutefois, certaines anomalies peuvent être prises en compte par le responsable des classements quand il s'agit d'omissions involontaires : manque de date de naissance du joueur – erreur sur la catégorie, ou suite à une erreur de saisie dans le nom ou prénom d'un joueur.
- Toutes les autres erreurs concernant le décompte des points attribués sont décelables par différents contrôles d'in vraisemblance dans les documents détenus par le responsable des classements.

Article 19 – Documents des concours

- 1) **LISTE DES CAPITAINES** : *À afficher pendant toute la durée du concours*
- 2) **RÉSULTATS DES TIRAGES AU SORT** : *À afficher avant le début de chaque partie*
- 3) **JURY DU CONCOURS** : *À afficher avant le début du concours*
- 4) **RAPPORT DE CONCOURS** : *À remplir par le Responsable de secteur dès la fin du concours*
- 5) **TARIF DES BOISSONS** : *À afficher avant le début du concours*
Tarif diffusé en début de saison par le Comité Départemental

Article 20 – Envoi des pièces

Les différents documents comme le « RAPPORT de CONCOURS » ainsi que toutes les « FEUILLES D'INSCRIPTION » remises par les clubs sont à remettre à la fin du concours, au responsable de la Commission des Vétérans présent.

Article 21 – Organisation et déroulement de concours « amicaux »

L'organisation et le déroulement de concours dits « amicaux » réservés aux vétérans sont laissés à la discrétion des clubs organisateurs qui devront respecter la réglementation (port de la tenue club) et les directives du Comité Départemental du Bas-Rhin :

- montant des frais de participation
- apport du club laissé à la discrétion des clubs
- répartition totale des mises à la fin du concours - etc.

Ce concours peut se dérouler sous la forme choisie par l'organisateur.

Pour toute demande de concours hors calendrier, une demande écrite doit être adressée au Président du CD et une copie au Président de la Commission des Vétérans dans un délai de trois mois avant la date souhaitée.

La Commission des Vétérans ne peut intervenir qu'en tant que conseiller technique et seulement sur la demande du club organisateur.

Article 22 – Modification du règlement

Ce règlement est susceptible d'être modifié par la Commission des Vétérans si les conditions de déroulement du Challenge du CD 67 l'exigent ou pour y porter toutes améliorations utiles et nécessaires. Il a été :

- élaboré par la Commission des Vétérans lors de la réunion prévue à cet effet, le jeudi 23 novembre 2000, au club-house du PC Robertsau-Contades,
- modifié et adopté lors de l'Assemblée Annuelle des Vétérans du jeudi 30 novembre 2006 au Boulodrome de Strasbourg - Port du Rhin
- modifié et adopté lors de l'Assemblée Annuelle des Vétérans du jeudi, 27 octobre 2016 à la Maison Départementale des Sports 4, rue Jean-Mentelin 67100 STRASBOURG
- modifié et adopté lors de l'Assemblée Annuelle des Vétérans du jeudi, 19 octobre 2017 à la Maison Départementale des Sports 4, rue Jean-Mentelin 67100 STRASBOURG.

LA COMMISSION DES VÉTÉRANS

Monique GRIESHABER
Secrétaire

François KURZ
Président

REGLEMENT SPORTIF

SOMMAIRE



Article 1	Objet
Article 2	Commission des Vétérans
Article 3	Responsable de Zone
	3.1 Désignation
	3.2 Rôle
Article 4	Arbitrage
Article 5	Frais de participation
Article 6	Valorisation et récompenses des concours
Article 7	Périodicité des concours
Article 8	Composition des équipes
	8.1 Catégories
	8.2 Panachage
Article 9	Inscription des équipes
Article 10	Organisation matérielle
	10.1 Terrains
	10.2 Documents
Article 11	Classements
Article 12	Déroulement des concours
Article 13	Déroulement des parties
	13.1 1 ^{ère} partie
	13.2 Parties suivantes
Article 14	Durée des concours
Article 15	Début des parties
Article 16	Fin des parties
Article 17	Déroulement des jeux
Article 18	Contrôle des résultats
Article 19	Documents des concours
Article 20	Envoi des pièces
Article 21	Organisation et déroulement des concours "amicaux"
Article 22	Modification du règlement.

=====