



RÈGLEMENT DE LA COUPE des DEUX SÈVRES VÉTÉRANS

Article 1 : OBJET

Le Comité des Deux Sèvres a créé, à l'intention de ses Associations affiliées, une compétition départementale dénommée "Coupe des Deux Sèvres des Vétérans"

La commission Statuts et Règlement du Comité des Deux-Sèvres détermine et propose au Comité pour approbation le règlement spécifique à cette Coupe et éventuellement toutes modifications ultérieures, attendu que cette compétition se déroulera selon les textes et règlements officiels de la F.F.P.J.P.

Article 2 : COMITE DE PILOTAGE

2.1 : Compétences :

Le Comité désignera un comité de pilotage pour la mise en œuvre annuelle de la compétition et désignera en son sein un Référent.

2.2 : Rôle :

Le Comité de Pilotage a pour mission :

- De soumettre pour acceptation au bureau directeur du Comité avant mise en œuvre, tout éventuel changement sur le règlement de la Coupe des Deux Sèvres Vétérans
- De gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- D'effectuer les tirages au sort des rencontres et des lieux en fonction du calendrier
- 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 de la Coupe
- De régler en première instance les litiges éventuels
- De soumettre au Comité Départemental les litiges non réglés pour décisions finales
- D'archiver tous les documents relatifs à la Coupe (feuilles de matchs, rapports, courriers des clubs)

2.3 : Composition :

Le Comité de Pilotage est composé de Membres du Comité Départemental et éventuellement de Membres cooptés appartenant à la Commission Départementale des Vétérans.

Le Référent du Comité de Pilotage et son remplaçant éventuel sont désignés parmi les Membres du Comité Départemental appartenant au Comité de Pilotage.

Le Référent du Comité de Pilotage établira le calendrier (dates et horaires) en fonction des engagements reçus et assurera le suivi de la compétition.

Article 3 : DEROULEMENT DE LA COUPE

La Coupe se déroule en 2 phases :

- 1^{ère} Phase : Phase de qualifications déterminant d'une part les montées et descentes de divisions pour l'année suivante, et d'autre part les équipes pouvant participer à la deuxième phase
- 2^{ème} Phase : Phase des finales pour l'attribution du titre de Champion de Division

3.1 : Première phase : phase de qualification

La première phase est une phase qualificative en plusieurs divisions scindées en poules, avec rencontres en matchs « aller » et « retour » si le calendrier le permet, sinon en matchs « aller » uniquement.

Un club ne peut pas avoir plus d'une équipe dans chaque poule, sauf s'il présente plus d'équipes que de poules formées. Dans ce cas les équipes du même club se rencontrent dès la première rencontre.

Systeme de montées et descentes selon le classement chaque année :

Au minimum :

- Les premiers de chaque poule montent en division supérieure (sauf pour la première division)
- La dernière équipe de chaque poule descend en division inférieure (sauf pour la dernière division)
- * En cas d'égalité, on appliquera le goal-average général puis le goal-average particulier et en dernier lieu le nombre de parties gagnées.
- * Le nombre de montées et descentes peut varier en fonction des désistements.

1^{ère} Division (D1) : 4 poules de 6 équipes

Les 20 équipes les mieux classées parmi les 24 en 1^{ère} division de l'année précédente.

Les 4 équipes les mieux classées de la 2^{ème} division de l'année précédente.

2^{ème} Division (D2) : 4 poules de 6 équipes

Les 4 équipes qui descendent de la 1^{ère} division de l'année précédente.

Les équipes restantes de la 2^{ème} division de l'année précédente

Les 4 équipes les mieux classées de la 3^{ème} division de l'année précédente.

3^{ème} Division (D3) : 4 poules de 6 équipes

Les 4 équipes qui descendent de la 2^{ème} division de l'année précédente.

Les équipes restantes de la 3^{ème} division de l'année précédente

Les équipes les mieux classées de la 4^{ème} division de l'année précédente.

4^{ème} Division (D4) : X poules de X équipes

Les équipes qui descendent de la 3^{ème} division de l'année précédente soit au minimum les derniers de poules de 3^{ème} division et éventuellement les moins bien classés afin d'avoir autant de descentes de 3^{ème} division que de poules en 4^{ème} division.

Les équipes restantes de la 4^{ème} division de l'année précédente Les nouvelles équipes engagées.

3.2 : Deuxième phase : phase des finales

La Phase des Finales a pour but de décerner le titre de Champion de Division.

Toute équipe qui refuse pour une raison ou une autre de participer aux phases finales sera automatiquement rétrogradée d'une division pour l'année suivante. Si l'équipe devait monter, elle resterait dans sa division antérieure.

Pour chaque Division, les rencontres opposeront les Poules 1 contre 3 et 2 contre 4.

Si le calendrier le permet, la Phase des Finales débutera à partir des 1/8^{èmes} de finales :

1/8^o Finales : Poules : 1 contre 3 & 2 contre 4 – Equipes : 3 contre 1 & 4 contre 2

Sinon à partir des ¼ Finales : Poules : 1 contre 3 & 2 contre 4 – Equipes : 2 contre 1

Les tirages seront effectués par le Comité de Pilotage de la Coupe.

Les 8^{èmes} et les ¼ de finales se dérouleront sur le terrain du premier nommé.

Les ½ finales et finales se dérouleront en 3 parties à 8 h 30.

Nota : En aucun cas, la Phase des Finales n'a d'incidence sur les montées de Divisions.

Pour ces journées de la phase des Finales, les joueurs doivent obligatoirement porter un haut homogène avec identification de leur club.

Article 4 : SAISON SPORTIVE ET CALENDRIER

La Coupe des Deux-Sèvres des Vétérans se déroule de mars à octobre ou exceptionnellement novembre.

Les rencontres auront lieu en semaine sur terrains cadrés en extérieur et/ou sous boudrome couvert, aux dates définies au calendrier, le Club Recevant étant le Club le premier nommé pour la rencontre concernée.

Le calendrier sera établi par le Référent du Comité de Pilotage, le délai entre 2 rencontres pour une équipe ne pouvant être inférieur à 2 semaines. Les dates doivent être respectées et en aucun cas être dépassés, mais peuvent être avancées.

En cas de désaccord entre les équipes, la rencontre se déroulera à la date imposée au calendrier, à 14h00 ; si le désaccord persiste, l'équipe défaillante sera sanctionnée par une disqualification de la Coupe qui entrainera la suppression de tous les résultats des rencontres précédentes de cette équipe, et donc réajustement des classements.

Les finales auront lieu à la date et aux heures fixées au calendrier.

Article 5 : CHARGES DU CLUB RECEVANT

Le traçage des terrains aux conditions réglementaires est conseillé, avec numéroteurs de scores.

En cas d'insuffisance de terrains et notamment pour les clubs qui reçoivent plusieurs rencontres, il est permis de jouer les têtes à têtes sur 2 tours

Le club Recevant doit également prévoir :

- . L'accueil du Club reçu, une rencontre de Coupe des Deux-Sèvres devant être l'occasion d'un moment de convivialité entre les deux Clubs
- . Eclairage et sonorisation si nécessaire
- . Sanitaires, trousse de premiers secours
- . Salle ou abri pour le secrétariat et la réception et vérification des licences
- . Prise en charge de l'arbitrage (restauration, indemnité et déplacement) et restauration du(des) Délégué(s) éventuel(s)

Article 6 : ARBITRAGE – DELEGATION – TRANSMISSION DES RESULTATS

6.1 : Arbitrage :

Le Club Recevant doit fournir un arbitre officiel ou à défaut, un(e) licencié(e) non joueur(se) en faisant office. Outre sa fonction de faire appliquer les règlements de la pétanque et de la Coupe, l'arbitre ou le faisant office devra vérifier les licences et la feuille de match.

Pour les finales, un arbitre officiel est obligatoire.

6.2 : Délégation :

Pour les finales, le Comité de Pilotage désigne 1 voire 2 de ses Membres pour assurer la délégation et le bon déroulement des rencontres.

6.3 : Transmission des résultats :

Le Capitaine de chaque équipe veillera à ce que la feuille de match soit dûment remplie avant de la signer.

La feuille de match, dûment visée par les deux Capitaines et l'Arbitre ou le faisant office, doit être envoyée au Référent du Comité de Pilotage par le Club recevant.

Celle-ci peut être envoyée par Mail ou courrier afin que le Référent la reçoive dans les 48 h au plus tard suivant la rencontre, délai à respecter sous risque de disqualification de l'équipe gagnante.

Article 7 : PARTICIPATION DES CLUBS

7.1 : Non obligation :

La participation d'un Club à la Coupe des Deux-Sèvres est volontaire et non obligatoire.

7.2 : Modalités :

Le Club doit effectuer une demande annuelle de participation à l'aide de la Feuille d'Inscription prévue à cet effet.

Les Clubs ne s'étant pas acquittés auprès du Comité Départemental d'éventuelles amendes ne pourront s'inscrire à la Coupe des Deux-Sèvres qu'après régularisation de leur situation.

Le nombre d'équipes par Club n'est pas limité.

7.2 : Inscription :

La participation est soumise à un droit d'inscription correspondant pour une équipe, aux frais de participation équivalant à un championnat de 6 joueurs.

La feuille d'inscriptions doit préciser pour chaque équipe du club, le numéro d'équipe, sa division et les coordonnées du capitaine, le dépôt de la liste de joueurs composant l'équipe n'étant pas obligatoire.

La Feuille d'Inscriptions dûment complétée doit être accompagnée du Chèque correspondant établi à l'ordre du « Comité Départemental de Pétanque des Deux-Sèvres » et doit être transmise au Référent du Comité de Pilotage dans les délais prévus à cet effet. Aucune inscription ne sera prise en compte si ces conditions ne sont pas respectées.

Article 8 : COMPOSITION DES EQUIPES

Pour l'année 2022, la composition des équipes est ouverte uniquement aux licenciés Vétérans de 60 ans et plus, en possession d'une licence valide.

Toutefois un licencié de moins de 60 ans (**c'est-à-dire de 57, 58 ou 59 ans**) peut participer uniquement s'il avait participé à la Coupe en 2021 dans le même club,

~~Pour 2023 et les années suivantes, la composition des équipes est ouverte à tous licenciés Vétérans.~~

~~Pour les 2 années suivantes, un licencié de moins de 60 ans ne peut participer que s'il avait participé à la Coupe dans le même club l'année précédente, ne sont donc concernés que les licenciés de 58 et 59 ans en 2023 et 59 ans en 2024.~~

~~Le licencié ayant participé en 2022 mais qui ne remplissait pas les conditions définies par ce règlement, ne pourra pas donc participer à cette compétition en 2023.~~

~~A partir de 2025, seuls les licenciés de 60 ans et plus pourront participer à la Coupe Vétérans~~

8.1 : Obligations :

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un Capitaine.

Le Capitaine doit impérativement être licencié dans le Club d'appartenance de l'équipe concernée et déposer sa licence avec celles des joueurs de son équipe à la table de marque avant le début de la rencontre.

Le Capitaine peut être non joueur. Si le Capitaine est joueur, il devra être repris dans la liste des joueurs sur la feuille de match.

8.2 : Composition :

Chaque équipe est composée de 6 licenciés par rencontre dont au minimum une féminine, le nombre de participants à une rencontre ne pouvant être inférieur à 4 sous peine pour l'équipe, d'être déclarée « Forfait » pour la rencontre concernée.

La composition des équipes sera enregistrée à partir des feuilles de matchs et n'est pas limitée en nombre de participants. Elle peut être différente d'une année à l'autre.

Il est bien sûr évident qu'une féminine qui a fait le tête à tête en « féminine » ne peut en aucun cas continuer les épreuves en « homme », de la même façon si elle fait le tête à tête en « homme », elle ne peut pas continuer en « féminine » pour chaque rencontre.

Mais pour les clubs ayant plusieurs équipes, **un joueur ou une joueuse ayant participé à une rencontre dans une équipe donnée, donc inscrit(e) sur une feuille de match de l'équipe, ne pourra pas changer d'équipe en cours d'année**, sous peine de déclarer l'équipe « Forfait » pour la rencontre concernée, et pouvant aller jusqu'à sa disqualification en cas de récidive.

Par contre, une équipe qui n'a qu'une seule féminine, peut remplacer celle-ci en cas d'absence justifiée (auprès du Référent du Comité de pilotage), par une féminine d'une autre équipe de ce même club.

8.3 : Mutés :

Le nombre de mutés dans la composition de l'équipe n'est pas limité, qu'ils soient mutés « internes »

ou « externes ».

8.4 : Tenue vestimentaire :

La tenue homogène du Club, avec identification du club, au minimum pour le haut est conseillée pour toutes les rencontres, et elle est obligatoire pour les phases finales.

Article 9 : RECOMPENSES

Des coupes et trophées seront remis aux équipes finalistes lors des finales.

Article 10 : LE JEU

10.1 : Principe :

Un match est joué par 6 joueurs par équipe et la mixité d'une équipe est respectée si au moins une féminine est dans l'équipe pour les parties en doublettes mixtes et en triplettes mixtes.

Le match se décompose en 4 cycles :

1^{er} CYCLE : 6 parties en Tête à Tête dont 1 opposition féminine et 1 opposition masculine

2^{ème} CYCLE : 3 parties en doublettes dont 1 opposition en doublettes mixtes

3^{ème} CYCLE : 2 parties en Triplettes dont 1 opposition en triplettes mixtes

4^{ème} CYCLE : 2 parties en Triplettes dont obligatoirement une triplète mixte contre une triplète non mixte

10.2 : Feuille de match :

Pour chaque rencontre, le Club Receiving devra fournir la Feuille de Match spécifique à la Coupe des Deux-Sèvres Vétérans. Elle est disponible sur le site du Comité Départemental (www.petanque79.com).

La liste des participants de chaque équipe devra être complétée par les Capitaines sur la feuille de match, cette liste pouvant être de 10 au maximum sans ajouts possibles, c'est-à-dire 6 joueurs et 4 remplaçants.

Si le Capitaine est également joueur, il doit être repris dans cette liste.

La présentation des licences est obligatoire pour tous les joueurs et le capitaine avant le début des rencontres, les joueurs inscrits sur la feuille de match et arrivant en retard devront présenter leur licence dès leur arrivée.

Le tirage au sort des rencontres se fait à l'aide de la feuille de match par pliage de celle-ci avant que les Capitaines n'inscrivent la composition de leurs équipes.

La composition des rencontres (TAT, doublettes et triplettes) est effectuée librement par le Capitaine avant chaque cycle du match, et n'est portée à la connaissance des adversaires que lorsque les deux Capitaines ont inscrit leurs équipes.

Pour le 1^{er} cycle (6 parties en Tête à Tête), la première rencontre oppose obligatoirement 2 féminines, pour les 2^{ème} et 3^{ème} cycles, les premières rencontres sur la feuille de match sont celles opposant les équipes mixtes

La feuille de match ne peut pas être modifiée (ni suppression, ni ajout) après le début de la rencontre.

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 et, si et seulement si, il est possible de vérifier sur la liste des licenciés

enregistrés sous Gestion Concours que sa licence a bien été validée.

De plus, si le joueur est effectivement licencié, il devra s'acquitter d'une amende de 10 € destinée à la Commission des Jeunes.

10.3 : Déroulement d'un match :

Toutes les parties d'un même cycle doivent débuter en même temps.

Les rencontres débutent à 14h00 et les Finales (1/2 + finales) à 8h30

10.4 : Remplacements :

Les remplacements sont possibles si plus de 6 noms sont inscrits sur la feuille de match.

Dans les parties en doublettes et en triplettes, il est permis de remplacer 1 seul joueur par équipe et ce, pour toutes les parties.

Les remplacements prévus ci-dessus ne doivent pas porter atteinte à la mixité des équipes prévue à l'Article 10.1 § 1 ci-dessus, donc une féminine ne peut être remplacée que par une féminine si une seule féminine est dans l'équipe mixte.

Cependant, il n'est pas interdit à une féminine de remplacer un licencié masculin

Les remplaçants sont obligatoirement les joueurs ou joueuses qui n'ont pas joué dans le cycle en cours,

un joueur remplacé ne peut donc pas devenir remplaçant au cours du même cycle, mais il peut l'être dans un autre cycle.

Donc un joueur remplacé dans une tripléte du 3^{ème} cycle ne peut pas être remplaçant dans la deuxième tripléte du 3^{ème} cycle mais peut l'être dans une tripléte du 4^{ème} cycle.

Les remplacements effectués devront être portés sur la feuille de match

Modalités du remplacement :

Chaque remplacement envisagé doit être signalé avant la fin d'une mène (avant l'arrêt de la dernière

boule jouée de la mène) par le capitaine de l'équipe, au capitaine de l'équipe adverse (et à l'arbitre s'il y a un 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 tripléte où il était demandé)

10.5 : Retards :

Un joueur arrivant en retard pourra participer au cycle en cours s'il était inscrit sur la feuille de match mais en subissant les pénalités prévues par le Règlement de la FFPJP.

10.5 : Attribution des points :

A chaque rencontre sont attribués des points de parties pour les parties gagnées :

2 points pour les parties en tête à tête, soit au total $6 \times 2 \text{ pts} = 12 \text{ points}$

3 points pour les parties en doublettes, soit au total $3 \times 3 \text{ pts} = 9 \text{ points}$

5 points pour les parties en triplètes, soit au total $4 \times 5 \text{ pts} = 20 \text{ points}$

0 point par partie perdue

Le total est donc de 41 points ce qui permet de déterminer un vainqueur pour la rencontre.

Pour effectuer un classement au fil des matchs de la 1^{ère} phase (phase de qualification) de la Coupe des Aînés, il est attribué à chaque équipe des points de rencontre :

- 3 points pour une victoire ;

- 1 point pour une défaite ;

- 0 point pour un forfait.

En cas de forfait d'une équipe pour une rencontre ;

Le vainqueur marquera 3 points de victoire et un goal-average de + 21

Le perdant marquera 0 point et un goal-average de - 21

En cas de forfait général ou de disqualification d'une équipe en cours d'année, tous les résultats des rencontres de l'équipe sont annulés et les classements sont modifiés en conséquence.

Contrairement aux concours, la Coupe des Deux Sèvres n'attribue pas de points de catégorisation aux joueurs.

Article 11 : LE JURY

Un Jury doit impérativement être constitué et affiché avant le début de la rencontre

Il sera composé :

. de l'Arbitre ou le faisant office d'arbitre

. d'un Délégué officiel s'il y en a un

. des Capitaines d'équipes

Il se réunit en cas de litiges signalés. Pour chaque réunion du Jury, un procès-verbal de réunion sera établi par le Délégué s'il y en a un, sinon par l'arbitre, et transmis au Référént du Comité de Pilotage.

En cas de litige non résolu par le Jury, le Comité de Pilotage statuera en cas d'urgence sur les suites à donner, et soumettra au Comité des Deux-Sèvres tous litiges pour décisions finales

En cas de non-respect du règlement, le Comité de Pilotage se réserve le droit de prendre des sanctions, retrait de points, voire la disqualification de l'équipe fautive.