



REGLEMENT NATIONAL DU CHAMPIONNAT DES CLUBS JEUNES CADETS - JUNIORS

1. OBJECTIFS

La FFPJP instaure dès 2011 une compétition spécifique pour les Jeunes en formule Championnat par Equipes de Clubs. L'objectif est le développement d'une pratique régulière pour les catégories en question dans un esprit de compétition par équipes en représentativité du club ou d'une Ecole de Pétanque. Ceci avec le but final l'accroissement de nos effectifs jeunes en leur proposant un nouveau mode de compétition.

Ces championnats ont pour objectif de faire jouer le maximum de licenciés. C'est pourquoi peu de restrictions sont faites dans le domaine du regroupement de plusieurs clubs et dans la composition des équipes jeunes avec les deux catégories.

- Vu la disparité des effectifs en Jeunes, les Comités Départementaux ont la liberté de construire leur championnat en fonction de leur spécificité. Chez les jeunes, le niveau pourra être très variable d'une année sur l'autre. Il sera conseillé de faire une première phase de qualification avant de faire une phase finale, peut-être à plusieurs niveaux...
- Si les expériences départementales s'avèrent constructives et efficaces, il pourra être envisagé une phase régionale avec les vainqueurs des championnats départementaux.
- Chaque année, un bilan de l'avancée de la structuration départementale et régionale sera fait pour envisager la programmation d'un regroupement national.

Le présent règlement est établi dans le but d'avoir une uniformité certaine dès le départ de ces nouveaux championnats. Il sera modifié sur la base des remontées du terrain et de l'éventuelle portée nationale qu'ils pourraient prendre.

2. COMPOSITION DES EQUIPES CADETS / JUNIORS

- Les ententes géographiques de clubs sont autorisées jusqu'à 3 clubs maximum, et gérées par le Comité Départemental qui devra donner son accord. La constitution d'équipes départementales n'est pas autorisée.
- Un club peut engager plusieurs équipes.
- Dans le championnat Cadet-Juniors, il est proposé une épreuve de tir de précision simplifié pour faciliter la réussite des participants. L'objectif du développement est de mettre l'épreuve référencée au championnat du Monde dans ce programme lorsque le niveau le légitime.
- Appellations Cadets / Juniors
 - Niveau départemental : CDC-CJ
 - Niveau régional : CRC-CJ

- Les équipes seront formées au minimum de 4 joueurs et au maximum de 6 joueurs (4+2 remplaçants) sur la feuille de match. En effet, le remplacement n'est pas autorisé dans les tête-à-tête. Un remplacement est autorisé dans chacune des deux doublettes de la seconde phase et un seul dans la triplète de la 3^e phase. On ne peut donc pas remplacer les 2 joueurs de la même doublette ni 2 joueurs de la triplète.
- Modalités de remplacement
 - Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le coach de l'équipe, au coach de l'équipe adverse et à l'arbitre, lors de la mène précédant le remplacement
 - Dans tous les cas le joueur sorti ne peut rentrer dans une autre partie de la même phase.
- Chaque équipe doit être accompagnée d'un coach adulte qui dépose sa licence à la table de marque. Il est fortement recommandé que le coach soit Educateur Fédéral avec au moins la carte Initiateur.
- Les équipes ne peuvent comprendre plus de 2 Juniors sur le terrain (3 possibles sur la feuille de match).
- **Il est conseillé aux coaches de faire jouer les joueurs de la même catégorie entre eux dans un souci d'équité.**

3. FORMULE DES CHAMPIONNATS CADETS / JUNIORS

- PHASE 1 : 4 Tête à Tête à 2 points = $4 \times 2 = 8$ points
 - PHASE 2 : 2 Doublettes à 4 points = $2 \times 4 = 8$ points
 - PHASE 3 : 1 Triplète à 4 points = $1 \times 4 = 4$ points
 - 1 Tir de précision (ou tir de précision simplifié) à 4 points = $1 \times 4 = 4$ points
 - Total du match = $8+8+4+4 = 24$ points de telle sorte que le match nul est possible
- Classement

Dans le cadre des journées de championnats, le match nul est possible. En revanche s'il faut départager deux équipes dans le cadre d'une phase finale, il faut prendre en compte successivement les critères suivant :

 - Nombre d'épreuves remportées.
 - Goal average de toutes les épreuves
 - Résultat de la triplète

Pour élaborer le classement dans une phase de championnat, chaque victoire rapporte 3 points, le match nul 2 points et la défaite 1 seul point. En cas de forfait pour une rencontre, l'équipe ne marque aucun point. A l'intérieur d'une rencontre, en cas de forfait lors d'une partie, l'équipe forfait a perdu 0-13.

 - A la fin de toutes les rencontres, si deux équipes ont le même nombre de points, elles seront départagées par leur opposition respective. Si l'opposition se résume à une seule confrontation, on reprend les critères précédents. Si leur opposition s'est déroulée sur au moins deux rencontres, il est pris dans un premier temps le résultat des oppositions, puis dans un second temps on reprend les critères précédents calculés sur l'ensemble des parties.

- Si l'égalité concerne au moins trois équipes, il est pris en considération **les confrontations entre ces trois équipes** avec comme critères successifs, les victoires, le score average de toutes les rencontres entre elles, et enfin le score average de toutes les épreuves de toutes les rencontres.

4. Conditions d'organisation pour les clubs organisateurs

- Tracer les 4 terrains nécessaires pour chaque rencontre.
- Prévoir un officiel pour la gestion de la compétition (remplissage de la feuille de match) et assurer la gestion, le déroulement des ateliers point, tir, tir de précision, ou tir de précision simplifié. Il est fortement conseillé d'avoir un arbitre pour gérer la partie spécifique de la 3^e phase.
- Il est aussi conseillé de faire plusieurs rencontres sur un même site afin de mutualiser la présence d'un délégué et du corps arbitral.

5. Tenue vestimentaire

- Les joueuses et joueurs participant aux différentes rencontres de tous les niveaux CDC et CRC doivent être habillés avec au moins un haut identique portant l'identification du club ou de l'entente de clubs si c'est le cas y compris pour les Tête à Tête.
- Le port de publicité est autorisé suivant nos textes en vigueur.

6. Gestion, saison sportive et tirage au sort

- La gestion du championnat est réalisée par un comité de pilotage placé sous autorité du Comité Directeur du CD et/ou de la Ligue
- Saison sportive : 1er février au 15 novembre de l'année en cours
- Tirage au sort
 - CD : dans le cas où un groupe ou division comprend 2 équipes du même club celles-ci doivent être opposées entre elles dès le 1^{er} match
 - Ligue : idem et s'applique aussi pour 2 équipes du même département

7. Règlements Intérieurs des CD et Ligues

- Les CD et Ligues peuvent joindre au présent règlement un Règlement Intérieur fixant leurs spécificités qui ne peuvent en aucun cas aller à l'encontre du présent règlement.

ANNEXE 1 : FEUILLE DE MATCH

ANNEXE 1a : FICHE DE RESULTATS

ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCE

ANNEXE 2 : LE TIR DE PRECISION SIMPLIFIE

ANNEXE 1a : FICHE DE MATCH

Feuille de Match



Championnat par Equipes de Clubs FEMININ / JUNIOR-CADET

Valeur des parties: Tête à Tête = 2 pts / Doublette = 4 pts / Triplette = 4 pts et Tir de précision = 4 pts

Comité - Ligue de:

Division:

Groupe:

Date:

Lieu:

Equipe N° _____

A

Equipe N° _____

B

Club:

Club:

Coach Equipe A - N° Licence

Coach Equipe B - N° Licence

Nom: Prénom:

Nom: Prénom:

A

Composition des Equipes

B

	Nom - Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

	Nom - Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

En cas d'incident joindre un rapport

CHAMPIONNAT FEMININ et JUNIOR/CADET PAR EQUIPES

ORDRE des RENCONTRES & FEUILLE de RESULTATS

Club de :

A

contre

Club de :

B

TETE-A TETE		SCORE	PTS
1			2 - 0
2			2 - 0
3			2 - 0
4			2 - 0
S/TOTAL PTS →			

contre
contre
contre
contre

TETE-A TETE		SCORE	PTS
1			0 - 2
2			0 - 2
3			0 - 2
4			0 - 2
S/TOTAL PTS →			

DOUBLETTE		SCORE	PTS
1			4 - 0
2			
1			4 - 0
2			
Joueur remplacé n°1 :			
Joueur remplaçant n° 1 :			
Joueur remplacé n°2 :			
Joueur remplaçant n°2 :			
S/TOTAL PTS →			

contre
contre

DOUBLETTE		SCORE	PTS
1			0 - 4
2			
1			0 - 4
2			
Joueur remplacé n°1 :			
Joueur remplaçant n° 1 :			
Joueur remplacé n°2 :			
Joueur remplaçant n°2 :			
S/TOTAL PTS →			

TRIPLETTE		SCORE	PTS
1			4 - 0
2			
3			
TIR DE PRECISION			4 - 0
1			
Joueur remplacé n°1 :			
Joueur remplaçant n° 1 :			
S/TOTAL		PTS →	

contre
contre

TRIPLETTE		SCORE	PTS
1			0 - 4
2			
3			
TIR DE PRECISION			0 - 4
1			
Joueur remplacé n°1 :			
Joueur remplaçant n° 1 :			
S/TOTAL		PTS →	

Total Général Equipe A	PTS →	
NOMBRE DE PARTIES GAGNEES A		
SCORE AVERAGE A		

Total Général Equipe B	PTS →	
NOMBRE DE PARTIES GAGNEES B		
SCORE AVERAGE B		

Gagnante Equipe N° _____ du Club : _____
 Perdante Equipe N° _____ du Club : _____

Signature Coach Equipe A

Nom - Prénom & Signature de l'Arbitre/Délégué

Signature Coach Equipe B

ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCES

EPREUVE DU TIR DE PRECISION

TIR DE PRECISION: 5 FIGURES - 20 BOULES																											
		ATELIER 1					ATELIER 2					ATELIER 3					ATELIER 4					ATELIER 5					
TIR DE PRECISION NORMAL		6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 1	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 2	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 3	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 4	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 5	TOTAL
TIR SIMPLIFIE CADETS-JUNIORS-F		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		
TIR SIMPLIFIE MINIMES-BENJAMIN		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		
NOM	PRENOM																										

TIR DE PRECISION: 5 FIGURES - 20 BOULES																											
		ATELIER 1					ATELIER 2					ATELIER 3					ATELIER 4					ATELIER 5					
TIR DE PRECISION NORMAL		6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 1	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 2	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 3	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 4	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL 5	TOTAL
TIR SIMPLIFIE CADETS-JUNIORS-F		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m		
TIR SIMPLIFIE MINIMES-BENJAMIN		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		
NOM	PRENOM																										

ANNEXE 2 : TIR DE PRECISION SIMPLIFIE

1. TERRAIN DE JEU

Le terrain de jeu utilisé est celui prévu par le R.P.J. (art.5 et figures 1-5). Il y a un cercle de 1 mètre de diamètre où sont situés les objets, et 2 cercles de 50 cm pour la position du tireur, à 6,5 mètres et 7,5 mètres pour les cadets, juniors et seniors et 5,5 mètres et 6,5 mètres pour les minimes et benjamin du centre de la cible.

2. OBSTACLES ET CIBLES

Ils sont placés comme indiqué sur le schéma figures 1-5, à l'intérieur d'un cercle de 1 mètre de diamètre. Les objets sont séparés, dans le cas où il y en aurait au minimum 2, **de 15 centimètres d'écart (soit deux boules)**, d'une extrémité des cibles à l'autre extrémité des obstacles, sauf dans la figure 3 où là, l'espace entre la cible et les obstacles est ramené à 3 cm.(tir de précision).

Les boules cibles sont toujours placées au centre des cercles de cible, **soit à 6,5 mètres et 7,5 mètres pour les catégories à partir des cadets, soit 5,5 mètres et 6,5 mètres pour les minimes et benjamins. Le but cible est placé de la même manière au centre de la cible.**

3. MATERIEL UTILISE

- boules cibles, figures 1, 2, 3 et 4. Elles ont toutes un diamètre identique de 74 mm. , un poids de 700 grammes et elles sont lisses. Elles sont de couleur claire.
- But cible, figure 5. Il a un diamètre identique à celui de la figure 2. Il est de couleur claire.
- boules obstacles, figures 3 et 4. Elles sont identiques au point a) ci-dessus. Elle est de couleur foncée.
- but obstacle, figure 2. Il a un diamètre identique à celui de la figure 5. Il est de couleur foncée.
- Cercles de 1 mètre de diamètre pour matérialiser la cible.
- Cercles de la lancer de 50 cm.

4. VALIDITE DU TIR

Le tir est valable lorsque l'impact du tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouvent les cibles et obstacles.

41. Marque 1 point : Le tir est valable lorsque la boule cible est touchée régulièrement sans quitter le cercle.

- Pour les **figures 2 et 4** si l'objet obstacle est touché au retour de la boule de tir, quelles que soient les positions de la boule cible, du but ou boule obstacle ainsi que la boule de tir.

- Pour la **figure 3** si l'impact du tir est la boule cible et que la boule obstacle noire est touchée.
- Pour la **figure 5** si le bouchon est touché sans être déplacé

42. Marque 3 points : Le tir est valable lorsque l'objet (ou l'un des deux objets) touché régulièrement quitte définitivement le cercle. Ceci pour les **figures 1, 2, 3 et 4**. Pour les **figures 2,3 et 4**, les boules ou but obstacles ne doivent pas bouger. Le tir est valable **figure 5** si le but cible est touché régulièrement et ne quitte pas le cercle où il était situé.

43. Marque 5 points : Le tir est valable si la boule de tir ne quitte pas l'emplacement du cercle où sont situés les cibles et obstacles (carreau) **figures 1, 2, 3 et 4**. Pour les **figures 2, 3 et 4** les boules ou but obstacles ne doivent pas bouger. Le tir est valable **figure 5** si le but cible quitte le cercle où il était situé après avoir été régulièrement touché.

44. Marque 0 point : La boule cible est manquée, ou le tir est non valable (Impact en dehors de la cible) ou si la boule de tir touche en premier les objets obstacles **figures 2, 3 et 4**.

Marque maximum d'une série 100 points.

5. DEROULEMENT DE L'EPREUVE

Chaque tireur doit effectuer une série complète de 20 tirs de la figure 1 à la figure 5 avec **2 TENTATIVES par DISTANCE**. Un arbitre tiendra la feuille de contrôle des points et le reste de l'équipe du tireur remettra les objets en place pour leur coéquipier. Les adversaires tirent l'un après l'autre depuis la figure 1 à la première distance, jusqu'à la figure 5 à la seconde distance. Ils ont 30 secondes au maximum par boule tirée. Dans le championnat par équipe, le match nul est autorisé. Dans le cadre d'un championnat de tir (confrontations à 2 joueurs avec vainqueur obligatoire), en cas d'égalité, on procèdera à une série de 5 tirs, 1 par figure à 5,5 mètres pour les benjamins-minimes et 6,5 pour les autres (soit un nouveau décompte de points, maximum 25 points, et ceci dans le même ordre de passage). En cas de nouvelle égalité on refera le même procédé. Si l'égalité est effective lors d'une phase de qualification à la meilleure performance, ce sera le nombre de 5 points réussis par cible et ensuite le nombre de 3 points réussis par cible qui seront déterminants pour départager les ex aequo.

TIR DE PRECISION: 5 FIGURES - 20 BOULES																									
		ATELIER 1				ATELIER 2				ATELIER 3				ATELIER 4				ATELIER 5							
TIR DE PRECISION NORMAL		6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL	6,5m	7,5m	8,5m	9,5m	TOTAL	TOTAL			
TIR SIMPLIFIE CADETS-JUNIORS-F		6,5m	6,5m	7,5m	7,5m	TOTAL	6,5m	6,5m	7,5m	7,5m	TOTAL	6,5m	6,5m	7,5m	7,5m	TOTAL	6,5m	6,5m	7,5m	7,5m	TOTAL	TOTAL			
TIR SIMPLIFIE MINIMES-BENJAMIN		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	TOTAL	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	TOTAL	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	TOTAL	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	TOTAL	TOTAL			
NOM	PRENOM																								