



COMITÉ DE LA HAUTE-VIENNE

CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL DES CLUBS VÉTÉRAN 2020

REGLEMENT

ARTICLE 1 : OBJET

Il est créé une compétition au niveau départemental dont l'appellation est Championnat Départemental des Clubs Vétérans (**C.D.C.-V**)

Elle se déroule par équipes composées de joueurs d'un même club, sous forme de championnat régulier avec application du règlement de jeu officiel de la FFPJP.

Elle est gérée par le comité départemental de la Haute Vienne auprès duquel les clubs doivent inscrire leurs équipes avant la date limite fixée par ce dernier.

1^{ère} PARTIE : ARCHITECTURE

ARTICLE 2 : LES DIVISIONS ET LES GROUPES

2.1 - Terminologies à appliquer :

Le CDC-V comprend 3 divisions départementales hiérarchisées.

Un club peut engager plusieurs équipes en **CDC-V**. Quand c'est le cas, l'identification des équipes d'un même club se fait de la façon suivante :

- La première équipe porte le nom précis du club suivi du N°1 (sauf clubs ayant des équipes en CTC et ou CNC).
- La deuxième équipe porte le nom précis du club suivi du N°2 etc...

2.2. – Montées / Descentes :

Chaque année s'applique le système de montées / descentes entre les divisions de différents niveaux avec au moins la montée et la descente d'une équipe dans chaque division.

Le nombre de montées / descentes entre divisions est fixé conformément à l'article 15 du présent règlement.

2.3 – Situation des clubs à plusieurs équipes :

Quand un club possède plusieurs équipes à un même niveau et une même division, les équipes doivent être placées dans des groupes différents. Quand il n'y a qu'un groupe, les équipes doivent obligatoirement se rencontrer lors de la première journée.

2.4 – Remplacement d'équipe (s) laissant une place vacante dans une division :

En cas de place laissée vacante par une équipe rétrogradée suite à une sanction sportive ou suite à une équipe qui se retire, la priorité est donnée aux équipes des divisions immédiatement inférieures prises dans l'ordre du classement plutôt qu'au repêchage d'équipes qui descendent.

2.5 – Refus de montée en division supérieure :

Un club peut refuser la montée obtenue par le classement, mais les raisons doivent être motivées par le Président du Club au Comité Directeur. Une fois le refus de montée accepté, celle-ci est accordée au suivant du classement et ainsi de suite.

2.6 – Refus de monter en CTC ou CNC :

La sanction est l'inscription, l'année suivante, dans la dernière division du CDC "Décision FFPJP ".

ARTICLE 3 : SAISON SPORTIVE ET CALENDRIER

3.1 – Saison sportive :

Le championnat des clubs 2020 est organisé du mardi 1er avril au mardi 30 juin.

3.2 – Calendrier – Tirage au sort :

Un tirage au sort est préalable pour l'établissement du calendrier. Il comporte les dates et lieux des rencontres.

Les rencontres se dérouleront sur 1 seule confrontation. Le calendrier des rencontres sera établi en début de saison par la commission d'organisation.

Les rencontres se joueront obligatoirement le mardi.

3.3 – Déroulement des rencontres :

Pour toutes rencontres devant se jouer au boulodrome, les responsables d'équipes devront prendre contact avec **Jean - Luc DUBREUIL (Tél. : 05 55 35 31 92)**, le plus rapidement possible. Les demandes seront satisfaites dans l'ordre d'arrivée.

ARTICLE 4 : REPORTS

Si pour un cas de force majeure et après accord des 2 clubs, une rencontre ne pouvait se disputer à la date prévue, un délai de rigueur serait exceptionnellement accordé jusqu'à la date de report la plus proche.

Tout report de date est interdit entre deux clubs.

Les seuls reports possibles seront le lundi précédant la date initialement prévue au calendrier.

Le report « pour convenances personnelles » sera refusé.

Tout report lors de la dernière journée de championnat est strictement interdit (ceci afin de ne pas influencer sur les classements finaux).

En cas de désaccord total entre les 2 équipes :

- la commission d'organisation imposera une date.
- Si l'une ou l'autre, voir les 2 équipes ne se présentaient pas, elles seraient déclarées « forfait », une pénalité de 30 € sera également appliquée dès le 1er forfait.

Dans tous les cas la commission d'organisation doit être prévenue de la demande de report et de la nouvelle date souhaitée, par l'imprimé prévu à cet effet. Toute demande de report de match doit parvenir au secrétariat du comité départemental de pétanque avec la décision du club adverse et ce, au moins une semaine avant la date prévue au calendrier. La commission d'organisation sera la seule compétente pour donner son accord sur le report.

ARTICLE 5 : CHARGES DU CLUB ORGANISATEUR

Traçage des terrains obligatoire soit 6 terrains par match sinon au moins 3 terrains (dans ce cas les têtes à têtes se joueront sur 2 tours). Dimensions souhaitées de 12 x 3 m.

Le club organisateur doit également prévoir :

- Eclairage, sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat,
- Assurer l'accueil des équipes,
- Assurer la transmission des résultats.

ARTICLE 6 : TRANSMISSION DES RESULTATS :

Le responsable de l'équipe recevant devra communiquer le résultat de la rencontre **au plus tard le mercredi avant 21 heures, à Eric PRADEAU (Tél : 06 70 35 86 29) en envoyant un SMS, ou par mail à : site.cd87@petanque87.fr**

En indiquant obligatoirement les renseignements suivants (**Club, Journée, Division, Poule, Nom des 2 équipes et score**), ceci afin de permettre au responsable de la communication de mettre à jour le plus rapidement possible le site Internet du Comité.

En cas de non communication du résultat une amende financière sera appliquée (art 14).

D'autre part, il devra envoyer la feuille de match avant le vendredi soir suivant la date de la rencontre (cachet de la poste faisant foi) au comité départemental pour permettre la mise à jour des classements. Les feuilles de matchs qui sont déposées au boulodrome devront l'être au plus tard le mercredi.

La photo de la feuille de match avec un portable ne convient pas.

En cas de non envoi dans le délai imparti, une amende financière sera appliquée (art 14).

2^{ème} PARTIE : LES EQUIPES

ARTICLE 7 : PARTICIPATION

7.1 – Inscriptions :

Un club peut engager plusieurs équipes en CDC-V.

7.2 – Identification :

Pour les clubs possédant plusieurs équipes, l'identification se fait par le nom précis du club suivi d'un numéro (1,2,3, etc...)

7.3 – Tenue vestimentaire :

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique pour tous les niveaux, CDC, CTC et CNC (capitaine compris).

Les joueuses et joueurs participant aux différentes rencontres de CDC doivent impérativement être habillés avec le haut identique portant l'identification du club, y compris pour les têtes à têtes, **le bas doit aussi être identique (tenue sportive).**

Publicité : Elle est autorisée dans le respect des lois et règlements en vigueur (par exemple tabac et alcool sont interdits de publicités).

ARTICLE 8 : COMPOSITION DES EQUIPES

La composition des équipes est ouverte aux joueuses et joueurs âgés d'au moins de 60 ans dans l'année.

8.1 – Capitaine :

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

Si une équipe utilise un « capitaine/coach » non joueur, celui-ci 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 – Changement d'équipe :

Pour éviter que des joueurs puissent jouer dans différentes équipes de leur club ou limiter les changements, les mesures suivantes seront appliquées :

Mesure générale :

- **Etablir des listes de joueurs par équipe (la liste n'est pas limitative et peut être évolutive en cours de saison, mais ne doit pas inclure des joueurs ayant joué pour une autre équipe).**

Mesure pratique :

Les clubs doivent faire parvenir au Comité, dans un délai minimum de 15 jours avant la 1^{ère} journée de compétition, les listes initiales de joueurs participant pour chaque équipe engagée. **Il sera admis que cette liste puisse être jointe à la feuille de match de la première rencontre.**

Chaque responsable d'équipe devra être en possession d'une copie de cette liste à chaque rencontre de CDC. Il devra vérifier que tous les joueurs de son équipe sont bien inscrits sur cette liste.

Toutefois 2 joueurs maximum pourront changer d'équipe, mais uniquement pour une division supérieure, et ils ne pourront plus en changer par la suite. De même, une équipe ne pourra pas comporter plus de 2 joueurs venant d'une division inférieure.

En cas de non-respect de ces règles, il sera appliqué les sanctions prévues aux articles 12 et 13 du présent règlement.

Les joueurs ne pouvant pas ou plus changer d'équipes en application de ces mesures sont appelés « joueurs brûlés ».

Les règles des « joueurs brûlés » s'appliquent aux Féminines qui voudraient passer en cours de saison des Championnats Féminins aux Championnats Masculins et inversement.

Sanction pour tout manquement à ce qui précède : Match perdu par pénalité.

Les joueurs ne pouvant pas ou plus changer d'équipes en application de ces mesures sont appelés « joueurs brûlés ».

Sanction pour tout manquement à ce qui précède : Match perdu par pénalité.

8.3 – Joueurs mutés :

Un seul joueur muté extra départemental est autorisé par équipe.

3^{ème} 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 :

- . une phase en tête à tête avec 6 parties,
- . une phase en doublettes avec 3 parties,
- . une phase en triplètes avec 2 parties.

9.1 – Feuille de match :

Les responsables d'équipes sont tenus de renseigner la feuille de match prévue à cet effet et de vérifier la validité des licences de l'équipe adverse. Aucune réclamation ne sera retenue sur ces points à postériori.

Les équipes sont constituées de 6 joueurs, mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque rencontre peuvent comporter jusqu'à 8 joueurs, soit 2 remplaçants maximum. **Le nom des joueurs doit être inscrit par ordre alphabétique**

La composition des têtes à têtes, doublettes et des triplètes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase du match et n'est portée à la connaissance du capitaine adverse qu'avant chaque partie.

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

Seules les feuilles de match spécifiques au championnat des clubs peuvent être utilisées. Elles sont disponibles auprès du comité ainsi que le sur le site internet du Championnat des Clubs sous rubrique « Feuilles de matchs ».

9.2 – Déroulement d'un match et attribution de points

A chaque phase du match, sont attribués des points pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, 4 points en doublette, 6 points en triplète.

Le total est donc de 36 points, soit :

- 6 têtes à têtes à 2 points : Total 12 points,
- 3 doublettes à 4 pts : Total 12 pts,
- 2 triplètes à 6 pts : Total 12 pts.

Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur tout en permettant le match nul.

Pour effectuer un classement au fil des matchs, il est alors attribué à chaque équipe :

- 3 points pour une victoire,
- 2 points pour un match nul,
- 1 point pour une défaite,
- 0 point pour un forfait.

Contrairement aux concours, le championnat des clubs vétérans n'attribue pas de points de catégorisation aux joueurs individuellement.

9.3 – Les remplacements :

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

Ils peuvent intervenir en cours de partie sauf en Tête à Tête.

Dans les parties doublettes et triplètes 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 triplète.

Modalités de 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).

ARTICLE 10 : CRITERES DE CLASSEMENT GENERAL DES EQUIPES

10.1 – Phase championnat :

1- Total des points marqués,

2- En cas d'égalité de points au classement :

- Entre 2 équipes : résultat de l'opposition entre elles. En cas de nul, application du critère 3 et si nécessaire 4 et 5 ;
- Entre 3 ou plusieurs équipes : à partir des résultats des seules oppositions des équipes concernées, application du critère 1, puis si nécessaire de 3 à 5. Si le départage permet de classer une ou des équipes avec le critère 1, les autres équipes encore à égalité sont classées en application des critères 2 à 5.

3- Goal-average général (différence des points Pour et Contre),

4- Total des points « pour » le plus élevé,

5 – Le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu puisque ce nombre est impair (6 TT + 3 D + 2 T = 11).

10.2 – Cas exceptionnels de phases de barrages et poules de qualifications :

Lors des phases finales (1/2 finales) ou barrages, seuls seront autorisés les joueurs ayant participé à au moins 3 rencontres dans l'équipe qualifiée.

En cas de match nul lors de phases finales ou de barrages, sera appliqué un tir de départage et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ».

Déroulement de l'épreuve de tir de départage :

Cercle de tir de 1 m de diamètre (cercle de placement de la boule cible),

Cercle de lancer de 0.50 m de diamètre (cercle de lancer / position du tireur).

Une liste de 6 joueurs inscrits sur la dernière feuille de match jouée est préétablie par les 2 capitaines avant le tir.

Le tir de la boule cible s'effectue uniquement à la distance de 8,50 m (du bord du cercle de lancer au centre de cercle de placement de la boule cible) sur 2 tours, c'est-à-dire que chacun des 6 tireurs aura 2 boules à tirer.

A chacun des 2 tours, le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir, en opposant 1 à 1, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste.

Les joueurs des 2 équipes sont placés sur le côté à 2 mètres à l'arrière du tireur. Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1^{er} tour et du passage des 12 joueurs.

La désignation de l'équipe qui débute le tir se fait par tirage au sort.

Les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre principal placé au cercle de placement de la boule cible et après validation du tir (jugement des pieds dans le cercle) par le second arbitre placé au cercle de lancer.

- 1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de tir, placement de la boule cible,
- 3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de tir, placement de la boule cible,
- 5 points pour le carreau restant dans le cercle de tir, placement de la boule cible.

L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours remportera le match.

En cas d'égalité après les 2 tours, on procèdera à l'épreuve de tir appelée « mort subite » aux mêmes conditions que dans les 2 tours, mais sans décompte de points, le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.

4^{ème} PARTIE : LA DISCIPLINE

ARTICLE 11 : CAS DE RETARDS DE JOUEURS OU D'EQUIPES

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 d'une heure.

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points de 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 d'une heure, 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 triplettes. Passé le délai d'une heure, le joueur inscrit sur la feuille de match, mais qui n'avait 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 d'une heure le nombre de joueurs, ayant déposé leur licence, est inférieur à 4, l'équipe est considérée comme forfait.

Retard de toute l'équipe :

Le délai de plus d'une heure 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 application des sanctions pécuniaires afférentes.

En cas de malaise :

En cas de malaise d'un joueur au cours de la partie, cette dernière n'est pas arrêtée. Si c'est à lui de jouer, le joueur concerné par le malaise perd une boule à jouer toutes les minutes. Si au bout d'un quart d'heure, le joueur n'a pas repris la partie, il lui est interdit de reprendre la compétition ainsi que toutes les rencontres de la journée.

ARTICLE 12 : FORFAIT ET SANCTIONS PECUNIAIRES

12.1 – Définition du forfait :

- En application de l'application de l'article 11 concernant les joueurs retardataires,
- Quand une équipe se présente à moins de 4 joueurs inscrits sur la feuille de match (à 4 la rencontre peut se jouer et même être remportée),
- Quand une équipe présente 4 ou 5 joueurs sur la feuille de match et qu'elle n'est plus en mesure de remporter le match après la 1^{ère} phase,
- Abandon en cours de match.

Un club sachant qu'une de ses équipes est « FORFAIT » a pour obligation de prévenir son ou ses « adversaires » et le responsable de la C.O.C. par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

Cette disposition ne dispense pas le club de l'amende pour forfait.

L'équipe vainqueur d'un forfait sera considérée comme ayant remporté le match 19 à 0 (3 points avec un goal average de + 19).

12.2 – Amendes pour forfaits :

Premier forfait : amende de 30 €. L'abandon en cours de match équivaut à un forfait équivalent.

A compter du 2^{ème} forfait, le forfait général est prononcé avec amende de 200 €.

12.3 – Forfait général :

En cas de forfait général en cours de championnat, tous les résultats précédents de l'équipe sont annulés.

Le forfait général intervenant avant le début du championnat, mais après l'établissement du calendrier, est considéré forfait général en cours de compétition avec les mêmes conditions d'amendes et de sanctions sportives.

Le forfait général d'une équipe se déclare par courrier signé du Président du Club au responsable de la C.O.C. accompagné du chèque correspondant au montant de l'amende libellé à l'ordre du Comité Départemental.

Le responsable de la C.O.C. doit modifier le tirage au sort en conséquence du forfait et en informer les autres équipes de la division ou groupe de l'équipe forfait.

Mode de règlement des amendes :

C'est le responsable de la C.O.C. qui établit une facture au club dont une équipe a fait forfait avec indication précise des conditions (nom précis et n° de l'équipe en CDC, date, lieu et nombre de matchs + forfait général éventuel) amenant au montant total à verser.

Cette facture sert de justificatif comptable aux 2 parties.

ARTICLE 13 : FAUTES ET SANCTIONS SPORTIVES

Joueur non licencié participant à une rencontre : rencontre perdue pour l'équipe fautive avec **0 point** et un score de 19 à 0 en faveur de l'équipe non pénalisée.

Joueur ayant déjà participé dans une équipe de niveau supérieur en C.D.C et jouant dans une équipe de niveau inférieur : rencontre perdue pour l'équipe fautive avec **0 point** et un score de 19 à 0 en faveur de l'équipe non pénalisée.

Joueur ayant déjà participé dans une équipe de même niveau et jouant dans une autre équipe de ce niveau (cas de club ayant plusieurs équipes dans la même division) : rencontre perdue pour l'équipe fautive avec **0 point** et un score de 19 à 0 en faveur de l'équipe non pénalisée.

Joueur ayant évolué dans plus de 2 équipes au cours de la saison: rencontre perdue pour l'équipe fautive avec **0 point** et un score de 19 à 0 en faveur de l'équipe non pénalisée.

Joueur ayant joué dans plusieurs équipes lors d'une même journée de championnat : rencontre perdue pour l'équipe fautive avec **0 point** et un score de 19 à 0 en faveur de l'équipe non pénalisée.

ATTENTION AU NUMERO DE LA JOURNEE DE CHAMPIONNAT SURTOUT SI VOUS AVEZ DES EQUIPES DANS PLUSIEURS DIVISIONS.

Forfait de l'équipe : rencontre perdue pour l'équipe fautive avec **0 point** et un score de 19 à 0 en faveur de l'équipe présente.

Autres fautes pouvant être prises en considération :

- ° Forfait général en cours de compétition, Match « arrangé », Abandon en cours de match ou de journée, Refus du règlement des amendes dues.

Sanctions relatives et pour cas non prévus

° Tous les cas non prévus seront traités directement par la C.O.C pour le Comité Départemental.

° En plus des sanctions administratives (amendes) une équipe de club peut se voir appliquer des sanctions sportives par les mêmes structures que ci-dessus pouvant aller de la pénalité de points à la rétrogradation, voir l'exclusion du championnat des clubs.

ARTICLE 14 : SANCTIONS ADMINISTRATIVES

Résultat non communiqué (cf. art. 6): A la charge de l'équipe recevant, pour tout résultat non communiqué le **mercredi suivant la rencontre avant 21 H**, une amende financière de 20 € sera appliquée au club fautif.

Feuille de match non parvenue dans les délais (cf art. 18): A la charge de l'équipe recevant, pour toute feuille de match non parvenue le **vendredi** suivant la date de la rencontre, cachet de la poste faisant foi, **une amende financière de 30 €** sera appliquée au club fautif. Valable également pour les équipes déposant leur feuille directement au boulodrome.

Article 15 : ACCESSIONS - RELEGATIONS

DES DESCENTES, DES MONTEES OU DES CREATIONS DE POULES SUPPLEMENTAIRES SE FERONT EN FONCTION DES RELEGATIONS OU ACCESSIONS DANS LES POULES NATIONALES ET REGIONALES.

1^{ère} division : (1 poule unique de 10 équipes) : L'équipe classée 1^{ère} en 1^{ère} division sera sacrée championne départementale et accédera en championnat régional.

Les équipes classées 9^{ème} et 10^{ème} seront reléguées en 2^{ème} division l'année suivante (voir plus si descente de poule territoriale).

2^{ème} division : (2 poules de 10 équipes) : Les équipes classées 1^{ère} de chaque poule accèderont à la 1^{ère} division l'année suivante (voir plus si descente de territorial).

Les premiers de chaque poule se rencontreront pour disputer le titre de champion départemental le 14 novembre 2020 au Moulin Pinard à 14 Heures.

Les équipes classées à la 9^{ème} et 10^{ème} place seront reléguées en 3^{ème} division l'année suivante (voir plus si descente de régionale).

3^{ème} division : (3 poules de 8 équipes) : Les équipes classées 1^{ère} de 3^{ème} division, ainsi que la meilleure 2^{ème} accèderont à la 2^{ème} division). **(Voir plus si pas de descente de territorial).**

Il sera effectué un tirage au sort entre les premiers de chaque poule, deux d'entre eux se rencontreront pour disputer un match de barrage le vendredi 13 novembre 2020 à 19h30. Le vainqueur et l'équipe qualifiée d'office se rencontreront pour disputer le titre de champion départemental le 14 novembre 2020 au Moulin Pinard à 14 Heures.

Article 16 : CONDITIONS CLIMATIQUES

En cas de mauvais temps, pendant la saison automnale, les rencontres pourront être inversées si le club recevant ne dispose pas de structures couvertes.

Article 17 : NON ACCESSION

Dans le cas où des équipes devant monter en division supérieure ne renouvelleraient pas leur engagement l'année suivante ou non autorisées à monter, elles seraient remplacées automatiquement par les équipes les mieux classées dans la division inférieure ou par les relégables à la charge de la commission C.O.C de définir l'option la moins pénalisante .

Article 18 : FEUILLE DE MATCH

La feuille de match est le document officiel permettant de dresser le constat du déroulement de la rencontre. Elle doit être établie avant le match sous la responsabilité des équipes en présence. Toutes les rubriques doivent être renseignées.

En cas de match non joué : quelle que soit la cause, une feuille de match doit être établie et envoyée par le club recevant (ou présent).

D'autre part, il devra **envoyer la feuille de match avant le vendredi soir** suivant la date de la rencontre (cachet de la poste faisant foi) au comité départemental pour permettre la mise à jour des classements. **Les feuilles de matchs qui sont déposées au boulodrome devront l'être au plus tard le vendredi.**

En cas de non envoi dans le délai imparti, une amende financière sera appliquée (art 14).

Article 19 : RECLAMATIONS

Toute réclamation concernant le déroulement d'une rencontre devra être effectuée par écrit au Comité Départemental dans les 48 heures suivant la rencontre (le cachet de la poste faisant foi).

Article 20 : APPLICATION DU REGLEMENT

Les clubs s'engageant dans cette compétition, ainsi que les joueurs devront se conformer strictement au présent règlement. Les cas non prévus seront résolus par la commission d'organisation qui se réserve le droit, entre autres, d'apporter des modifications au présent règlement.

Article 21 : Le présent règlement est complété par le règlement officiel (règlement du jeu) pour le sport pétanque, adopté en Comité Directeur de la FFPJP de novembre 2019 et exposé au Congrès du Touquet (62) des 10-11 janvier 2020, est valable à partir de la saison 2020 et tant qu'il n'est pas modifié par le Comité directeur de la FFPJP.

Fait à Limoges, le 30 Décembre 2020.

La Commission d'organisation du Championnat (COC).

**TOUTE EQUIPE JOUANT DANS LE BOULODROME EST PRIEE DE RESPECTER LE
REGLEMENT INTERIEUR. FAITES PREUVE DE RESPECT ET DE CIVISME.**