



REGLEMENT DE LA COUPE DE LA HAUTE-LOIRE & DU CHALLENGE DU COMITE

Article 1 : Objet

La Coupe de La Haute-Loire et le Challenge du Comité sont soumis à l'application stricte du Règlement du Jeu Officiel de la FFPJP. La participation à la Coupe de la Haute-Loire est exclusivement réservée aux associations régulièrement affiliées au Comité Départemental.

Un droit d'inscription fixé par le Comité Départemental sera perçu pour chaque équipe engagée.

1ERE PARTIE : ORGANISATION

Article 2 : La Coupe de la Haute-Loire et le Challenge du Comité sont placés sous l'autorité d'un **Comité de Pilotage** composé des membres de la sous-commission "Coupe de la Haute-Loire et Challenge du Comité" rattachée au Comité Départemental de la Haute-Loire, le référent est le responsable de cette sous-commission.

Article 3 : Composition des équipes

Ces deux compétitions se déroulent par équipes composées de 6 joueurs et/ou joueuses d'un même club, sous forme de matchs par élimination directe jusqu'à la finale.

Chaque équipe peut utiliser dix joueurs, y compris le capitaine, au maximum dans l'année. Le dépassement de dix joueurs entraîne la disqualification de l'équipe et une amende de 75 € payable par le club.

Ces compétitions sont ouvertes aux Seniors, Juniors et Cadets, mais dans tous les cas, c'est le règlement des seniors qui s'applique. Il n'y a aucune restriction quant à la nationalité des joueurs et au nombre de classés. En revanche l'équipe inscrite sur la feuille de match ne peut comprendre qu'un seul muté d'un autre Comité.

Article 4 : Nombres d'équipes engagées

Chaque club peut engager autant d'équipe qu'il le souhaite. Les équipes d'un même club ne pourront pas se rencontrer dans le premier tour de la Coupe de la Haute-Loire ainsi que dans le premier tour du Challenge du Comité. Dans tous les cas, pour le tirage au sort du premier tour, les coordonnées complètes du capitaine devront être obligatoirement fournies sur la feuille d'engagement.

Le nombre d'équipes ne pourra plus être modifié après la date de clôture des inscriptions, fixée au 31 Janvier de l'année en cours.

Article 5 : Le Challenge du Comité

Il est réservé aux mêmes Capitaines et joueurs que ceux ayant participé au premier tour de la Coupe de la Haute-Loire.

Seules les équipes ayant effectivement perdu au premier tour de la Coupe de la Haute-Loire pourront participer au Challenge du Comité, Les équipes ayant déclaré forfait ou disqualifiées ne pourront y participer.

Les mêmes règles que pour la Coupe seront appliquées au Challenge du Comité.

Article 6 : Dans le cas d'un nombre impair d'équipes, l'équipe exempte au 1er tour sera celle qui a été le plus loin la saison précédente. En cas d'ex-æquo, il sera procédé à un tirage au sort pour déterminer l'exempt.

L'exempt jouera obligatoirement au 2ème tour (en Coupe comme en Challenge).

En Coupe, si l'exempt perd au second tour, il ne pourra pas rentrer dans le Challenge du Comité.

Article 7 : Les tirages au sort du premier tour de la coupe et du challenge se feront par secteur.

Tous les tirages au sort, excepté pour les quarts de finale et la journée finale seront effectués au secrétariat administratif du comité, par les membres de la commission.

La première équipe nommée recevra obligatoirement. Elle devra (sauf entente entre les deux capitaines) utiliser un terrain situé sur le territoire de la commune de la société concernée, y compris un boulodrome.

Les tirages à partir des huitièmes de finale (Coupe & Challenge) seront effectués de la façon suivante :

- Huitièmes de finale : Au secrétariat administratif du comité (Avenue Foch au Puy en Velay) en présence des membres de la commission et suffisamment tôt pour information des équipes.

- Quarts de finale : Sur place le jour de la compétition.

- Demi-finales : Le matin de la compétition ¼ d'heure avant le début de celle-ci, en présence des capitaines des équipes qualifiées.

Article 8 : Les rencontres se dérouleront sur un seul match. Les dates des rencontres, qui seront des dates butoirs seront communiquées avant la clôture des inscriptions. Le jour de la date butoir, les rencontres commenceront à 9H00.

Si après plusieurs propositions de date d'une des deux équipes il ne peut y avoir d'entente entre les deux capitaines, la rencontre s'effectuera le jour de la date butoir.

Le Comité de Pilotage départemental sera intransigeant sur le respect des dates butoirs.

Les huitièmes et quarts de Finale se dérouleront la même journée sur deux sites, un pour la Coupe et un pour le Challenge, fixés par le Comité.

Les ½ finales et la finale de la Coupe et du Challenge se joueront également sur une journée sur un site unique.

Article 9 : Obligation des Clubs qui reçoivent à partir des 8ème

La table de marque sera tenue par le délégué qui s'assurera également de la transmission des feuilles de match au Comité.

Le club organisateur doit assurer le traçage des terrains, soit 6 terrains par match. Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (15 x 4m) avec un minimum toléré de 12 x 3 m, sauf pour les jeux avec ligne de perte sur le grand côté qui auront une dimension de 12m x 4m minimum.

Le club organisateur doit également :

- Assurer l'accueil des équipes et proposer un moyen de restauration pour les joueurs le désirant
- Prévoir l'éclairage, la sonorisation, des sanitaires en nombre suffisant (au minimum sanitaires H et F séparés), une salle ou abri pour la table de marque.
- Prendre à sa charge le repas de l'arbitre et du délégué (Nota : les frais d'arbitrage + les déplacements, arbitre et délégué, restent à la charge du Comité).

Article 10 : Récompenses

La dotation sera effectuée par le Crédit Agricole Loire / Haute-Loire.

Une coupe et un Challenge seront décernés aux deux Sociétés gagnantes. La coupe sera remise en compétition chaque année. En Coupe de la Haute-Loire, la Société qui remporterait la victoire trois années consécutives ou bien cinq années non consécutives, deviendra définitivement propriétaire de cette coupe.

Les troisièmes et quatrièmes places devront être obligatoirement disputées. Dans le cas contraire, les équipes s'exposent à des sanctions.

Seuls les joueurs présents, le jour de la remise des récompenses ou excusés par écrit avant la date de celle ci pourront prétendre aux récompenses

2EME PARTIE : LE JEU

Article 11 : Les capitaines

Les équipes sont placées obligatoirement sous la direction d'un capitaine.

Responsabilité des capitaines : Outre la gestion de leur équipe (dépôt des licences, composition des équipes, coaching, gestion de la feuille de match, etc...), les capitaines doivent :

- Faire appliquer le présent règlement,
- Faire appliquer le règlement fédéral dans le jeu,
- En concertation avec le capitaine de l'équipe adverse, s'assurer du bon déroulement du match et régler, à l'amiable, tout litige qui pourrait survenir entre joueurs.

Article 12 : Les tenues vestimentaires

Les joueurs participant aux différentes rencontres doivent être impérativement habillés avec au moins un haut identique portant l'identification du club y compris pour les têtes à têtes et ce, dès le premier tour de la compétition.

Publicité : Le port de publicités est autorisé à condition qu'elles soient identiques pour tous les joueurs d'une même équipe et dans le respect des lois et règlements en vigueur (par exemple tabac et alcool sont interdits de publicités).

Dès le début du match, et à tout moment du match, tout joueur se trouvant face à un adversaire (ou des adversaires) refusant de se conformer au règlement pourra refuser de jouer. Il doit alors en faire part à son capitaine qui le signalera au capitaine adverse. Si le (ou les) joueur en cause persiste, le capitaine doit alors signaler au capitaine adverse (cas des matchs éliminatoires) et au délégué (cas des phases finales) que le match ne peut continuer. Le constat est consigné immédiatement sur la feuille de match qui doit être signée par les deux capitaines et transmise en l'état au Comité (cas des matchs éliminatoires). Dans les phases finales, seul le jury, composé du représentant du club organisateur, du délégué et de l'arbitre pourra prononcer la disqualification d'une ou l'autre des deux équipes.

Article 13 : Les rencontres (ou matchs)

Chaque rencontre comprend 3 cycles :

- Six parties en tête-à-tête, rapportant chacune 2 points
- Trois parties en doublettes, rapportant chacune 3 points
- Deux parties en triplettes, rapportant chacune 5 points

Soit un total de 11 parties qui se déroulent dans l'ordre ci-dessus, toutes celles d'un même cycle devant débiter simultanément.

Le total de toutes les parties faisant 31 points, il n'y aura donc pas de match nul.

Une fois le score acquis les joueurs auront la possibilité d'arrêter ou de ne pas disputer les parties en cours ou à venir.

Dans une rencontre, l'ordre des parties est impérativement fixé suivant la feuille de match.

Article 14 : Les remplacements de joueurs

Le Capitaine d'une équipe aura la possibilité d'utiliser les dix Joueurs lors d'une rencontre. Le ou les changements s'effectueront entre les parties uniquement. Les feuilles de match seront donc remplies en trois fois, avant les Tête à Tête, avant les Doublettes et avant les Triplettes.

Le remplacement d'un joueur est interdit après l'inscription des noms sur la feuille de match.

Article 15 : Les licences

Avant le début de la rencontre les capitaines des équipes doivent obligatoirement déposer à la table de marque, leur licence et celles de leurs joueurs. Pour tous les matchs avant les 1/8ème de finale, aucun joueur ne pourra participer à la rencontre sans présenter son support de licence.

Pour les phases finales uniquement : dans l'hypothèse où un joueur se présente sur la compétition sans son support de licence (oubli, perte, etc..), sur présentation d'une pièce d'identité, il sera autorisé à participer 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 de 10 €.

Article 16 : Composition minimum des équipes

Une équipe devra se présenter avec un minimum de six joueurs, sinon elle serait battue par forfait et perdrait ainsi le bénéfice du match. Il en est de même si un ou plusieurs joueurs abandonnent la compétition avant l'acquisition du résultat final. Ce forfait entraînera automatiquement une amende de 15 € par Joueur inscrit sur la feuille de match du tour précédent.

Article 17 : Cas de retard 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 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.

Si le joueur, inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée à la table, arrive en retard après 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 des triplettes.

Tout joueur qui arrive en retard après le délai d'une heure, inscrit sur la feuille de match mais dont la licence n'avait pas été déposée à la table de marque, ne peut plus participer au match.

Retard de plusieurs joueurs

La rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 6 joueurs. Si après le délai réglementaire d'une heure le nombre de joueurs, ayant déposé leur licence, est inférieur à 6, 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 applications des sanctions pécuniaires afférentes.

Article 18 : La feuille de match

Pour tous les matchs précédant les 1/8èmes, la feuille de match signée par les capitaines des deux équipes, doit être renvoyée au Comité Départemental par le capitaine du club gagnant, le premier jour ouvrable suivant celui de la rencontre (le cachet de La POSTE faisant foi) et parvenir au Comité au plus tard 72h après la date butoir du tour concerné.

Le manquement à cette règle entraînera la disqualification de l'équipe, ainsi qu'une amende de 75 € payable par le club.

Des moyens modernes de transmission sont maintenant à disposition. Les capitaines peuvent les utiliser pour transmettre leur feuille de match (recto/verso), mais dans tous les cas ils doivent faire parvenir par courrier, l'original de la feuille de match. Ce dernier pouvant, dans ce cas, arriver après les délais prévus.

Article 19 : Les forfaits

Tout forfait entraînera une amende de 15 € par joueur inscrit sur la feuille de match du tour précédent et fixée forfaitairement à 90 € pour le premier tour de la coupe. Cette amende est payable par le club.

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

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

Article 20 : Egalement l'équipe qui n'effectuerait pas la rencontre sera disqualifiée. En plus des pénalités prévues à l'article 19, elle devra dédommager pécuniairement son adversaire à hauteur des frais engagés par celle-ci (déplacement, si ce dernier a été effectué, repas, etc....)

Article 21 : Changement d'équipe interdit

Un Joueur ayant disputé une rencontre pour une équipe ne pourra plus changer d'équipe. Si un joueur change d'équipe, l'équipe concernée sera disqualifiée. Le joueur fautif ainsi que le capitaine de l'équipe en cause seront interdits de participation à la Coupe de la Haute-Loire la saison suivante.

Le club se verra infliger une amende de 75 €.

Un Joueur n'ayant pas participé pourra prendre place dans une équipe à n'importe quel stade de la compétition.

Des listes de joueurs par équipe seront établies, au vu des feuilles de match, par le Comité de Pilotage. Le suivi, les litiges et les sanctions sont placés sous sa responsabilité.

Article 22 : Limitation du nombre de joueur par équipe : Exceptions

Toute équipe ayant déjà utilisé dix joueurs pourra engager un onzième joueur dans les cas suivants :

- Décès d'un des 10 joueurs,
- Incapacité temporaire ou définitive d'un joueur,

Les conditions :

- Dans tous les cas, le joueur remplaçant ne doit pas avoir participé à la compétition
- Dans le deuxième cas (incapacité temporaire), un certificat médical sera exigé et le joueur remplacé ne pourra en aucun cas reprendre la compétition pour l'année en cours après sa guérison.

Article 23 : Certificat médical

Pendant toute la durée de la compétition, des phases éliminatoires jusqu'aux phases finales, le certificat médical des joueurs doit être valide et la date de validité doit avoir été communiquée au Comité Départemental pour enregistrement dans GESLICO. Des contrôles, à posteriori, sur la base des données informatiques seront effectués. En cas de non conformité, le joueur et son équipe s'exposent aux sanctions suivantes :

- Interdiction au joueur concerné de jouer le prochain tour
- Disqualification de l'équipe en cas de récidive et amende de 75 €.

Article 24 : Lors des phases finales, l'arbitre pourra prendre les sanctions qui sont de son ressort (voir code de discipline). En cas d'exclusion d'un des joueurs (cas d'un carton rouge), l'équipe devra continuer la compétition à cinq pour toutes les parties à venir (doublette ou triplette) même si elle dispose de joueurs remplaçants.

Règlement revu et amendé par le Comité Directeur lors de la réunion du 29 Août 2017
Annule et remplace le précédent