



CHALLENGE REGIONAL RHONE ALPES

REGLEMENT de la COMPETITION A L' INTENTION des COMITES DEPARTEMENTAUX

Article 1 – Objet, Domaine d'application

Il est créé une compétition en boulodrome, appelée « Challenge Régional Rhône Alpes », qui se déroule par équipe de Comité Départemental, le dimanche du Championnat Régional d'automne. Cette compétition est réservée aux catégories Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Educateurs ou initiateurs et Féminines.

Les rencontres se déroulent selon les textes et règlements officiels de la FFPJP et en application des dispositions particulières du Marathon Jeunes de la Ligue qui figurent dans le présent règlement.

Article 2 – Inscription des équipes

Chaque Comité devra faire parvenir, par courrier ou par mail, au responsable désigné par le Comité Organisateur dont les coordonnées figureront sur les fiches d'inscription, au moins 15 jours avant la date du Championnat, la fiche d'inscription de leurs équipes.

Article 3 – Horaires de la compétition

Les horaires de la compétition seront les suivant :

- | | | | | | |
|-----------------------|---|-------|-------------------------------|---|-------|
| • Accueil des équipes | : | 08H00 | • Arrêt de toutes les parties | : | 12H15 |
| • Début des parties | : | 09H00 | • Reprise de la compétition | : | 13H30 |

La remise des récompenses aura lieu dès la fin de la compétition de chaque catégorie dans un délai très court.

Seul le Jury pourra apporter des modifications aux horaires indiqués ci-dessus pour raison majeure.

Article 4 – Restauration

Les repas de midi des joueurs sont obligatoires. Tous repas non pris par ceux-ci seront facturés au Comité Départemental concerné. Les repas des joueurs (9 repas par comité) sont pris en charge par la Ligue.

Article 5 – Tenue et identification

Les joueurs d'un même Comité Départemental devront être vêtus de façon homogène, et de chaussures fermées.

Cette tenue uniforme par équipe s'entend

- d'un haut avec manches au moins courtes (les épaules devant être recouvertes). S'ils sont de mêmes couleurs et de même conception, les joueurs peuvent indifféremment porter polo, chemisette, pull ou blouson. Le port de tenues publicitaires est autorisé dans la mesure où elles respectent les lois et règlements nationaux en vigueur, notamment quant à l'interdiction des publicités pour le tabac et les alcools.
- d'un pantalon sportif uni (survêtement, pantacourt ou short) sans obligation d'être identiques. Le JEAN, PANTALON TOILE ou PANTALON de VILLE sont INTERDITS. Cette disposition est également valable pour les coaches.

Les délégués départementaux auront la charge du respect de la tenue homogène de leurs joueurs.

A défaut la tenue homogène haut ne sera exigée que par équipe. Tout problème concernant la validité des tenues sera soumis à la décision du Jury.

L'identification du Comité sur les vêtements des joueurs qualifiés et des délégués devra être obligatoirement sérigraphie, sublimée, brodée, cousue ou collée.

Article 6 – Délégués des Comités Départementaux, éducateurs et initiateurs

Les délégués des Comités Départementaux devront déposer, avant le début de la compétition, à la Table de Marque :

- Leurs licences.
- Les licences de tous les joueurs dont ils sont responsables.
- Les cartes Fédérales de leurs éducateurs ou initiateurs.

Ils seront les seuls autorisés à ramener les résultats des rencontres à la Table de Marque.

Article 7 – Composition des équipes

Les Comités Départementaux devront sélectionner 3 équipes de 3 joueurs soit 24 équipes au total.

Les équipes engagées, par compétition, sont constituées de la façon suivante :

- Compétition 1 (EDUCATIF) : 1 Benjamin ou Minime + 1 Minime + 1 Educateur ou initiateur diplômé.
- Compétition 2 (JEUNES MC) : 1 Minime + 2 Cadets
- Compétition 3 (JEUNES CJ) : 1 Cadet + 2 Juniors

Parmi les 9 joueurs représentant 1 Comité, il devra y avoir obligatoirement 2 féminines (1 éducatrice + 1 joueuses ou 2 joueuses).

Le coaching est INTERDIT dans toutes les catégories.

Le surclassement n'est pas autorisé

Tous les joueurs classés sont autorisés à jouer. (Elites, honneurs, promotions)

Dans chaque compétition les joueurs sont positionnés à un poste (Joueur 1, Joueur 2, Joueur 3) qu'ils garderont pendant toute la compétition.

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
Compétition 1	Benjamin/Minime	Minime	Educateur
Compétition 2	Minime	Cadet 1	Cadet 2
Composition 3	Cadet	Junior 1	Junior 2

Article 8 – Dispositions particulières

Le règlement de jeu appliqué sera celui des parties au temps.

Les benjamins et les minimes pourront jouer avec des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre comme le règlement le permet.

La distance de jeu est de :

- 5 à 7 mètres pour la Compétition 1
- 6 à 9 mètres pour la Compétition 2
- 6 à 10 mètres pour la Compétition 3

Si une équipe abandonne ou déclare forfait, les scores des parties déjà jouées seront conservés et le planning des parties sera respecté. Pour les parties restantes à jouer, le score des parties sera de 13 à 7 pour l'équipe gagnante.

Pour toute décision non prévue au règlement, le jury aura pouvoir de décision.

Article 9 – Rappels Importants

Il est interdit aux joueurs de fumer ou de vapoter et de consommer des boissons alcoolisées sur les terrains de jeu et ce, dès le début de la compétition. Les téléphones portables devront être éteints sur les jeux. Il est formellement interdit aux joueurs de :

- S'entraîner en cours de partie tant au point qu'au tir, sur les jeux libres situés à proximité de ceux qui leur ont été attribués.
- De s'absenter d'une partie ou de quitter les terrains de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

Tous les délégués devront avoir une attitude correcte. Le non-respect de ces règles peut entraîner de la part de l'arbitre ou du jury, une disqualification de l'équipe fautive.

Article 10 – Déroulement des rencontres

Les 24 équipes seront réparties en 3 poules de 8 équipes. 1 poule par compétition.

Toutes les équipes d'une même poule se rencontreront entre elles.

Cette compétition se déroulera en 7 tours de 40 à 45 minutes ou 13 points maximum avec une pause de 10 minutes entre les parties.

A chaque tour les joueurs changent de postes suivant un planning défini par avance :

Tour	Pointeur	Milieu	Tireur
1	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
2	Joueur 3	Joueur 1	Joueur 2
3	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 1
4	Formation Libre		
5	Joueur 3	Joueur 2	Joueur 1
6	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 3
7	Joueur 1	Joueur 3	Joueur 2

Chaque joueur devra conserver son poste pendant toute la partie et toute équipe qui ne respectera pas l'ordre imposé ci-dessus, se verra disqualifiée.

Article 11 – Tirage au sort des rencontres et de poules

Le tirage au sort des parties aura lieu sur le site même de la compétition à 8h30 et sera effectué par les délégués départementaux et ce, par ordre alphabétique des départements.

En cas d'absence d'un délégué départemental au tirage, celui-ci sera effectué par le délégué de la Commission Territoriale Rhône Alpes.

Chaque Comité tirera une lettre allant de A à H et le tableau suivant définira l'ordre des rencontres
(Voir en annexe l'ordre des rencontres)

Article 12 – Tableau des poules

Par département, l'affectation des équipes dans les poules est prédéfinie suivant l'ordre des équipes inscrites sur la feuille d'inscription.

La 1ère équipe jouera dans la poule 1, la 2ème équipe jouera dans la poule 2, la 3ème équipe jouera dans la poule 3 et la 4ème équipe jouera dans la poule 4.

(Voir en annexe la numérotation des équipes et le planning des parties)

Article 13 – Attribution des points et classements

Par compétition, les attributions de points par tour se feront de la façon suivante :

- 4 points pour une partie gagnée en 13 points.
- 3 points pour une partie gagnée.
- 2 points pour un match nul.
- 1 point pour un match perdu.
- 0 point pour un forfait.
- 1 point de bonus par équipe au CD qui aura gagné ses 3 rencontres à chaque tour.

Par compétition, le titre de la meilleure équipe sera attribué à celle ayant obtenu le plus grand nombre de points au total des 7 tours.

En cas d'égalité entre plusieurs équipes au classement final, les ex æquo seront départagés par :

1. Le plus grand nombre de parties gagnées.
2. Le plus grand goal-average.
3. Le plus jeune joueur.
4. Tirage au sort.

Le titre du meilleur Comité Départemental sera attribué au Comité ayant obtenu le plus grand nombre de points au total des 7 tours des 3 compétitions.

En cas d'égalité entre plusieurs Comités au classement final, les ex æquo seront départagés par :

1. Le plus grand nombre de parties gagnées.
2. Le plus grand goal-average général.
3. Le plus jeune joueur.
4. Tirage au sort.

Article 14 – Application

Les délégués des Comités Départementaux devront porter le présent règlement à la connaissance des joueurs placés sous leur responsabilité.

Tout délégué ou joueur qui ne respecterait pas le présent règlement, ou qui par sa conduite, sa tenue ou ses propos sur ou en dehors des jeux, viendrait à perturber de quelque manière que ce soit le bon déroulement de la compétition, serait immédiatement exclu de celle-ci par l'arbitre ou par le Jury et s'exposerait par la même aux sanctions disciplinaires qui découlent de ces faits.

Il en sera de même pour toute absence de joueurs ou d'équipes non justifiée

Tous les cas non prévus au présent règlement seront traités par le jury dont les décisions sont sans appel.

Ce document annule et remplace toute version antérieure.

Il est applicable au 1 janvier 2025.

ANNEXE 1 : TABLEAU DES RENCONTRES

Tour	Positions	Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3	Rencontre 4
1	123	Equipe A/Equipe B	Equipe C/Equipe D	Equipe E/Equipe F	Equipe G/Equipe H
2	312	Equipe A/Equipe C	Equipe B/Equipe D	Equipe E/Equipe G	Equipe F/Equipe H
3	231	Equipe A/Equipe D	Equipe B/Equipe C	Equipe E/Equipe H	Equipe F/Equipe G
4	Libre	Equipe A/Equipe E	Equipe B/Equipe F	Equipe C/Equipe G	Equipe D/Equipe H
5	321	Equipe A/Equipe F	Equipe B/Equipe G	Equipe C/Equipe H	Equipe D/Equipe E
6	213	Equipe A/Equipe G	Equipe B/Equipe H	Equipe C/Equipe E	Equipe D/Equipe F
7	132	Equipe A/Equipe H	Equipe B/Equipe E	Equipe C/Equipe F	Equipe D/Equipe G

Numérotation des équipes :

Par département, l'affectation des équipes dans les poules est prédéfinie suivant l'ordre des équipes inscrites sur la feuille d'inscription.

La 1ère équipe jouera dans la poule 1, la 2ème équipe jouera dans la poule 2, la 3ème équipe jouera dans la poule 3 et la 4ème équipe jouera dans la poule 4.

En fonction du tirage au sort des rencontres et du positionnement des équipes sur leur feuille d'inscriptions, le numéro des équipes se fera de la façon suivante :

Equipes	Compétition 1	Compétition 2	Compétition 3
A	1	11	21
B	2	12	22
C	3	13	23
D	4	14	24
E	5	15	25
F	6	16	26
G	7	17	27
H	8	18	28

ANNEXE 2 : PLANNING DES PARTIES

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7
Position	<i>123</i>	<i>312</i>	<i>231</i>	<i>Libre</i>	<i>321</i>	<i>213</i>	<i>132</i>

Jeu 1	1 - 5	21 - 26	11 - 17	22 - 25	2 - 4	23 - 24	12 - 13
Jeu 2	2 - 6	22 - 27	12 - 18	21 - 28	5 - 7	25 - 26	16 - 17
Jeu 3	3 - 7	23 - 28	13 - 15	24 - 27	6 - 8	21 - 22	11 - 14
Jeu 4	4 - 8	24 - 25	14 - 16	23 - 26	1 - 3	27 - 28	15 - 18
Jeu 5	11 - 15	1 - 6	21 - 27	2 - 5	12 - 14	3 - 4	22 - 23
Jeu 6	12 - 16	2 - 7	22 - 28	1 - 8	15 - 17	5 - 6	26 - 27
Jeu 7	13 - 17	3 - 8	23 - 25	4 - 7	16 - 18	1 - 2	21 - 24
Jeu 8	14 - 18	4 - 5	24 - 26	3 - 6	11 - 13	7 - 8	25 - 28
Jeu 9	21 - 25	11 - 16	1 - 7	12 - 15	22 - 24	13 - 14	2 - 3
Jeu 10	22 - 26	12 - 17	2 - 8	11 - 18	25 - 27	15 - 16	6 - 7
Jeu 11	23 - 27	13 - 8	3 - 5	14 - 17	26 - 28	11 - 12	1 - 4
Jeu 12	24 - 28	14 - 15	4 - 6	13 - 16	21 - 23	17 - 18	5 - 8