



## **COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE MEURTHE ET MOSELLE**

### **RÈGLEMENT DE LA COUPE 54 Pierre LANSELLE VÉTÉRAN et CONSOLANTE**

#### **ARTICLE 1 : OBJET**

La Coupe Départementale Vétérane et la consolante sont soumises à l'application stricte du Règlement de Jeu Officiel de la FIPJP. Elle se déroule par équipe composée de joueurs d'un même club sous la forme de rencontres à éliminations directes jusqu'au titre final.

**La participation à la Coupe Départementale Vétérane et la consolante n'est pas imposée par le Comité Départemental.**

## **1ère PARTIE : ARCHITECTURE**

#### **ARTICLE 2 : PHASES**

La Coupe Départementale Vétérane comporte 1 phase :

- une phase départementale

#### **ARTICLE 3 : COMITÉ DE PILOTAGE Commission des Vétérans.**

##### **3.1 - Compétences :**

Chaque tour est géré par la Commission des vétérans :

- La Commission des vétérans est en charge des phases départementales rattachées au Comité Départemental.

##### **3.2 - Rôle :**

La Commission des vétérans en accord avec le Comité Départemental, a pour mission la gestion de la coupe Départementale Vétérane et la Consolante.

- De gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- D'effectuer les tirages au sort et d'établir le calendrier des rencontres avec dates, horaires et lieux ;
- 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 des rencontres ;
- De régler en première instance les litiges éventuels ;
- D'archiver tous les documents relatifs à la Coupe Départementale Vétérane et la Consolante (Feuilles des rencontres, rapports, courriers des clubs).

# **FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL**

Agréée par le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative

## **ARTICLE 4 : NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES**

Chaque club, peut engager autant d'équipes qu'il le souhaite composées chacune de 6 à 8 joueurs licenciés à la F.F.P.J.P. En cas de nombre impair d'équipes engagées, l'équipe vainqueur de la coupe l'année précédente est exemptée au premier tour. En cas de tour préliminaire les deux équipes finalistes de l'année précédente seront exemptées de ce tour. Une équipe exemptée d'un tour jouera obligatoirement le tour suivant.

La composition des équipes est faite par les clubs qui peuvent procéder à tous changements à chaque phase.

## **ARTICLE 5 : SAISON SPORTIVE ET CALENDRIER**

La Coupe Départementale Vétérans et la Consolante sont placées sous la responsabilité de la Commission des Vétérans qui procède, notamment, à la centralisation des inscriptions, des résultats, et aux tirages au sort des matchs et des lieux. Les clubs seront protégés lors du tirage du 1<sup>er</sup> tour. Cette Commission est également souveraine pour trancher d'éventuels litiges.

### **5.1 - phase départementale**

La Commission des Vétérans fixe les dates des rencontres, sur un ou plusieurs sites, entre mars et novembre. Les clubs sont informés uniquement par mail du tirage au sort et sur le site du CD 54.

Le club premier nommé étant celui qui reçoit.

### **Les dates et heures des rencontres sont fixes :**

Les tours préliminaires ou cadrages débuteront à 8h30 et devront terminer avant la pause du midi.

Les rencontres débuteront à 14h30, pour le deuxième ou pour les journées à un tour

**Tout report de date, à l'initiative des deux clubs, est interdit sous peine de disqualification.**

## **ARTICLE 6 : CHARGES DU CLUB RECEVANT**

Le traçage des terrains est obligatoire lors de la phase départementale au moins 3 terrains par match (dans ce cas les têtes à têtes se jouent sur 2 tours). Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (15 x 4m) avec un minimum toléré de 12 x 3 m.

Le club recevant ou l'organisateur doit également prévoir :

- Éclairage, sonorisation si nécessaire, sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat
- Assurer l'accueil de tous les clubs
- Tenue de la table de marque avec le délégué officiel
- Assurer la transmission des résultats (voir article 7.3)
- Vacation arbitrale selon les barèmes en vigueur à chaque niveau et défraiement.

**D'une manière générale, une rencontre de Coupe Départementale Vétérans est l'occasion d'un moment de convivialité entre les deux clubs.**

## **ARTICLE 7 : ARBITRAGE – DÉLÉGATION – TRANSMISSION DES RÉSULTATS**

### **7.1 – Arbitrage :**

Pour chaque site, un arbitre pourra être désigné par la commission d'arbitrage. Si arbitre il y a, l'indemnisation sera à la charge du club recevant.

### **7.2 - Délégations :**

Les délégués et les arbitres seront à la charge du club organisateur. (Restauration et buvette).

## 7.3 – Transmission des résultats :

Les résultats des rencontres doivent être envoyés au référent de la Commission des Vétérans par le club organisateur ou le Délégué par mail au plus tard le lendemain des rencontres.

## 2ème PARTIE : LES EQUIPES

### ARTICLE 8 : PARTICIPATION

#### 8.1 - Non obligation :

La participation d'un club à la Coupe Départementale Vétérans est volontaire et sans obligation d'y adhérer. Le club doit renouveler tous les ans sa participation. Les clubs qui s'engagent en Coupe Départementale Vétérans s'engagent à jouer la **Consolante**. Les clubs qui ne jouent pas cette dernière seront considérés forfaits et les pénalités de l'article 14 seront appliquées.

#### 8.2 – Inscriptions :

L'inscription est soumise à un montant d'engagement par équipe que la Commission des Vétérans définira avec le Comité Départemental ce montant sera révisable chaque année.

#### 8.3 – Modalités :

Les clubs ne s'étant pas acquittés des éventuelles amendes, ne pourront plus s'inscrire tant que le règlement n'aura pas été effectué.

#### 8.4 – Tenue vestimentaire :

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique également à la Coupe Départementale Vétérans et la Consolante (Capitaine compris).

### ARTICLE 9 : COMPOSITION DES EQUIPES

La composition des équipes est ouverte à tous les licenciés du club ayant 60 ans dans l'année. (Homme et femme) **La mixité n'est pas obligatoire.**

Concernant les clubs qui inscrivent plusieurs équipes, les joueurs devront rester dans leur équipe d'origine. Ils ne pourront en changer, de même les joueurs d'une équipe éliminée ne pourront pas réintégrer une autre équipe. Il sera toujours possible de rajouter des joueurs n'ayant joué dans aucune équipe.

#### 9.1 – Capitaine: obligatoirement **majeur**

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

#### 9.2 – Joueurs mutés : (capitaine compris)

Un seul joueur muté extra départemental (muté externe) est autorisé par équipe (remplaçant y compris).

#### 9.3 – Joueurs étrangers :

Tout joueur de nationalité étrangère, licencié auparavant dans un autre pays, peut participer à la Coupe Départementale Vétérans. En revanche lors de sa première année de licence FFPJP sur le territoire national, il sera considéré comme un joueur muté extra départemental. En dehors de cette règle le nombre de joueurs étrangers n'est pas limité par équipe.

Il en est de même pour un joueur français licencié à l'étranger qui reviendrait en France prendre une licence FFPJP.

## **ARTICLE 10 : RÉCOMPENSES ET INDEMNITÉS**

Les rencontres de la Coupe Départementale Vétérans figurent au calendrier officiel du CD 54.  
Les finalistes recevront une indemnité révisable chaque année (calcul selon le nombre d'inscription).  
Le vainqueur recevra le trophée de la Coupe Départementale Vétérans et une coupe qu'il conservera.  
Le finaliste recevra une coupe.  
Le trophée sera à gagner trois saisons consécutives ou cinq fois non consécutives.  
Le vainqueur et le finaliste de la Consolante recevront une coupe.  
Le Comité Départemental offrira les coupes et le trophée

## **3ème PARTIE : LE JEU**

### **ARTICLE 11 : 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 triplettes avec 2 parties.

#### **11.1 - Feuille de match :**

Les équipes sont constituées de 6 joueurs mais la feuille de match présentée avant le début de chaque match peut comporter jusqu'à 8 joueurs soit 2 remplaçants maximum.  
La composition des têtes à têtes, des doublettes et des triplettes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase du match et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé.

La feuille de match ne peut pas être modifiée (ni suppression, ni ajout) après le début de la compétition. 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 seulement s'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 financière de 10 €.

Seules les feuilles de match spécifiques à la Coupe Départementale Vétérans peuvent être utilisées. Elles sont disponibles auprès du Comité Départemental et téléchargeable sur le site du CD54.

#### **11.2 – Déroulement d'un match et attributions des points :**

A chaque phase du match des points sont attribués pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, 3 points doublettes et 5 points en triplettes.

Le total est donc de 31 points soit :

- 6 têtes à têtes à 2 points - Total 12 points
- 3 doublettes à 3 points - Total 9 points
- 2 triplettes à 5 points - Total 10 points

Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur.

Contrairement aux concours, la Coupe Vétérans Départementale n'attribue pas de points de Classification aux joueurs individuellement.

## **11.3 - Les remplacements :**

Les remplacements sont possibles s'ils sont inscrits sur la feuille de match 7 ou 8 noms.

Ils peuvent intervenir en cours de parties sauf en tête à tête.

Dans les parties en doublettes et en triplettes 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 triplette.

Les remplaçants sont obligatoirement les joueurs qui n'ont pas débuté la phase en doublette ou en triplette.

## **Modalités du remplacement :**

Pour qu'il soit valide lors de la mène suivante, chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre avant l'arrêt de la dernière boule jouée de la mène en cours.

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 triplette où il était demandé).

## **11.4 – intempéries :**

En cas d'intempéries ne permettant pas de terminer le match au-delà du délai réglementaire d'une heure, deux possibilités :

- 1 - L'interruption a lieu avant que la phase des doublettes ne soit terminée : la rencontre est reportée et doit être rejouée.
- 2 - L'interruption a lieu pendant la phase des triplettes, le score final de la rencontre sera celui acquis après la phase des doublettes.

# **4ème PARTIE : LA DISCIPLINE**

## **ARTICLE 12 : LE JURY**

Un jury doit être constitué et affiché avant le début de la compétition. Il est impératif de réunir le jury en cas de litiges signalés. La composition du jury est la suivante :

### **Composition du Jury (3 à 4 Membres) :**

- Le Délégué Officiel (Président de Jury), à défaut le Président du club recevant ou son représentant.
- L'arbitre principal de la rencontre
- Tous les capitaines de chaque équipe du groupe, moins les concernés par l'affaire au moment de la réunion (ceux-ci peuvent être entendus comme témoins).

## **ARTICLE 13 : 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 de 30 minutes.

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points 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 de 30 minutes, 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.

# **FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL**

Agréée par le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative

Passé le délai de 30 minutes, le joueur inscrit sur la feuille de match mais qui n'a 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 de 30 minutes le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 4, l'équipe est considérée comme forfait.

Si une équipe joue avec uniquement 4 inscrits sur la feuille de match, le 4ème joueur ne pourra pas participer comme remplaçant lors de la phase en triplettes. (Voir article 11.3)

## Retard de toute l'équipe

Le délai de plus de 30 minutes 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.

Le dépôt de licence suite à un retard se comprend également au sens de l'application du point 11.1 du présent règlement.

## En cas de malaise

En cas de malaise d'un joueur au cours d'une partie, il pourra être accordé une interruption pour une durée maximale de 15 minutes. Passé ce délai, il lui est interdit de reprendre la rencontre en cours. Il pourra participer à la rencontre suivante lors d'un même week-end qu'avec l'accord d'une autorité médicale. En revanche, en doublette ou triplette ses partenaires peuvent reprendre la partie et effectuer un changement en application des règles exposées à l'article 11.3. À défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur coéquipier ou abandonner.

## **ARTICLE 14 : FORFAIT et SANCTIONS PECUNIAIRES**

### 14.1 - Définition du forfait :

- en application de l'article 13 concernant les équipes composées de moins de 4 joueurs, retard de toute l'équipe ;
- abandon en cours de match ;

Un club sachant que son équipe est « forfait » a pour obligation de prévenir son « adversaire » et le responsable de la Commission des Vétérans par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

### 14.2 – Amendes et sanction pour forfait :

Une équipe « forfait » voit son club pénalisé d'une amende de 200 € payable au CD54 sur facture établie.

Si une équipe déclare forfait sans prévenir son adversaire, le CD et le club recevant, il aura une amende de 300€.

Le montant des *amendes* est reversé de la façon suivante :

- 150€ au club ayant subi le forfait non prévenu et **qui s'est déplacé**
- 150€ au Comité Départemental

## **ARTICLE 15 : FAUTES ET SANCTIONS SPORTIVES**

### **15.1 – Fautes collectives commises en tant qu'équipe**

Fautes à prendre en considération :

C'est-à-dire autres que celles correspondant au Règlement du Jeu qui sont du ressort des Arbitres et du Jury comme :

- Composition d'équipe non respectée ;
- Remplacement de joueur non signalé ou conditions de remplacement non respectées ;
- Refus de disputer un match ;
- Éthique sportive bafouée, parties non disputées ;
- Match «arrangé»,
- Refus de règlement des amendes dues...

### **Dans tous les cas il est vivement recommandé de réunir le Jury**

**Sanctions sportives** relatives aux cas cités ci-avant et pour cas non prévus :

En plus des sanctions pécuniaires (amendes) le club peut se voir infliger des sanctions sportives énumérées ci-après, par la Commission des Vétérans :

- Avertissement ;
- Blâme ;
- Non versement, partiel ou total, de l'indemnité financière
- Exclusion de la Coupe Départementale Vétérans pour l'édition suivante.

### **15.2 – Fautes individuelles commises en tant que joueur et/ou dirigeant**

**Faute commise à l'encontre du règlement du jeu - conséquence d'un carton rouge :**

Le carton rouge dans une partie en cours exclu le joueur de cette partie.

Vu que l'unité en Coupe Départementale Vétérans est la rencontre (tête à tête, doublette et triplète) il est définitivement exclu de la rencontre.

Remplacement : le joueur fautif peut être remplacé, sauf dans la partie dont il est exclu, et si la feuille de match comporte plus de 6 joueurs.

**En cas de litige ou de contestation il est vivement recommandé de réunir le Jury de la compétition avec application pure et simple des textes en vigueur.**

La procédure de sanctions et d'appel est rappelée à l'article 17

## **ARTICLE 16 : PROCÉDURES DISCIPLINAIRES**

### **16.1 – Fautes d'équipes (voir Article 14)**

**Déclaration de litige / réclamation :**

Les litiges et les réclamations doivent être immédiatement consignés auprès de l'Arbitre Principal (ou du délégué) et du Comité de Pilotage correspondant. Aucune contestation ne sera admise après la fin du match et après signature des deux Capitaines et de l'arbitre. La commission des Vétérans se réserve le droit d'infliger des sanctions suite à la lecture des feuilles de match (Non-respect du règlement).

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL

Agréée par le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative

**Le délégué ou l'arbitre devront obligatoirement réunir le jury**, dans le respect de l'article 12, avant de prendre une décision. Dans le cas de suspicion de « match arrangé » notamment le délégué ou l'arbitre devront obligatoirement arrêter la rencontre et signifier aux capitaines et aux joueurs les sanctions encourues, qu'elles soient sportives pour leur club voire disciplinaire pour les joueurs.

Seul le délégué ou l'arbitre pourra demander dans son rapport la saisine de la Commission des Vétérans. Le rapport doit être transmis dans les 48 heures (recommandé par mail) notamment dans le cas de faute collective et de connivence entre les équipes prévu à l'article 15.

**Les résultats transmis par l'arbitre ou le Délégué Officiel seront considérés comme seuls valables et entérinés.**

## 16.2 - Instruction et décision de sanction :

Les fautes collectives (voir article 15) et celles non prévues imputables à une équipe seront traitées directement par la Commission des Vétérans qui a pouvoir de décision et de sanction.

Chargé d'instruction du dossier : le responsable de la Commission des Vétérans.

Entretien contradictoire et décision de sanction : présence obligatoire de 3 membres minimum ou 5 membres maximum de la Commission des Vétérans.

La notification de sanction (ou de non sanction) peut être transmise par mail aux clubs impliqués.

## 16.3 - Conditions d'appel :

L'appel peut être transmis dans les 10 jours qui suivent la réception de la notification de sanction au Président du Comité Départemental. Il statuera en appel sans la présence des membres de la Commission des Vétérans ayant statué en 1<sup>ère</sup> instance.

## Suites éventuelles :

Le Président du Comité Départemental a le pouvoir d'engager des poursuites individuelles auprès de sa Commission de Discipline de 1<sup>ère</sup> instance comme indiqué ci-après au point 16.4.

## 16.4 – Fautes individuelles de joueurs et/ou dirigeants

Dans tous les cas (même après décision de jury) c'est l'instance disciplinaire du niveau de compétition qui est saisie suivant nos procédures disciplinaires en vigueur.

Phase départementale : Commission Départementale de Discipline, appel à la Commission Régionale

Appel de décision du Jury : suivant le Code de Procédure FFPJP.

**Le présent règlement, adopté en Comité Départemental du 26 janvier 2025 est valable à partir de l'édition de la Coupe Départementale Vétérans 2025 et tant qu'il n'est pas modifié par la Commission des Vétérans ou le Comité Départemental.**

Pour le Comité Départemental 54  
Le Président

Pour la Commission des Vétérans  
Le Responsable

*David MIETTON*

*Antonio COLARDO*