



# COUPE DE LA LIGUE DES JEUNES

---

## REGLEMENT de la COMPETITION A L'INTENTION des COMITES DEPARTEMENTAUX & JOUEURS

---

### Article 1 – Objet, Domaine d'application

Il est créé une compétition, appelée « Coupe de la Ligue des Clubs Jeunes », qui se déroule par équipes composées de joueurs d'un même club, ou d'une entente entre clubs, par éliminations directes. Cette compétition est réservée aux catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors.

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

### Article 2 – Gestion de la Coupe de la Ligue des Clubs Jeunes

La Coupe de la Ligue des Clubs Jeunes est placée sous l'autorité d'un Comité de pilotage composé des membres de la Commission Jeunes de la Ligue Rhône - Alpes qui procède à la centralisation des résultats et aux tirages au sort après les phases départementales.

Il est également souverain pour régler en première instance les litiges éventuels.

Les tirages au sort des rencontres sont effectués par le Comité Départemental pour les phases départementales puis par le Comité de pilotage pour les phases suivantes.

Les deux clubs devront prendre contact entre eux dès réception du courrier.

La rencontre aura lieu sur les terrains du club tiré en premier, le jour désigné par le Comité de pilotage. Néanmoins, les Clubs pourront se mettre d'accord pour l'organiser avant cette date.

### Article 3 – Calendrier de la compétition

Les rencontres de la Coupe de la Ligue des clubs Jeunes se déroulent selon un calendrier arrêté par le Comité de pilotage. Elles comprennent successivement :

- Des phases départementales gérées par les Comités départementaux qui devront se terminer 15 jours avant la date du Trophée de Ligue Jeunes (Championnat de Ligue doublette).
- Des phases régionales gérées par le Comité de pilotage.  
Le tirage au sort intégral du 1er tour et des tours suivants se fera le jour du Trophée de Ligue. Le club tiré en premier accueillera son adversaire.
- Une phase finale qui se déroulera pendant le Championnat de Ligue d'automne.  
Le tirage au sort intégral de cette phase sera effectué par le capitaine de chaque équipe et ce par ordre alphabétique du département, puis de la ville représentée.

Le nombre d'équipes qualifiées par phase est fixé par le Comité de pilotage avant le début de la compétition. Les exempts d'un tour joueront obligatoirement le tour suivant.

Le Comité de pilotage sera intransigeant sur le respect des dates butoirs des rencontres.

### Article 4 – Inscription des équipes

La participation à la Coupe de la Ligue des Clubs Jeunes est exclusivement réservée aux associations affiliées à la FFPJP.

Les inscriptions des équipes se font exclusivement auprès de leurs Comités départementaux.

Un club peut engager plusieurs équipes mais il doit avoir dans ses effectifs au moins : 2 Benjamins, 4 Minimes, 4 Cadets, 2 Juniors **par équipe** avec surclassements possibles.

Dans le cas où le club ne puisse pas satisfaire à cette condition, il devra obligatoirement se rapprocher d'autres clubs pour former une entente de 3 clubs maxi et une seule pour participer à cette compétition.

Même si un club inscrit une équipe, il peut prêter des joueurs à un autre club ou une seule entente de clubs à l'exception de leurs joueurs classés élites et honneurs.

### **Article 5 – Rôle du responsable d'équipe**

Les équipes sont placées sous la direction d'un responsable, licencié et clairement identifiable.

Il devra déposer, avant le début de la compétition, à la Table de Marque :

- Leurs licences.
- Les licences de tous les joueurs.
- Les licences et les cartes Fédérales des Educateurs et des Initiateurs.

Ils seront les seuls autorisés à remplir la feuille de match et à ramener les résultats des rencontres à la Table de Marque.

### **Article 6 – Coaching des équipes**

En cours de rencontre, seuls les éducateurs et les initiateurs, licenciés et titulaires d'un diplôme fédéral, seront habilités à manager une équipe.

Ils peuvent intervenir à tout moment depuis leurs chaises dans le cadre de la minute de jeu, mais ils ne doivent en aucun cas pénétrer sur l'aire de jeu sous peine de sanctions.

Le nombre maxi de coach par équipe est de 3 mais seulement 2 seront pris en charge par la Ligue Rhône Alpes en phase finale.

### **Article 7 – Représentative du club – Tenue vestimentaire**

Les joueurs d'une même équipe 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), d'un pantalon ou pantacourt sans obligation d'être identiques.

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.

Les responsables d'équipes auront la charge du respect de la tenue homogène de leurs joueurs.

Tout problème concernant la validité des tenues sera soumis à la décision du Jury.

### **Règlement spécial pour la phase finale :**

Le port du Blue-jean (de couleur bleu denim) **est formellement interdit**, pour les joueurs, les éducateurs ou initiateurs et les responsables d'équipes.

Le pantalon doit recouvrir le genou, dans le cas contraire il est assimilé à un short.

Même s'ils ne sont pas identiques, le port du short est autorisé à la condition que la totalité des joueurs de l'équipe en portent un.

### **Article 8 – Composition des équipes**

Les équipes engagées se composent d'un Benjamin, de 2 Minimes, de 2 Cadets et d'un Junior avec la possibilité d'avoir un remplaçant par catégories, soit un total de 6 à 10 joueurs par équipe.

Un joueur inscrit sur une feuille de match, même en qualité de remplaçant, ne peut plus jouer avec une autre équipe au cours de la compétition et ce, même lors des phases départementales.

Pendant toute la rencontre les joueurs devront obligatoirement jouer dans les catégories où ils sont inscrits sur la feuille de match.

### **Article 9 – Déroulement des matchs**

Avant le début de la rencontre les responsables d'équipes doivent déposer à la table de marque, leur licence et celles de leurs joueurs et remplir la feuille de match.

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

S'il manque un ou des joueurs dans une équipe, elle peut néanmoins jouer la rencontre, l'équipe adverse gagnant d'office les parties correspondantes.

Un joueur arrivant en retard pourra participer au cycle en cours, mais en subissant les pénalités prévues par le règlement de la FFPJP, à condition que sa licence soit déposée en même temps que les autres.

La rencontre entre deux clubs comprend 11 parties et se déroule en 3 tours. A chaque tour, les formations similaires des équipes se rencontrent de façon obligatoire et se fait de la façon suivante :

- Au 1er tour en tête-à-tête, les joueurs d'une même catégorie se rencontrent entre eux (Benjamin contre Benjamin, Minimes contre Minimes, Cadets contre Cadets, Junior contre Junior).
- Au 2eme tour en doublettes, la première équipe sera constituée d'un Benjamin et d'un Minime, la deuxième d'un Minime et d'un Cadet et la dernière d'un Cadet et d'un Junior.
- Au 3eme tour en triplettes, la première équipe sera constituée d'un Benjamin, d'un Minime et d'un Cadet et l'autre d'un Minime, d'un Cadet et d'un Junior.

Le tirage au sort des parties s'effectue directement sur la feuille de match par simple pliage de celle ci. Le responsable d'une équipe remplit son côté avant de la donner à celui de l'équipe adverse qui remplit l'autre.

Afin de préserver l'intérêt d'un éventuel coaching dans la composition des doublettes et des triplettes en fonction des résultats, un tirage au sort a lieu avant chaque cycle de la rencontre.

### **Article 10 – Remplacement de joueurs pendant la rencontre**

Entre les cycles, tous les remplacements sont possibles.

Dans les cycles doublettes et triplettes, un seul remplacement par cycle (un en doublette et un en triplète) est autorisé en cours de partie.

Le remplacement devra être opéré entre deux mêmes et être signalé au coach de l'équipe adverse ainsi qu'à l'Arbitre. Dans tous les cas le joueur sorti ne peut pas revenir jouer dans la même partie.

Pendant toute la rencontre les remplaçants devront obligatoirement jouer dans les catégories ou ils sont inscrits sur la feuille de match.

Le remplacement en tête-à-tête est interdit.

### **Article 11 – Dispositions particulières**

Dans le cas où les rencontres se déroulent en boulodrome, le règlement appliqué sera celui de la Ligue Rhône-Alpes.

A chaque tour, le joueur ou le remplaçant inscrit en benjamin sur la feuille de match a la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre.

La distance de jeu est celle définie par le règlement officiel de la Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal pour chacune des catégories à l'exception des doublettes et triplettes qui sera de 6 à 8 mètres.

Dans un terrain de jeu non tracé, le but est nul quand il est déplacé à plus de 15 mètres du cercle de lancement.

## **Article 12 – Rappels Importants**

Il est interdit aux joueurs de fumer 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 joueuses et 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 des trois premiers points pouvant entraîner de la part de l'arbitre ou du jury, une disqualification de l'équipe fautive.

## **Article 13 – Attribution des points et résultats**

Les parties victorieuses rapportent :

- 2 points en tête-à-tête soit 12 points au total
- 3 points en doublettes soit 9 points au total
- 5 points en triplettes soit 10 points au total

Le total étant de 31 points il ne peut y avoir de match nul. L'équipe victorieuse est celle qui possède le plus de points à la fin des trois cycles.

A la fin de la rencontre, la feuille de match doit être signée par les responsables des deux équipes.

Elle doit être renvoyée par le président du club recevant, le premier jour ouvrable suivant celui de la rencontre, au Responsable du Comité de pilotage et au Président du son Comité Départemental.

Il peut également anticiper son arrivée par une télécopie, un appel téléphonique ou un e-mail, mais seule la feuille de match originale fera foi.

## **Article 14 – Forfait d'équipes**

Il y a forfait quand l'équipe a moins de 4 joueurs inscrits sur la feuille de match (à 4 la rencontre peut se jouer et même être remportée)

Toute équipe absente ¼ d'heure après le début de la seconde partie sera déclarée forfait et ne pourra en aucun cas participer à la suite de la compétition.

Un club sachant qu'une de ses équipes est « forfait » a pour obligation de prévenir son adversaire et le Responsable du Comité de pilotage, par téléphone au plus tard l'avant veille de la rencontre.

<b>DISPOSITIONS PARTICULIERES POUR LES PHASES DEPARTEMENTALES ET REGIONALES</b>
---

## **Article 15 – Charges du club organisateur**

Le club organisateur est celui qui reçoit la rencontre de la Coupe de la Ligue. Il est responsable :

- De l'accueil des équipes, du contrôle des licences et de la tenue de la table de marque.
- De l'organisation générale de la compétition.
- De l'arbitrage s'il n'est pas assuré par un arbitre.
- De l'expédition des feuilles de matches au comité de pilotage de la compétition.
- De l'éclairage, de la sonorisation, des sanitaires, de la salle ou de l'abri pour le secrétariat.

### **Article 16 – Arbitrage**

A chaque rencontre les parties doivent être arbitrées par un arbitre officiel.

Pour tous les cas de non-désignation ou d'absence de l'arbitre, c'est le Président du club organisateur ou son représentant, qui assure le bon déroulement et l'arbitrage de la compétition.

### **Article 17 – Jury**

Avant chaque rencontre, la composition d'un jury est obligatoire et doit être impérativement affichée avant le début de la compétition.

Il est composé de l'arbitre s'il est présent et des responsables des deux équipes.

Ce Jury règlera tout problème et litige survenant pendant le déroulement de la rencontre.

### **Article 18 – Sanctions sportives**

Une équipe de club peut se voir infliger des sanctions sportives par le Comité directeur de la Ligue Rhône Alpes pouvant aller de l'élimination de l'équipe pour la saison en cours jusqu'à l'interdiction de participer à cette compétition l'année suivante.

Les fautes à prendre en considération, autres que celles correspondant au Règlement de Jeu qui sont du ressort des Arbitres et du Jury, sont par exemple :

- Le non-respect de la composition d'équipe
- L'abandon en cours de partie ou de rencontre.
- Le forfait en cours de compétition.
- Le match « arrangé »

Tous les cas non prévus seront traités directement par le Comité directeur de la Ligue Rhône Alpes sur proposition du Comité de pilotage.

### **Article 19 – Affaires disciplinaires et conditions d'appels**

Dans tous les cas (même après décision de jury) c'est l'instance disciplinaire de la Ligue Rhône Alpes qui est saisie suivant le Code de Procédure FFPJP sauf dans les phases départementales ou ce sont celles des Comités départementaux qui sont saisies.

## PHASE FINALE

### **Article 20 – Objet, Domaine d'application**

Il est créé une phase finale de la compétition appelée « Coupe de la Ligue des Clubs Jeunes » qui se déroulera le dimanche du Championnat de Ligue d'automne.

Les gagnants des 1/4 de finales de la phase régionale participeront à cette phase.

### **Article 21 – Horaires des compétitions**

Les horaires de la compétition seront les suivant :

- Tirage au sort des rencontres : 08H45
- Début des ½ finales : 09H00
- Arrêt de toutes les parties : Fin des ½ finales
- Reprise de la compétition : 14H00
- Remise des récompenses : Vers 17H30

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

### **Article 22 – Restauration**

Pour toutes les équipes, le repas de midi des joueurs, du responsable d'équipe et des deux éducateurs ou initiateurs sera obligatoire.

Tout repas non pris par ceux-ci sera facturé à leur club d'appartenance.

### **Article 23 – Tirage au sort des rencontres**

Le tirage au sort de 1/2 finales aura lieu sur le site même de la compétition à 8h.45 et sera effectué par le responsable de chaque équipe et ce, par ordre alphabétique du département, puis de la ville représentée.

En cas d'absence du responsable d'équipe au tirage, celui-ci sera effectué par le délégué de la Ligue.

Ce tirage au sort sera intégral et deux équipes d'un même Comité Départemental pourront se rencontrer dès les 1/2 finales.

### **Article 24 – Attribution des jeux**

Les jeux 1 à 6 seront attribués à la première 1/2 finale couverte et à la finale.

Les jeux 7 à 12 seront attribués à la deuxième 1/2 finale et à la rencontre de classement.

Pour les parties en tête-à-tête, les terrains attribués sont :

- Le jeu 1 et 7 pour les benjamins.
- Le jeu 2 et 8 pour les 1<sup>er</sup> minimes inscrits sur la feuille de match.
- Le jeu 3 et 9 pour les 2<sup>ème</sup> minimes inscrits sur la feuille de match.
- Le jeu 4 et 10 pour les 1<sup>er</sup> cadets inscrits sur la feuille de match.
- Le jeu 5 et 11 pour les 2<sup>ème</sup> cadets inscrits sur la feuille de match.
- Le jeu 6 et 12 pour les juniors.

Pour les parties en doublettes, les terrains attribués sont :

- Les jeux 1 et 7 pour les équipes composées des Benjamins.
- Les jeux 5 et 11 pour les équipes composées des juniors.
- Les jeux 3 et 9 pour les dernières équipes.

Pour les parties en triplettes, les terrains attribués sont :

- Les jeux 2 et 8 pour les équipes composées des benjamins.
- Les jeux 4 et 10 pour les équipes composées des juniors.

Si un manque de jeux disponibles se faisait ressentir, la rencontre de classement pour la 3<sup>ème</sup> place débiterait par les doublettes, suivie par le tête-à-tête et se terminera par les triplettes.

Les jeux seront les mêmes que ceux attribués à l'origine à l'exception de l'équipe composée du junior en doublette qui joueront sur le jeu 8 en remplacement du jeu 11.

Seul le Jury pourra apporter des modifications sur les attributions des jeux pendant la compétition.

### **Article 25 – Application**

Les responsables d'équipes devront porter le présent règlement à la connaissance des joueurs placés sous leur responsabilité.

Tout responsable d'équipe, éducateur, initiateur 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 se 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.

*Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur de la Ligue Rhône-Alpes réuni le 30 avril 2010. Il annule et remplace toutes les versions antérieures et est valable tant qu'il n'est pas modifié par le Comité Directeur de la Ligue Rhône Alpes.*

Fait à Bourgoin le 30/04/2010