



Comité Départemental des Côtes d'Armor (CD22PJP)

Siège Social : 18, rue Pierre de Coubertin – 22440 PLOUFRAGAN

RÈGLEMENT SPORTIF « CDV »

« COUPE DÉPARTEMENTALE VÉTÉRAN des CLUBS »

CDV 01 : OBJET

La Coupe Départementale 22 des Clubs Vétérans « CDV » est soumise à l'application stricte du Règlement de Jeu Officiel de la FIPJP et en application des dispositions particulières à la CDV qui figurent dans le présent règlement.

La CDV se déroule par équipe composée de joueurs(ses) ayant 60 ans dans l'année en cours ou plus, dont au minimum une féminine et un masculin, d'un même club sous la forme de rencontres à éliminations directes jusqu'au titre final.

Chaque équipe est composée de 6 à 8 joueurs(ses) avec au minimum une licenciée féminine et un licencié masculin, mais sa composition peut varier à chaque partie (TàT, D & T).

La participation à la Coupe Départementale 22 des Clubs Vétérans

* n'est pas imposée par le CD22PJP ;

* est exclusivement réservée aux associations régulièrement affiliées à la FFPJP auprès du CD22PJP.

Le montant de l'engagement est fixé annuellement lors du Congrès départemental et précisé dans l'annexe « Tarifs ».

1^{ère} PARTIE : ARCHITECTURE

CDV 02 : PHASE : La CDV ne comporte qu'une phase départementale. Une consolante est organisée avec les équipes ayant perdu au 1^{er} tour.

CDV 03 : COMITÉ de PILOTAGE

3.1 - Compétences : Le Comité de Pilotage 22 (Commission) Coupes gère la CDV et est rattaché au CD22PJP.

3.2 - Rôle : La Commission 22 Coupes a à sa tête un référent. De conserve avec le Comité 22 PJP, il a pour mission la gestion de la CDV :

- de gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- d'effectuer les tirages au sort (le calendrier des rencontres est géré par la Commission 22 « Calendrier ») ;
- 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 CDV (feuilles des rencontres, rapports, courriers des clubs, ...).

3.3 - Règlement intérieur du Comité départemental : en appui de sa Commission « Coupes », le CD22 PJP adjoint sont règlement sportif « CDV » en annexe de celui-ci. Il permet de définir l'organisation générale de la CDV.

CDV 04 : NOMBRE de CLUBS PARTICIPANT : Chaque club ne peut engager que trois équipes maximum.

CDV 05 : TIRAGE au SORT et DÉROULEMENT

Le Commission 22 Vétérans est responsable des tirages au sort et des éventuels cadrages pour arriver à la finale opposant les deux clubs qualifiés. **Tirage intégral dès le 1^{er} tour.**

Le tirage du 1^{er} tour de la CDV est effectué par le responsable de la Commission lors de la réunion des Présidents de Clubs du début d'année.

Les tirages des tours suivants sont effectués dans la semaine suivant chaque tour, toujours par le responsable de Commission Vétérans assisté de membre(s) du Comité.

Les responsables des deux équipes se rencontrant devront prendre contact entre eux dès connaissance du tirage.

Lors du tirage, le Club tiré en premier reçoit, **y compris pour la finale.**

L'exempt d'un tour jouera obligatoirement le tour suivant et, si nécessaire, le cadrage aura lieu entre le 1^{er} et le 2^{ème} tour.

CDV 06 : SAISON SPORTIVE et CALENDRIER

Les rencontres sont étalées du mois de **mars** à au mois d'octobre de la même année (le vendredi à 14h15).

Les rencontres ont lieu par élimination directe.

Le calendrier des rencontres est élaboré par la Commission « Calendrier » avant le Congrès départemental de courant novembre.

Le nombre d'équipes par club doit être transmis à la Commission **pour le 15 décembre au plus tard** et les coordonnées des respon-

**Comité Départemental des Côtes d'Armor (CD22PJP)**

Siège Social : 18, rue Pierre de Coubertin – 22440 PLOUFRAGAN

RÈGLEMENT SPORTIF « CDV »**« COUPE DÉPARTEMENTALE VÉTÉRAN des CLUBS »**

sables des équipes à la réunion des Présidents de Clubs et du Comité de Janvier.

Pour le 1^{er} tour, les clubs sont informés du tirage lors du tirage à la réunion des Président de Clubs courant janvier.

Pour les tours suivants, les clubs sont informés du tirage au sort uniquement par mail ou sur le site du CD22PJP.

Les dates et horaire des rencontres sont fixes. Tout report après la date fixé, à l'initiative des deux clubs, est interdit sous peine de disqualification.

CDV 07 : CHARGES du CLUB RECEVANT

Le traçage des terrains est obligatoire, soit 6 terrains par match sinon 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 doit également prévoir :

- sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat, Éclairage si nécessaire (en mars principalement) ;
- Assurer l'accueil du club adverse (les casse-croûte ne sont pas obligatoires) ;
- Tenue de la table de marque ;
- Assurer la transmission des résultats (voir article 8) ;

D'une manière générale, une rencontre de Coupe Départementale 22 Vétérans est l'occasion d'un moment de convivialité entre les 2 clubs.

Pour la journée finale, le Comité 22 PJP prend en charge les frais d'arbitrage. Le club sera remboursé par le CD22PJP sur présentation de la facture de l'arbitre.

CDV 08 : ARBITRAGE – DELEGATION – TRANSMISSION des RÉSULTATS

8.1 – Arbitrage : L'équipe qui reçoit doit fournir un arbitre officiel. En cas de carence d'arbitre officiel, il appartient au Président du Club recevant de pourvoir à son remplacement. Un licencié du club recevant peut remplir la fonction. Il est investi des prérogatives afférant à cette désignation.

8.2 - Délégations : **Pour la finale, la délégation est assurée par un des membres de la Commission 22 Vétérans.**

8.3 Transmission des résultats : Doivent être envoyés par le club gagnant au responsable de la Commission 22 Vétérans et au CD22PJP :

- les **résultats** de la rencontre, par sms ou mail, **dès le soir** de la rencontre.
- une **copie** de la **feuille de match**, par sms ou mail, **dès le soir** (au plus tard le lendemain) de la rencontre
- l'**original** de la **feuille de match**, par courrier postal, **dès le jour suivant** la rencontre.

2^{ème} PARTIE : LES EQUIPES**CDV 09 : PARTICIPATION**

9.1 - Non obligation : La participation d'un club à la CDV est volontaire et sans obligation d'y adhérer. Le club doit renouveler tous les ans sa participation.

9.2 – Inscriptions : L'inscription à la CDV est soumise à un montant d'engagement (montant précisé dans l'annexe « Tarifs » par club auprès du CD22PJP.

Cas exceptionnels en cours de compétition : En cas de fusion de 2 clubs, il s'agit ici de la réelle fusion administrative de 2 clubs et non pas d'entente de clubs : conservation d'une seule équipe.

Le nouveau club devra prendre le même n° d'affiliation de Club FFPJP que l'un des 2 anciens clubs.

Un club qui change de dénomination doit aussi conserver son N° d'affiliation pour conserver son équipe.

9.3 – Modalités : Les clubs ne s'étant pas acquittés des éventuelles amendes infligées la saison précédente ne pourront pas s'inscrire pour la saison en cours

9.4 – Tenue vestimentaire :

Tenue Obligatoire			Jean	Pantalon	Vêtement troué, taggé, clouté, bariolé, rafistolé, coupé, déchiré, délavé	Survêtement sportif ou Short sportif ou Pancacourt sportif ou Bermuda sportif	Chaussures ou Chaussures de sport fermées
Haut	Bas	Logo					
Club Homogène	Homogène	Club	Interdit	Interdit	Interdit	Obligatoire	Obligatoire



Comité Départemental des Côtes d'Armor (CD22PJP)

Siège Social : 18, rue Pierre de Coubertin – 22440 PLOUFRAGAN

RÈGLEMENT SPORTIF « CDV »

« COUPE DÉPARTEMENTALE VÉTÉRAN des CLUBS »

Le port de tenues publicitaires est autorisé dans la mesure où elles respectent les loi et règlements nationaux en vigueur, notamment quant à l'interdiction des publicités pour le tabac et les alcools.

CDV 10 : COMPOSITION des EQUIPES

La composition des équipes est ouverte aux licencié(e)s ffpjp vétérans (60 ans minimum dans l'année en cours ou plus).

Dès le 1^{er} tour, tou(te)s les joueur(se)s ayant participé à une partie seront intégré(e)s définitivement à l'équipe considérée pour l'année en cours.

Lors des tours suivants, des joueur(se)s n'ayant pas disputé les rencontres précédentes pourront être intégré(e)s dans cette équipe et seront considéré(e)s définitivement comme titulaires de cette équipe. Une attestation, signée du responsable de la société, indiquera les noms des joueur(se)s ayant disputé les précédentes rencontres de la compétition avec cette équipe.

10.1 – Capitaine : Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « capitaine » qui peut jouer.

Si Capitaine non joueur(se), il(elle) doit impérativement être licencié(e) dans le club de l'équipe qu'il(elle) coache et déposer sa licence à la table de marque avec celles de son équipe.

10.3 – Joueurs mutés : pas de restriction.

10.4 – Joueurs étrangers : pas de restrictions.

CDV 11 : RÉCOMPENSES et INDEMNITÉS

Les récompenses sont à la charge du Comité.

Indemnités : pas d'indemnités.

3^{ème} PARTIE : LE JEU

CDV 12 : PRINCIPE

Un match est joué par 6 joueur(se)s par équipe, il est composé de 3 phases jouées dans l'ordre suivant :

- une phase en tête à tête avec 6 parties, dont une entre les féminines désignées ;
- une phase en doublettes avec 3 parties, dont une doublette mixte avec les féminines désignées ;
- une phase en triplettes avec 2 parties, dont une tripléte mixte avec les féminines désignées.

Est déclaré forfait une équipe présentant moins de quatre joueur(se)s.

12.1 - mixité : L'équipe devra au minimum comprendre un licencié masculin et une licenciée féminine. Pour la phase en tête à tête, obligation d'avoir au minimum une opposition masculine et une opposition féminine et obligation de respecter la mixité dans l'une des 3 doublettes et dans l'une des 2 triplettes (2h + 1f ou 2f + 1h).

Une équipe présentant quatre (ou cinq) joueur(se) peut participer à la rencontre à condition de respecter cette mixité.

12.2 - Feuille de match (fdm) :

Les équipes sont constituées de 6 joueur(se)s mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque match peuvent comporter jusqu'à 8 joueur(se)s soit 2 remplaçant(e)s maximum.

Avant le début de la rencontre, les capitaines des équipes doivent remplir le verso de la fdm les concernant et déposer à la table de marque leur licence et celles de leurs joueur(se)s du jour.

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 féminine désignée est toujours placée en tête des compositions des équipes. Mais si plusieurs féminines, la féminine désignée peut ne pas être la même en TàT, D & T.**

Le tirage au sort doit être opéré par simple pliage de la fdm, le capitaine d'une équipe remplissant son côté avant de le donner à celui de l'équipe adverse qui remplit l'autre côté.

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, 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 financière (voir montant dans Annexe « Tarif » du RI du CD22PJP).

Seules les feuilles de match spécifiques à la CDV peuvent être utilisées. Elles sont disponibles sur le site du CD22PJP et auprès de la Commission 22 Vétérans.



Comité Départemental des Côtes d'Armor (CD22PJP)

Siège Social : 18, rue Pierre de Coubertin – 22440 PLOUFRAGAN

RÈGLEMENT SPORTIF « CDV »

« COUPE DÉPARTEMENTALE VÉTÉRAN des CLUBS »

12.3 – Déroulement d'un match et attributions des points :

A chaque phase du match sont attribués des points pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, 3 points doublettes et 5 points en triplettes. Il ne peut y avoir de match nul. Le total est 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

La CDV n'attribue pas de points de Classification aux joueurs individuellement.

12.4 - Les remplacements :

Les remplacements sont possibles si 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(se) dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les 2 remplaçant(e)s. En revanche on ne peut pas remplacer 2 joueur(se)s dans une même doublette ou une même triplette. Les remplacements ne doivent pas porter atteinte à la mixité telle qu'elle est décrite au point 12.1

Les remplaçants sont obligatoirement les joueur(se)s qui n'ont pas débuté la phase en doublette ou en triplette.

Modalités du 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 triplette où il était demandé).

12.5 - 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 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.

4^{ème} PARTIE : La DISCIPLINE

CDV 13 : Le JURY

Un jury doit impérativement être constitué et affiché avant le début de la rencontre

Il est IMPÉRATIF de RÉUNIR le JURY en CAS de LITIGES SIGNALES

Composition du Jury : le Délégué Officiel (Président de Jury, à défaut l'arbitre principal), l'arbitre principal de la rencontre et les deux capitaines. Un capitaine adjoint pourra être désigné pour siéger si le capitaine titulaire est concerné directement par l'incident qui pose problème.

CDV 14 : CAS de RETARDS de JOUEURS ou D'ÉQUIPES Attention le délai réglementaire passe à 30 min (au lieu d'1 heure)

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.

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 et en respectant la mixité décrite au point 12.1. Si après le délai réglementaire de **30 minutes** le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 4 ou si la mixité ne peut pas être respectée, l'équipe est considérée comme forfait.

Si une équipe joue avec uniquement 4 inscrits sur la feuille de match, le 4^{ème} joueur ne pourra pas participer comme remplaçant



Comité Départemental des Côtes d'Armor (CD22PJP)

Siège Social : 18, rue Pierre de Coubertin – 22440 PLOUFRAGAN

RÈGLEMENT SPORTIF « CDV »

« COUPE DÉPARTEMENTALE VÉTÉRAN des CLUBS »

lors de la phase en triplettes. (voir article 12.4)

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 12.2 du présent règlement.

En cas de malaise

En cas de malaise d'1 joueur(se) au cours de la partie, il pourra être accordé une interruption de la partie pour une durée max de 15 min. 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 12,4. A défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur coéquipier ou abandonner et obligatoirement si la mixité n'est plus respectée.

CDV 15 : FORFAIT et SANCTIONS PÉCUNIAIRES

15.1 - Définition du forfait :

- en application de l'article 14 concernant les équipes composées de moins de 4 joueurs, du non- respect de la mixité et de 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 22 Vétérans par téléphone au plus tard l'avant-veille de la rencontre.

15.2 – Amendes et sanction pour forfait : Un club ayant déclaré forfait sans raison valable retenue après examen par le Comité de Pilotage 22 se verra interdit de CDV pour l'édition suivante.

CDV 16 : FAUTES et SANCTIONS SPORTIVES

16.1 – 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 Jurys 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 ».

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 :

Le club peut se voir infliger des sanctions sportives énumérées ci-après, par la Commission 22 Vétérans :

- Avertissement ;
- Blâme ;
- Exclusion de la CDV pour l'édition suivante.

16.2 – 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 exclut le joueur de cette partie.

Vu que l'unité en CDV est la rencontre (tête à tête, doublette et triplette), 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

CDV 17 : PROCÉDURES DISCIPLINAIRES

17.1 – Fautes d'équipes (voir Article 16)



Comité Départemental des Côtes d'Armor (CD22PJP)

Siège Social : 18, rue Pierre de Coubertin – 22440 PLOUFRAGAN

RÈGLEMENT SPORTIF « CDV » « COUPE DÉPARTEMENTALE VÉTÉRAN des CLUBS »

Déclaration de litige / réclamation : Les litiges et les réclamations doivent être immédiatement consignés auprès de l'Arbitre Principal (ou du délégué) et de la Commission 22 Vétérans.

Le délégué ou l'arbitre devront obligatoirement réunir le jury, dans le respect de l'article 13, 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 disciplinaires pour les joueurs.

Seul le délégué ou l'arbitre pourra demander dans son rapport la saisine du Comité de Pilotage. 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 16.

17.2 - Instruction et décision de sanction :

Les fautes collectives (voir article 16) et celles non prévues imputables à une équipe seront traitées directement par le Commission 22 Vétérans, qui a pouvoir de décision et de sanction.

Chargé d'instruction du dossier : le responsable de la Commission 22 Vétérans ou son remplaçant désigné.

Entretien contradictoire et décision de sanction : présence obligatoire de 3 membres minimum ou 5 membres maximum de la Commission 22 Vétérans.

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

17.3 - 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 Directeur du CD22PJP. Il statuera en appel sans la présence des membres du Comité de Pilotage ayant statué en 1^{ère} instance.

Suites éventuelles :

Le Président du Comité Directeur de l'instance concernée a le pouvoir d'engager des poursuites individuelles auprès de sa Commission de Discipline de 1^{ère} instance comme indiqué ci-après au point 17-4.

17.4 – 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 (Commission de discipline du Comité 22) qui est saisie suivant nos procédures disciplinaires en vigueur, puis appel à la Commission Régionale de discipline.

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

CDV 18 : MODIFICATIONS

Ce règlement sportif « CDV » du CD22PJP pourra être mis à jour sur proposition de la Commission « Coupes » & « Vétérans » et validation du Comité Directeur.

Règlement sportif « CDV » mis à jour lors du Congrès du Comité 22 PJP le **27 novembre 2022 à Dinan**.

Fait à Ploufragan le 30 novembre 2022

Pour le Comité 22 PJP

Maryse Duchêne Droff - Présidente

