

# COMITE NORD PETANQUE

## SECTION VETERANS

La Section Vétérans est formée de Clubs ou Associations affiliés au Comité Nord Pétañque. Le Comité s'engage à la subventionner chaque Année.

Il se réserve un droit de regard sur son fonctionnement.

### Règlement du Championnat Vétérans

#### Article 1 : Principe du Championnat Vétérans

##### Art1-A : Objet du Championnat

Le Championnat oppose les Equipes engagées par les Clubs participants.

Le nombre d'équipes engagées par Club est limitée à 3 maximum.

Chaque Equipe, composée de 3 Triplettes, se rencontre en matchs aller-retour.

##### Art1-B : Lexique des Termes Employés dans ce Règlement

**Equipe** : Ensemble de 3 Triplettes représentant un Club. Chaque Club peut engager une ou plusieurs Equipes dans le Championnat Vétérans.

**Triplette** : Unité de jeu au nombre de 3 par Equipe et regroupant 3 à 4 Participants inscrits sur les Listes qualificatives.

**Equipier** : Membre de l'Equipe (normalement 9 à 12)

**Partenaire** : Membre d'une Triplette (normalement 3 ou 4)

Remarque : Les 3 Partenaires en action dans une partie sont appelés « Joueurs » (Voir ci-dessous). Le 4<sup>ème</sup> Partenaire au repos est appelé « Partenaire en réserve ». Lors des changements et entrées en jeu il est à son tour appelé « Joueur » et le remplacé devient « Partenaire en réserve » et ainsi de suite...

**Joueur** : Membre entré en jeu dans une Triplette.

#### Article 2 : Conditions de Participation

##### Art2-A : Licence

Les Participants au Championnat doivent être titulaires d'une Licence du Comité Nord Pétañque (C.N.P.) à jour de sa vignette.

##### Art2-B : Double Licence

Conformément aux statuts du C.N.P. (Art 6 B2) tout détenteur d'une autre Licence sera exclu du Championnat. Les parties gagnées par son Equipe, auxquels il aura participé, seront déclarées perdues.

##### Art2-C : Exception : Licence Internationale

Les Vétérans licenciés C.N.P. détenteurs d'une Licence Internationale (Fédération Belge ou autre pays) peuvent participer à notre Championnat Vétérans à condition de ne participer à aucun concours (Départementaux, Nationaux ou autres nécessitant une Licence Nationale ou Internationale) sur tout le territoire de la Ligue 23 des Hauts de France (FFPJP du Nord-Pas de Calais). Un contrôle nous est toujours possible en interrogeant les fichiers disponibles sur les différents sites du Comité du Nord FFPJP.

**Art2-D : Adhésion Licence FFPJP ou Autre**

Tout Joueur licencié FFPJP peut intégrer le C.N.P. à la condition de remettre sa Licence au président du C.N.P. A cette condition il peut participer immédiatement aux compétitions officielles organisées par le C.N.P. s'il remplit les conditions prévues dans ce présent Règlement, il peut donc participer à notre Championnat Vétérans.

**Article 3 : Conditions Requises pour Participer au Championnat**

**Art3-A : Vétéran :** Avoir plus de 60 ans

Sont également considérés comme Vétéran les Retraités ou Préretraités qui ont 60 ans dans l'année en cours.

**Art3-B : Ouverture des Conditions et Extension de Catégories**

Condition commune aux 4 catégories de cet alinéa :

Ne plus avoir ni aucun emploi, ni activités rémunérées, même à temps partiel

**Retraité :** Avoir moins de 60 ans mais plus de 50 ans révolu

**Préretraité :** Avoir moins de 60 ans mais plus de 55 ans révolu

**Invalide :** Avoir moins de 60 ans mais plus de 50 ans révolu et suivant les Art4-A et B produire les justificatifs auprès du Président

**Chômeur :** Avoir moins de 60 ans mais plus de 55 ans révolu être dispensé de recherche d'emploi et suivant les Art4-A et B produire les justificatifs auprès du Président

**Art3-C : Demande de Dérogation**

Exceptionnellement le Responsable des Vétéran d'un Club peut demander une dérogation aux conditions définies par l'Art3-B. Toute demande sera examinée par le Bureau et éventuellement validée. Toute dérogation accordée a une durée qui cesse dès que le bénéficiaire est en mesure de respecter les conditions prévues à l'Art3-B

A noter qu'il ne sera attribué qu'une seule dérogation par Club.

**Art3-D : Joueur non Licencié au Club**

**Extérieur :** Remplir une des conditions prévues ci-dessus par les Art3-A ou B.

Et être licencié C.N.P. dans un Club ne participant pas au Championnat Vétéran.

**Article 4 : Listes des Licenciés Qualifiés pour Participer au Championnat**

**Art4-A : Listes des Licenciés**

Quinze jours avant le début du Championnat, la Liste nominative des Joueurs susceptibles de former une ou plusieurs Equipes dans un même Club, accompagnées si nécessaire des justificatifs, doit être adressée par le Responsable des Vétéran du Club (Membre du Conseil d'Administration, voir Article 22) au Président avec copie au Secrétaire. A noter que le nombre de Joueurs de cette Liste nominative peut être plus important que le nombre requis par la ou les Equipes pour couvrir les futurs besoins de Joueurs.

**Art4-B : Modifications des Listes**

Pour toute modification de sa Liste, le Responsable des Vétéran du Club doit faire parvenir par mail au Président, dans les plus brefs délais, cette demande accompagnée des justificatifs nécessaires. Il adresse également une copie de cette demande au Secrétaire qui gère les Listes et au Vice-Président qui gère les Feuilles de Match.

**Art4-C : Diffusion des Listes**

Le Secrétaire, qui gère les Listes, a la charge, dès accord du Président, de modifier et mettre à jour les Listes et d'adresser rapidement à chaque Club participant au Championnat une mise à jour de ces Listes.

#### **Art4-D : Discipline**

Dans le cas où un Joueur participe à une rencontre sans être inscrit sur la Liste de son Club des sanctions seront appliquées comme prévu à l'Article 21.

#### **Article 5 : Composition des Triplettes**

Chaque Triplette peut être composée de la manière suivante :

- a) 3 Vétérans du Club, Où
- b) 2 Vétérans du Club plus 1 Joueur répondant à l'une des conditions définies par l'Art3-B ou C ou D
- c) A noter : Qu'une des Triplettes parmi les 3 en jeu peut être composée de 1 Vétéran plus 2 Joueurs répondant à l'une des conditions définies par l'Art3-B ou C ou D

#### **Article 6 : Inscription sur la Feuille de Match de la Situation des Joueurs**

Lors de l'inscription des noms sur la Feuille de Match un symbole doit préciser la situation de chaque Joueur dans la colonne **Cat** soit :

Noter **V** pour un Vétéran

Noter **D** pour les autres catégories définies dans l'Article 3

La catégorie de chaque joueur devra néanmoins apparaitre sur les listes.

Ces symboles sont nécessaires afin de permettre le contrôle des feuilles de match.

#### **Article 7 : Inscription sur la Feuille de Match des Entrées en Jeu**

##### **Art7-A : Entrée en Jeu au Premier Tour**

Les Joueurs qui disputent les 3 premières parties doivent apparaitre sur la Feuille de Match avant le début de la rencontre. Pour chaque Triplette, 3 cases (a, ou b, ou c, ou d) doivent être cochées. Ces cases correspondent aux Joueurs participant aux 3 premières parties (A1-B1, ou A2-B2, ou A3-B3)

##### **Art7-B : Entrée en Jeu au Deuxième et Troisième Tours**

Le ou les Partenaires en réserve au 1<sup>er</sup> tour peuvent être inscrits sur la Feuille de Match avant le début de la rencontre, ou dès leur entrée en jeu avant le 2<sup>ième</sup> ou 3<sup>ième</sup> tour suivant le principe décrit à Art7-A.

Pour chaque Triplette, 3 cases (a, ou b, ou c, ou d) doivent être cochées.

Ces cases correspondent aux Joueurs participant aux 3 parties concernées par :

- le 2<sup>ième</sup> tour (A1-B2, ou A2-B3, ou A3-B1)

- le 3<sup>ième</sup> tour (A1-B3, ou A2-B1, ou A3-B2)

##### **Art7-C : Participation des Joueurs à une Rencontre**

Tout Partenaire inscrit et coché sur la Feuille de Match est considéré comme ayant joué et donc participé à la rencontre.

##### **Art7-D : Nombre Maximum de Joueurs par Equipe**

Un maximum de 12 Joueurs peut être inscrit sur la Feuille de Match.

#### **Article 8 : Gestion des Joueurs**

En plus des 9 Joueurs, chaque Equipe peut utiliser jusqu'à 3 Partenaires supplémentaires par rencontre qu'elle peut gérer de la façon suivante :

**Art8-A : 3 Partenaires en Réserve**

Il y a un Partenaire de réserve pour chaque Triplette.

Dès la 2<sup>ème</sup> partie, le Partenaire en réserve peut être incorporé au jeu à la place d'un Joueur.

Le Joueur quittant le jeu devient donc à son tour Partenaire en réserve (voir Art1-B)

A la 3<sup>ème</sup> partie, l'Equipier devenu Partenaire en réserve à la 2<sup>ème</sup> partie peut, au sein de cette même Triplette, soit reprendre sa place en tant que Joueur, soit remplacer un autre Joueur, qui devient à son tour Partenaire en réserve.

**Art8-B : Remarque**

Les Partenaires inscrits sur la Feuille de Match, ayant joué dans une Triplette donnée, ne peuvent jouer dans une autre Triplette durant la rencontre sauf dans le cas prévu à L'Art15-A.

**Art8-C : 1 ou 2 Partenaires en Réserve**

La même formule que l'Art8-A au-dessus mais, suivant le nombre de Partenaires en réserve, ceci engendre le choix d'une ou deux Triplettes sur les trois dans laquelle ils joueront.

**Art8-D : Remarque**

En l'absence d'un des Joueurs en début de rencontre pour une cause quelconque, un des Partenaires en réserve (ou un Equipier) prendra automatiquement la place du Joueur absent dans la Triplette où il aurait dû jouer.

**Art8-E : Remplacement d'un Joueur en cours de partie**

A condition d'être obligatoirement inscrit sur la feuille de match un joueur (A, B, C ou D) peut remplacer un autre joueur de son équipe en cours de partie.

Ce remplacement doit s'effectuer à la fin d'une mène et être signalé au capitaine de l'équipe adverse avant le début de la mène suivante.

Le joueur remplacé peut éventuellement reprendre sa place lors de la partie suivante.

A noter que cette possibilité de remplacement d'un joueur ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours de la rencontre, ceci est valable pour chaque triplette.

Les remplacements, effectués dans chaque triplette, seront notifiés au bas de la feuille de match sous la forme suivante :

Pour l'Equipe de .....

Au cours de la 2<sup>ème</sup> partie dans la triplette B2 le joueur C a remplacé le joueur A

Si le remplacement d'un joueur a lieu 2 ou 3 fois dans la même triplette la ou les parties seront considérées comme perdues.

L'Equipe ayant fait l'erreur aura un point de pénalité.

**Article 9 : Périodicité de Jeu pour un Equipier**

Un Joueur ne peut jouer qu'une fois par semaine programmée au Calendrier des rencontres.

En cas de non respect de cette règle, la 2<sup>ème</sup> Equipe fautive s'expose aux sanctions prévues par l'Art 21-C.

**Article 10 : Changement de Club en Cours d'Année**

Un joueur ayant changé de club en cours d'année pourra, après régularisation de sa situation par l'application de la procédure CNP, participer immédiatement au Championnat avec son nouveau club. Cependant durant toute l'année en cours le joueur ne pourra rencontrer aucunes équipes de son ancien club.

En cas de non-respect le nouveau club aura match perdu avec 0 pt dans tous les cas de figure.

### **Article 11 : La Feuille de Match**

**Art11-A :** La Feuille de Match doit être remplie soigneusement et lisiblement, sans ratures ni gribouillis, avant chaque rencontre. Le Nom, Prénom, Numéro de Licence et la Situation de chaque Joueur doit y figurer. Idem pour chaque Partenaire en réserve entrant en jeu.

**Art11-B :** Un contrôle des Licences à jour de la cotisation de l'année en cours peut être effectué avant chaque rencontre. Si un Joueur n'a pas sa Licence (oubli) la présentation d'une pièce d'identité est tolérée afin de vérifier si son Nom figure bien sur la Liste des Joueurs que chaque Responsable d'Equipe doit posséder.

### **Article 12 : Transmission de la Feuille de Match**

Après signature des Responsables des deux Equipes, la Feuille de Match doit être transmise par mail au Président par l'Equipe visitée. Dans tous les cas, le Président souhaite recevoir les résultats au plus tard le Samedi qui suit la rencontre. Le Responsable de l'Equipe visiteuse ainsi que le Vice-président qui gère et contrôle les Feuilles de Match doivent être mis en copie. L'Equipe expéditrice devant s'assurer de l'intégralité et lisibilité des envois.

### **Article 13 : Déroulement du Jeu**

Chaque Triplette d'une Equipe rencontre successivement les 3 Triplettes adverses.

Il y a donc 9 parties en 13 points à jouer. Le Règlement de Jeu est celui du C.N.P. valide à la date de la rencontre.

### **Article 14 : Manque de Joueurs et Nombre Minimum de Joueurs**

Par manque de Joueurs une Equipe peut jouer avec un minimum de 8 Joueurs soit : 2 Triplettes & 1 Doublette à 5 boules, le Joueur qui bénéficie, dans la Doublette, de 3 boules doit les conserver jusqu'à la fin de la partie ou pendant 3 parties.

Néanmoins, le Joueur manquant peut reprendre sa place à la fin d'une mène.

Une Equipe ne présentant que 7 Joueurs ou moins sera déclarée forfait avec 0 point d'attribué.

### **Article 15 : Défaillance d'un Joueur**

#### **Art15-A : Abandon du Jeu pour Raison Sérieuse**

Si au cours d'une partie un Joueur d'une Triplette se trouve dans l'obligation de quitter cette partie pour une raison sérieuse (malaise, blessure, raison familiale...) celui-ci peut être remplacé à la fin d'une mène par le Partenaire en réserve.

Faute de Partenaire en réserve pour cette Triplette, un Equipier en réserve, même s'il a déjà joué dans une autre Triplette, peut à titre exceptionnel remplacer ce Joueur. Faute de Partenaire en réserve dans l'Equipe l'Article 14 sera appliqué.

Dans ces circonstances les faits et remplacement doivent être rapportés sur la Feuille de Match en observation.

#### **Art15-B : Cas Particulier d'Abandon du Jeu suite à un Mouvement d'Humeur**

Un Joueur décide de quitter la partie suite à un désaccord avec ses Partenaires, Adversaires, Public, Arbitre, ou Dirigeants. Ce Joueur sera exclu pour le reste de la rencontre. Sa Triplette terminera la partie avec les 2 Joueurs restant à 2 et 3 boules. Néanmoins le Partenaire en réserve de la Triplette peut remplacer le Joueur exclu à la partie suivante.

Tout Joueur peut être sanctionné suite à son comportement comme prévu à l'Article 21 « et/ou » s'il se rend coupable des faits tel que décrit à l'Article 57 du Règlement de Jeu établi par le CNP.

**Article 16 : Résultats des Matches****Art16-A : Gain d'un Match**

Le gain d'un match rapporte 3 points au vainqueur et 1 point au perdant.

Le match perdu sur le score de 4 à 5 rapporte néanmoins 2 points au perdant.

**Art16-B : Forfait**

Une Equipe déclarant forfait marquera 0 point. Le nombre maximal de forfaits est fixé à 3. En cas de dépassement, le Bureau statuera et pourra éventuellement exclure l'Equipe fautive du Championnat.

**Art16-C : Rencontre entre deux Equipes du même Club :**

Un score final de 5 à 4 n'est pas accepté et une partie supplémentaire doit être jouée. Les Responsables de chaque Equipe désignent la Triplette (1ère, 2ème ou 3ème) qui jouera cette partie supplémentaire. Le choix du terrain étant fait par l'Equipe visitée.

-> Si au final le score est 5/5, il est attribué 2 points à chaque Equipe.

-> Si au final le score est 6/4, il est attribué 3 points à l'Equipe gagnante et 1 point à l'Equipe perdante.

**Art16-D : Abandon d'une Equipe durant le Championnat**

Si une ou plusieurs Equipes abandonnent le Championnat alors que celui-ci n'est pas terminé le résultat des rencontres déjà jouées ne sera pas pris en compte.

**Article 17 : Classement**

Un classement, établi à la fin du Championnat, désigne le Champion.

En cas d'égalité entre deux Equipes, les résultats de leurs rencontres particulières (matches gagnés/perdus) ainsi que le boule-avérage (différence de points entre les parties gagnées/perdues) seront pris en compte pour les départager.

En cas d'égalité entre les 2 premiers du classement si, malgré tous ces critères, il n'est pas possible de les départager, une rencontre sur terrain neutre permettra l'attribution du titre de Champion.

**Article 18 : Calendrier des Rencontres****Art18-A : Rencontres prévues au Calendrier**

Les rencontres doivent impérativement se jouer aux dates prévues au Calendrier.

**Art18-B : Rencontres prévues un Jour Férié**

Par exception, les rencontres prévues au Calendrier un jour férié nécessitent un accord entre les 2 Responsables d'Equipes afin de fixer la date de la rencontre.

Le Président doit en être informé pour la bonne gestion du Championnat et Calendrier.

**Art18-C : Remises de Rencontres prévues au Calendrier**

Toute remise d'une rencontre doit faire l'objet d'une demande transmise au Président, Dès que possible et au minimum 3 jours avant la rencontre, précisant les motifs empêchant de disputer cette rencontre à la date prévue au Calendrier.

Le Bureau statuera sur le motif évoqué et décidera de la validité de cette demande.

Toute rencontre remise et validée doit être jouée à la date retenue.

**Art18-D : Non Respect du Règlement concernant le Calendrier**

En cas du non respect des directives ci-dessus (Art18-A, B et C) les 2 Equipes fautives s'exposent à l'application des sanctions prévues par l'Article 21.

### **Art18-E : Périodes des Rencontres en Salle et à l'Extérieur**

Les rencontres prévues du 1<sup>er</sup> Octobre au 31 Mars se jouent en salle.

Les rencontres prévues du 1<sup>er</sup> Avril au 30 Septembre se jouent à l'extérieur. Toutefois rien n'empêche, suivant les conditions atmosphériques et après accord entre les Responsables des 2 Equipes d'inverser cette directive.

En cas de désaccord, entre les 2 Responsables, le Règlement sera appliqué.

### **Article 19 : Infraction au Règlement, Réserves et Observations**

Tout Responsable d'Equipe constatant une infraction au présent Règlement, ou au Règlement de Jeu, peut, s'il le juge utile, poser des réserves. Celles-ci devront être mentionnées sur la Feuille de Match dans la zone prévue à cet effet. Elles devront faire référence, si possible, aux Articles et Alinéas en cause. Elles seront rédigées impérativement par le Responsable de l'Equipe posant les réserves, et signées par les 2 Responsables d'Equipe. En cas de manque de place dans cette zone, il est admis de rédiger en partie la suite des réserves au verso de la Feuille de Match, à condition de l'indiquer au recto et transmettre, comme prévu à l'Article 12, une copie recto et verso de la Feuille de Match aux destinataires. En cas de non respect de ces dispositions les réserves ne peuvent pas être prises en compte. De même les Responsables des 2 Equipes doivent recevoir une copie de cette Feuille de Match.

Des observations peuvent également être mentionnées à propos du déroulement de la rencontre à savoir : comportement anormal de Joueurs ou de Spectateurs, conditions matérielles (Température...)

La procédure (rédaction et transmission) étant identique à celle décrite ci-dessus.

### **Article 20 : Autorité Disciplinaire, Règlement des Litiges**

Seul le Bureau de la Section Vétérans est compétent pour examiner ces recours ainsi qu'aux suites à y donner. S'il y a lieu de sanctionner une Equipe, ses Responsables et les Plaignants seront entendus par le Bureau.

### **Article 21 : Discipline et Sanctions**

#### **Art21-A : Sanctions**

L'auteur (Joueur ou Equipe) coupable d'un manquement aux règles et aux dispositions de ce Règlement s'expose, par décision du Bureau, à des sanctions telles que prévues dans celui-ci et particulièrement dans les cas exposés dans les alinéas ci-après.

#### **Art21-B : Joueur Non Inscrit sur la Liste de son Club (voir Art4-D)**

Si le Joueur apparaît sur la Feuille de Match, l'Equipe fautive aura match perdu avec 0 point.

#### **Art21-C : Périodicité de Jeu pour un Equipier (voir Article 9)**

La 2<sup>ème</sup> Equipe fautive s'expose aux sanctions suivantes : les 3 parties jouées par la Triplette concernée seront déclarées perdues. Dès lors et selon le nouveau résultat modifié, l'Equipe fautive sera dans tous les cas pénalisés d'un point au Classement général.

#### **Art21-D : Abandon du Jeu suite à un Mouvement d'Humeur (Voir Art15-B)**

Tout Joueur abandonnant la partie est sanctionné comme prévu par l'Art15-B. Toutefois en fonction de son comportement et des faits il peut être ensuite sanctionné, selon décision du Bureau, (Par exemple : Rappel à l'ordre, Suspension temporaire de jeu en championnat, etc.) De même, tout Joueur ou licencié coupable de comportements extrêmes, de faits anormaux ou violents comme décrits à l'Article 57 du Règlement de Jeu s'expose à l'application des sanctions prévues à ce même Article 57 du Règlement de Jeu.

**Art21-E : Non-Respect des Règles régissant le Calendrier (voir Art18-D)**

La sanction sera la suivante : match perdu pour les 2 Equipes avec 0 point marqué.

**Article 22 : Le Conseil d'Administration**

Le Conseil d'Administration est constitué d'un Représentant de chaque Club participant au Championnat. Celui-ci est mandaté par son Président avec pleins pouvoirs de représentation et de vote.

Le quorum est fixé à la moitié des Membres présents plus un et arrondi à l'entier immédiatement supérieur. Les décisions et votes sont pris à la majorité des Membres présents. Si le quorum n'est pas atteint toute délibération, décision et vote ne sont pas valide.

**Article 23 : Le Bureau du Conseil d'Administration**

Le Bureau (Président, Vice-président, Trésorier et Secrétaire) est élu pour 2 ans par les Membres du Conseil d'Administration (Un bulletin de vote par Club)

**Article 24 : Mission du Président**

Le Président a la charge de représenter la Section Vétérans auprès du Comité Nord Pétanque, de veiller au bon déroulement du Championnat et de faire appliquer ce Règlement.

**Article 25 : Modifications du Règlement**

Le présent Règlement pourra être modifié à tout moment, lors des réunions du Conseil d'Administration, à la majorité des Membres présents en conformité avec l'Article 22.

**Fait le 19/11/2023**

**Pour le Conseil d'Administration**

**Le Président**

**GUY LELEU**