



REGLEMENT NATIONAL DU CHAMPIONNAT DES CLUBS JEUNES « MINIMES – BENJAMINS »

1. OBJECTIFS

L'objectif de ce championnat est le développement d'une pratique régulière pour les catégories en question en y permettant de faire jouer le maximum de licenciés dans un esprit de compétition par équipes en représentativité de leurs clubs ou d'une Ecole de Pétanque. Ceci avec comme but final l'accroissement de nos effectifs jeunes en leur proposant un nouveau mode de compétition.

2. COMPOSITION DES EQUIPES BENJAMINS/ MINIMES

- Les ententes géographiques de clubs sont autorisées jusqu'à 3 clubs maximum, et ne peuvent être autorisées que sous la responsabilité du Président du Comité Départemental qui les valide en fonction des effectifs des clubs concernés et des considérations géographiques, avec si besoin les conseils de la DTN.
- La constitution d'équipes départementales n'est pas autorisée.
- Un club peut engager plusieurs équipes.
- Dans le championnat **Benjamins-Minimes**, il est proposé d'intégrer deux combinés dans la 1^o phase avec 2 tête-à-tête et une épreuve de **tir de précision simplifié** dans la 3^o phase avec la triplète.
- **Cette épreuve de tir de précision simplifié devra faciliter la réussite des participants en tirant sur des cibles plus faciles et en répétant les lancers sur seulement 2 distances. Pour compenser l'écart entre les deux catégories (en cas d'opposition entre 2 joueurs de catégories différentes), les minimes tireront à 5,5m et 6,5m alors que les benjamins tireront à 4,5m et à 5,5m. Il suffira donc de positionner 3 cercles par rapport à la cible. (4,5m/5,5m/6,5m)**
- Appellations Benjamins/ Minimes
 - Niveau départemental : CDC-BM
 - Niveau régional : CRC-BM
- Les équipes seront formées au minimum de 4 joueurs et au maximum de 6 joueurs (4+2 remplaçants) sur la feuille de match.
- A moins de 3 joueurs l'équipe est déclarée « FORFAIT »
- Encadrement : chaque équipe doit être accompagnée d'un « coach adulte » qui dépose sa licence à la table de marque. Il est fortement recommandé que le coach soit Educateur Fédéral avec au moins la carte Initiateur.
- La volonté n'est pas de mettre des interdictions sur les oppositions ou d'imposer des compositions d'équipes. Toutefois, il est conseillé aux coaches de faire jouer les joueurs de la même catégorie entre eux dans un souci d'équité... Dans l'avenir, aux regards des retours d'expérience, nous essayons de faire une réglementation la moins restrictive possible pour favoriser le développement de ce championnat.

- Modalités de remplacement
- Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le « coach » de l'équipe, au coach 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 bénéficiaire du remplacement est perdu seulement pour la partie en cours (dans la doublette ou la triplète où il était demandé)
- Dans les parties doublettes et la triplète 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. Par contre on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou dans la triplète.
- Dans tous les cas le joueur sorti ne peut remplacer dans une autre partie de la même phase de jeu et ne peut donc pas revenir jouer dans la même phase (p. ex. 1 joueur sorti en phase doublette ne peut plus rentrer dans cette phase doublette mais peut rentrer ensuite dans la « phase triplète » et / ou le tir de précision simplifié – et idem pour la triplète)
- La Triplète et le tir de précision simplifié se font normalement en même temps. Même si le tir se fait en séparé pour des raisons de facilité d'organisation « le joueur désigné pour le tir » ne peut pas avoir joué dans la triplète et ne pourra y rentrer après le déroulement du tir.

3. FORMULE DES CHAMPIONNATS BENJAMINS/MINIMES

- PHASE 1 : 2 Tête à Tête (13 points ou 45mn+ 2 mènes) et 2 combinés = 4x2pts = 8 points
- PHASE 2 : 2 Doublettes à 4 points = 2x4pts = 8 points (13 points ou 1h+ 2 mènes)
- PHASE 3 :
 - 1 Triplète à 4 points = 1x4 pts = 4 points (13 points ou 1h+ 2 mènes)
 - 1 Tir de précision simplifié = 4 points
- L'épreuve de tir de précision simplifié pouvant donner trop de points d'écart, le score average du tir sera comptabilisé avec + 6 points max. Quel que soit le résultat de l'épreuve le score average ne peut excéder + 6 points.
- Le joueur faisant l'épreuve de tir de précision simplifiée ne pourra pas rentrer dans la triplète. Donc seules les équipes d'au moins 5 joueurs pourra faire un changement dans la triplète.
- **La limitation de temps implique la mise en place de la réglementation spécifique (un seul jet de bouchon et ensuite positionnement par l'adversaire à la main, jouer le cadre avec un lancer de bouchon à 50cm des lignes latérales et 1m des lignes de fond). Aussi il est possible d'avoir un score nul après les 2 mènes supplémentaires impliquant le partage des points pour TOUTES les épreuves.**

Les parties au temps se déroulent en terrains cadrés dont les dimensions min sont 12x3m.

Classement

- Total du match = 8+8+4+4 = 24 points de telle sorte que le match nul est possible
- Le système de points est établi de sorte que le match nul soit possible.
- Le total des points (max = 24) est effectué en fin de rencontre pour déterminer le résultat du match.
- Il est alors attribué à chaque équipe de club 3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite et 0 point pour un forfait.
- Un match gagné par forfait vaut 3 points mais avec un score average de 13 – 0 en faveur de l'équipe ayant subi le forfait.

3A – Phase championnat

- 1- Total des points marqués
- 2- Score- average particulier (*)
- 3- Score - average général (différence des points Pour et Contre)
- 4- Le total de points de rencontres le plus élevé (Points Pour)
- 5- Le nombre total de victoires dans la phase de jeu (2 TT +2 combinés + 2 D + 1 T + 1 tir). Le nombre d'épreuves étant de 8. En cas de nouvelle égalité, application de la règle suivante :

- A partir de la feuille de match cumul des points "pour" et des points "contre" des 5 parties disputées soit 2 Têtes à Têtes + 2 Doublettes + 1 Triplette.
- Pour le tir de précision et les 2 combinés, pour éviter un trop grand désavantage en cas de large victoire, l'écart ne pourra pas être supérieur à 6 points.

Exemple pour le tir de précision ou les combinés :

- match nul : 22 à 22, prise en compte du résultat tel quel victoire 34 à 30, prise en compte du résultat tel quel

- victoire 40 à 16, résultat ramené à 6 points d'écart soit 22 à 16

Le résultat acquis ou modifié de l'épreuve du tir de précision et des combinés est rajouté au total des 5autres parties pour déterminer la totalité des points "pour" et des points "contre" des parties

- (*)Cas d'égalité parfaite de points au classement : pour départager 2 équipes qui seraient dans ce cas, la priorité est donnée à l'équipe qui a remporté la rencontre les opposants individuellement.
- En cas de nul entre les concernés, s'applique les critères 3 à 5.
- En cas d'égalité entre 3 ou plusieurs équipes après le critère 1 il s'applique-le départage par la règle du « mini championnat » entre les équipes concernées. Il faut exclure de ce décompte tous les résultats d'une équipe « forfait ». Suite à ce classement si l'une des équipes est première elle prend la préséance sur les 2 et plus des autres équipes, et dans le cas d'égalité subsistant entre 2 ou plus d'équipes on applique dans l'ordre les critères 2 à 5.

3B – Cas exceptionnels de phases de barrages et groupes en Finale CNC

Cet article est applicable :

- Aux CD et Ligues qui pratiquent des phases finales de barrages en match unique (p ex matchs de « Play off » destinés à désigner les équipes montantes en divisions supérieures)
- A la Finale CNC où les groupes ne seront plus considérés comme une phase championnat mais comme une « poule de qualification » ou de « classement final ».

Dans ces 2 cas sera appliqué, le départage par une épreuve de tir entre 2 équipes à égalité et pareil entre 3 équipes à égalité. En cas de nouvelle égalité on irait à l'épreuve de tir appelée « mort subite ».

Déroulement de l'épreuve de tir

- Cercle de tir de 1 m de diamètre (cercle de placement de la boule cible)
- Cercle de lancer de 0,5 m de diamètre (cercle de lancer / position du tireur)
- Le tir s'effectue uniquement à la distance de 5,5 m sur 2 tours c'est-à-dire que chacun des 4 tireurs aura 2 boules à tirer
- Liste de 4 joueurs préétablie par les 2 coachs avant le tir

- A chacun des 2 tours le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir en opposant 1 à 1, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste
- La désignation de l'équipe qui débute le tir se fait par tirage au sort
- Les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre principal placé au cercle de la surface de tir après validation du tir (jugement des pieds dans le cercle) par le 2ème arbitre placé au pas de tir
- 1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de tir
- 3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de tir
- 5 points pour le carreau restant dans le cercle de tir
- L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours remporte le match
- En cas d'égalité après les 2 tours on procèdera à l'épreuve de tir appelée « mort subite » aux mêmes conditions que dans les 2 tours, sauf que le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.

4. Conditions d'organisation pour les clubs organisateurs

- Tracer les 4 terrains nécessaires pour chaque rencontre.
- Prévoir un officiel pour la gestion de la compétition (remplissage de la feuille de match) et assurer la gestion, le déroulement du « tir de précision simplifié ». Il est fortement conseillé d'avoir un arbitre pour gérer la partie spécifique de la 3° phase.
- Il est aussi conseillé de faire plusieurs rencontres sur un même site afin de mutualiser la présence d'un délégué et du corps arbitral.

5. Tenue vestimentaire

- Les joueurs participant aux différentes rencontres de tous les niveaux CDC-BM et CRC-BM doivent être habillés avec au moins un haut identique portant l'identification du club ou de l'entente de clubs si c'est le cas y compris pour les Tête à Tête.
- Le port de publicité est autorisé suivant nos textes en vigueur.

6. Gestion, saison sportive et tirage au sort

- La gestion du championnat est réalisée par un Comité de Pilotage placé sous autorité du Comité Directeur du CD et/ou de la Ligue
- Saison sportive : 1er février au 10 octobre de l'année en cours
- Tirage au sort
 - CD : dans le cas où un groupe ou division comprend 2 équipes du même club celles-ci doivent être opposées entre elles dès le 1^{er} match
 - Ligue : idem et s'applique aussi pour 2 équipes du même département
 - CNC : idem que Ligue et s'applique aussi pour 2 équipes de la même Ligue

7. Règlements Intérieurs des CD et Ligues

- Les CD et Ligues peuvent joindre au présent règlement un Règlement Intérieur fixant leurs spécificités qui ne peuvent en aucun cas aller à l'encontre du présent règlement national.

8. Finale Nationale CNC – MINIMES/BENJAMINS

- Le niveau national ne se joue pas par divisions mais sous forme d'un grand rassemblement national d'équipes qualifiées à partir des championnats régionaux (CRC-BM) pour les ligues candidates à y participer
- La période de la Finale CNC – BM est fin octobre / novembre et si possible en période de vacances scolaires
- Le Comité de Pilotage CNC établit la liste des équipes participantes chaque année et les modalités relatives à la finale nationale
- Le vainqueur de la Finale Nationale est sacré Champion de France des Clubs de sa catégorie

9. Validité du règlement

Le présent règlement, établi par le Comité de Pilotage National le 13/02/2015 à Marseille n'est pas figé et sera modifié chaque fois que nécessaire sur la base de l'expérience et des remontées du terrain. Ce règlement reste valable tant qu'il n'est pas modifié par le Comité de Pilotage National et le Comité Directeur de la FFPJP.

ANNEXE 1 : FEUILLE DE MATCH

ANNEXE 1a : FICHE DE RESULTATS /ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCE

ANNEXE 2 : LE COMBINE

ANNEXE 3 : TIR DE PRECISION SIMPLIFIE (DOC JOINT)

ANNEXE 1a : FICHE DE MATCH



Feuille de Match



Championnat par Equipes de Clubs MINIME-BENJAMIN

Valeur des parties: Tête à Tête et Combiné = 2 pts / Doublette = 4 pts / Triplette = 4 pts /
Tir de précision simplifié = 4 pts. Dans toutes les parties, le match nul est possible.

Comité - Ligue de:

.....

Division:

Groupe:

Date:

.....

Lieu:

.....

Equipe N° -----

A

Club:

Equipe N° -----

B

Club:

Coach Equipe A - N° Licence

Nom: Prénom:

Coach Equipe B - N° Licence

Nom: Prénom:

A

Composition des Equipes

B

	Nom - Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

	Nom - Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

En cas d'incident joindre un rapport

Fédération Française de Pétanque & Jeu Provençal
13 rue Trigrance - 13002 MARSEILLE

CHAMPIONNAT MINIME/BENJAMIN PAR EQUIPES

ORDRE des RENCONTRES & FEUILLE de RESULTATS

Club de : A	<i>contre</i>	Club de : B
---	---------------	---

TETE-A TETE Durée 45mn+2 mènes	SCORE	PTS			
1			2-1-0	contre	
2			2-1-0	contre	
COMBINE		SCORE	PTS		
3			2-1-0	contre	
4			2-1-0	contre	
S/TOTAL PTS →					

DOUBLETTE Durée 1h+2 mènes	SCORE	PTS
1		4-2-0
2		4-2-0
Joueur remplacé n°1 :		
Joueur remplaçant n°1 :		
Joueur remplacé n°2 :		
Joueur remplaçant n°2 :		
S/TOTAL PTS →		

DOUBLETTE Durée 1h+2 mènes	SCORE	PTS
1		0-2-4
2		0-2-4
Joueur remplacé n°1 :		
Joueur remplaçant n°1 :		
Joueur remplacé n°2 :		
Joueur remplaçant n°2 :		
S/TOTAL PTS →		

TRIPLETTE Durée 1h+2 mènes	SCORE	PTS			
1			4-2-0	contre	
2					
3					
TIR DE PRECISION SIMPLIFIE		SCORE	PTS		
1			4-2-0	contre	
Joueur remplacé n°1 :			Joueur remplacé n°1 :		
Joueur remplaçant n°1 :			Joueur remplaçant n°1 :		
S/TOTAL			PTS →		

TRIPLETTE Durée 1h+2 mènes	SCORE	PTS
1		0-2-4
2		0-2-4
3		0-2-4
Joueur remplacé n°1 :		
Joueur remplaçant n°1 :		
S/TOTAL		PTS →

Total Général Equipe A	PTS →	
NOMBRE DE PARTIES GAGNEES A		
SCORE AVERAGE A		

Total Général Equipe B	PTS →	
NOMBRE DE PARTIES GAGNEES B		
SCORE AVERAGE B		

Gagnante Equipe N° _____ du Club : _____	Perdante Equipe N° _____ du Club : _____
--	--

Signature Coach Equipe A

Nom - Prénom & Signature de l'Arbitre/Délégué

Signature Coach Equipe B

ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCES

EPREUVE DU COMBINE

		1° MENE	2° MENE	3° MENE	4° MENE	5° MENE	6° MENE	7° MENE	8° MENE		
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	TOTAL	
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TOTAL	
		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		

		1° MENE	2° MENE	3° MENE	4° MENE	5° MENE	6° MENE	7° MENE	8° MENE		
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	TOTAL	
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TOTAL	
		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		

ANNEXE 2 : EPREUVE DU COMBINE

OBJECTIFS :

La partie se déroule en 8 mènes de 3 boules ce qui fait 24 boules jouées dont 12 au point et 12 au tir. Chaque lancer peut rapporter au maximum 2 points ce qui fait 48 points maximum. A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le maximum de point remporte l'opposition. Le match nul est possible.

AMENAGEMENT

Il faut tracer un cercle de 70cm de rayon (comme pour les épreuves de point, il est possible de l'agrandir pour favoriser la réussite des jeunes) et référencer deux distances de lancer à 5,5m et à 6,5m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle).

DISPOSITIF ET REGLES DU JEU :

Le joueur, qui a gagné le bouchon, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Ensuite il alterne les rôles de pointeur et de tireur jusqu'à la 8^e et dernière mène. S'il commence par tirer, il finira par pointer et inversement.

Lors de la première mène à 5,5m, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans la cible. La boule manquée est retirée du terrain. Ainsi à chaque tentative au point, le terrain est vierge de boules. Ensuite le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir. Chaque boule pointée dans la cible rapporte 1 point et 2 points si la boule colle au bouchon. Au tir, la boule adverse doit être poussée en dehors de la cible pour avoir 1 point. Si elle reste dans la cible, cela ne rapporte aucun point et le tireur doit à nouveau tirer la boule à son nouvel emplacement. En cas de carreau (la boule de tir reste dans la cible), cela rapporte deux points.

- Si le pointeur a épuisé toute ses boules, le tireur a le choix soit de tirer une boule placée au centre de la cible (ce qui lui rapporte 1 point s'il frappe et deux s'il fait carreau) soit de

tirer le bouchon (ce qui lui rapporte 1 point s'il le déplace dans le cercle et 2 points s'il le fait sortir du cercle).

- Quand le tireur n'a plus de boule, le pointeur continue à essayer de rentrer ses boules dans la cible pour prendre le maximum de point. A chaque réussite, la boule est alors retirée de la cible.

La seconde mène se déroule toujours à 5,5m. Toutefois, les rôles des joueurs sont inversés. Le pointeur devient alors tireur et le tireur devient pointeur. Les mènes suivantes se jouent à 6,5m avant de revenir 5,5m pour les 2 suivantes puis à 6,5m pour les deux dernières.

Pour les règles de validité des boules au point et au tir, il faut que la boule au point touche la ligne pour être valable et que la boule touchée au tir sorte entièrement de la cible pour marquer des points.

REMARQUE : Même s'il est plus facile de remplir le tableau ci-dessous pour suivre le score, il n'est pas indispensable qu'un éducateur soit mobilisé pour cette tâche. Les deux joueurs peuvent remplir leur fiche voire même marquer leur score directement en fond de jeu sur les panneaux après chaque boule réussie et ainsi donner le score final à la table sans spécialement avoir le détail écrit (comme cela est le cas pour les autres parties en tête-à-tête, doublette ou triplete)

FICHE DE RESULTATS DU COMBINE

		1° MENE	2° MENE	3° MENE	4° MENE	5° MENE	6° MENE	7° MENE	8° MENE		
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	TOTAL	
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TOTAL	
		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		