



**CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL VETERANS  
PAR EQUIPES DE CLUB  
REGLEMENT**

**Lexique :** on appellera :

- Rencontre : ensemble des matches se déroulant le même jour sur le même lieu  
(Exemple : rencontre du 8/04 à AL Echirolles)
- Match : Opposition entre deux clubs lors d'une rencontre  
(Exemple : match entre AL Echirolles et AS Fontaine 2)
- Parties : Opposition entre deux équipes lors d'un match  
(Exemple : partie en Tête à tête, partie en doublette, ...)

**Article 1 :** il est créé une compétition qui se déroule par équipes composées de joueurs du même club, par groupes, sous forme de championnat régulier avec application du règlement de jeu officiel de la FIPJP.

Elle est gérée par le Comité Départemental de la FFPJP auprès duquel les clubs doivent inscrire leurs équipes avant une date limite fixée par ce dernier.

**Article 2 :** la composition des équipes est ouverte à la catégorie Vétérans, 60 ans et plus, (masculins et féminins). Les clubs qui disposent de moins de 12 licenciés de cette catégorie, peuvent constituer une entente composée de joueurs de clubs satisfaisant ce critère.

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un capitaine pouvant être joueur. Chaque équipe doit donc désigner un capitaine qui sera chargé de produire les licences, de remplir la feuille de match et de participer aux tirages au sort.

**Article 3 :** les équipes sont constituée de 6 joueurs mais les feuilles de match présentées avant le début de chaque rencontre peuvent comporter 6 à 8 joueurs. Les remplacements éventuels en cours de match ne peuvent intervenir qu'entre deux parties.

Toutefois un joueur ayant été inscrit sur une feuille de match ne peut plus jouer avec une autre équipe au cours de la compétition. En cas d'infraction à cette règle, l'équipe fautive sera considérée comme ayant perdu la rencontre par pénalité. Le score sera calculé selon la même règle que le forfait

**Article 4 :** chaque match comprend 6 parties en Tête à Tête, 3 parties en Doublette, 2 parties en Triplette qui rapportent respectivement 2, 4 et 6 points, soit 36 points à distribuer au total. Un total des points 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.

Le forfait sera comptabilisé comme une victoire sur le score de 28 points à 8 et 11 parties gagnées pour l'équipe vainqueur.

Au bout de 2 forfaits, l'équipe sera exclu du championnat pour l'année en cours et terminera dernière de sa poule. Les résultats des équipes qui lui ont été opposées avant le forfait restent acquis. Les équipes qui doivent rencontrer l'équipe forfait enregistre une victoire par forfait (3points, score de 28-8 et 11 parties gagnées).

**Article 5 :** les équipes sont réparties dans plusieurs groupes par tirage au sort en fonction du nombre d'équipe inscrites. Les groupes sont constitués de préférence d'un nombre impair d'équipes, sauf impossibilité.

Les équipes d'un même club sont placées dans des groupes différents. Si cela n'est pas possible, elles doivent être opposées dès la première journée.

**Article 6 :** la composition des doublettes et des triplettes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque partie du match et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois la composition des équipes effectuée par les deux adversaires.

**Article 7 :** les joueuses et joueurs participant aux différentes rencontres de ce championnat doivent être habillés avec au moins le haut identique.

**Article 8 :** les frais d'arbitrage sont à la charge du club qui reçoit. En cas de carence de l'arbitre, le club organisateur est chargé de l'arbitrage des rencontres, conformément à l'article 17 du règlement sportif FFPJP.

**Article 9 :** ce championnat se déroule d'Avril à Septembre selon un calendrier arrêté par le Comité Départemental sous la responsabilité duquel se déroule le championnat.

**Article 10 :** le club organisateur est celui qui reçoit lors d'une journée de championnat. Il est responsable du contrôle des licences, de l'arbitrage, de la constitution du jury, de l'organisation générale de la compétition, de l'expédition des feuilles de matches au Comité Départemental dans les 48 heures et des rapports d'incidents éventuels.

Nombre de jeux : Il n'est pas fait obligation au club organisateur de procéder au traçage des jeux. Si le nombre de jeux est insuffisant pour disputer une rencontre (moins de 18 jeux), l'ordre des parties peut être modifié par tirage au sort pour chaque rencontre. A chaque tour, alternativement, une rencontre se déroulera en Tête à tête, une autre rencontre en Doublette et une rencontre en Triplette (11 jeux sont alors nécessaires)..

**Article 11 :** à la fin du championnat, un classement sera effectué dans chaque groupe en fonction du nombre de points marqués par les équipes à chaque rencontre. En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, elles seront départagées en fonction des critères suivants :

- Goal-avérage général (différence entre les points marqués et encaissés en prenant les scores des matches)
- Nombre de matches gagnés
- Nombre de parties gagnées

**Article 12 :** le Comité Départemental pourra organiser, en fonction du nombre de groupes et du calendrier, des parties finales entre les équipes les mieux classées dans chaque groupe, pour attribuer un titre de Champion.

Les frais d'inscription des équipes au championnat seront intégralement reversés dans la dotation de cette compétition.

**Article 13 :** dès la deuxième année, et si le nombre d'équipes est suffisant, celles-ci seront réparties dans les groupes en fonction des classements de l'année précédente par le Comité Départemental.

Pour les années suivantes, seront instaurés des systèmes de montées et descentes entre les groupes de différents niveaux.

Les équipes s'inscrivant pour la première fois débutent toujours le championnat dans la division la plus basse.

*Le présent règlement est approuvé par le Comité Directeur du Comité de l'Isère réuni le 11 mars 2006*