



Maj 04/12/2024

Règlement Intérieur COUPE PROMOTION DES CLUBS (Coup-P)

➤ Article 1 - OBJET

La Coupe Promotion des Clubs (Coup-P) est soumise à l'application du règlement de jeu de la FFIJP. Elle se déroule par équipes composées de **joueurs et (ou) joueuses PROMOTION et NON CLASSES** licencié(e)s FFPJP à un même club, débutant en poules normales puis élimination directe.

Il n'y a pas de limitation par rapport au nombre d'équipes engagées par club. L'inscription est gratuite

La première équipe porte le nom précis du club suivi du N°1, la deuxième le nom précis du club suivi du N°2.

Les rencontres se joueront dans le club dans le club tiré au sort (ou désigné) avant la date butée.

Chaque équipe est constituée de 6 joueurs, avec 2 remplaçants maximums qui s'affrontent lors de rencontres déclinées en 3 phases : tête à tête (TAT), doublette (D) et triplètes (T).

L'équipe qui s'inscrit en Coup-P en accepte tacitement le règlement en vigueur

ARCHITECTURE

➤ Article 2 – COMITE DE PILOTAGE

Un référent missionné par le CD06 a la charge d'un Comité de Pilotage spécifique qui a dans ses attributions générales de :

- Gérer les inscriptions/participations des équipes
- Effectuer les tirages au sort
- Contrôler et collecter les résultats
- Veiller au bon déroulement de la compétition
- Archiver tous les documents supports
- Régler en tous les litiges en harmonie avec la présidente de la Commission Sportive et le président du CD06

➤ Article 3 – CALENDRIER

- Le calendrier est élaboré par le Comité de Pilotage.
- Les équipes sont réparties dans deux zones géographiques (Ouest et Centre-Est)

- Dans la mesure du possible, quand un club a plusieurs équipes inscrites, celles-ci doivent être placées dans des poules différentes (2 équipes d'un même club ne peuvent pas jouer contre à la première rencontre).

➤ Article 4 – CHARGES DU CLUB ORGANISATEUR

Le club organisateur doit prévoir :

- Un nombre de terrains suffisants d'au moins 12m x 3m,
- L'éclairage (si la rencontre a lieu en soirée), les sanitaires,
- L'accueil des équipes,
- La transmission des résultats → cdamseniorsveterans@gmail.com
Les résultats seront mis à jour périodiquement sur le site ffpjp-cd006.com
- En l'absence de délégué désigné par la Comité de Pilotage, c'est le président du club recevant ou un représentant dûment mandaté qui officiera sur le match

LES EQUIPES

➤ Article 5 – PARTICIPATION

5.1 – Frais d'inscription

- Les frais de participations sont de 10€ (+1€ frais d'inscription en ligne) par équipe, la participation est volontaire.
- Les clubs doivent renouveler tous les ans leurs participations.

5.2 – Inscription

- Compétition réservée aux équipes de clubs du département des Alpes Maritimes et du CB Monaco.
- **Pas de limitation d'équipes par club**, les équipes seront identifiées par le nom précis du club suivi d'un numéro (1, 2, 3...). Pour les clubs possédant plusieurs équipes, l'identification se fait par le nom du club incrémenté d'un numéro (1, 2, 3). En ce cas, il doit fournir des listes détaillées par équipe de joueurs/joueuses. Il est interdit de changer d'équipes après le dépôt des listes et le lancement de la compétition.
- Pas de limitation sur le nombre de joueurs(es) sur la liste d'inscription
- **Un(e) seul(e) muté(e) externe** sur la feuille de match
- **Les inscriptions** doivent s'effectuer dans l'application en ligne FFPJP Alpes Maritimes (ffpjp-concours.fr) à partir d'un **ID**entifiant et d'un **mot de passe** (mdp) unique par club, comportant obligatoirement le nom et les coordonnées du responsable de l'équipe (téléphone et mail).
- Les inscriptions hors délais ne seront pas prises en compte.

5.3 – Tenue vestimentaire

Les joueurs ainsi que le capitaine participant aux diverses rencontres doivent porter un haut identique de club (*).

Une équipe est en droit de ne pas jouer si les adversaires ne sont pas en tenue réglementaire.

Par contre toute rencontre jouée ne pourra pas faire l'objet de réclamations sur les tenues par la suite.

(* Les joueurs ainsi que le capitaine participant aux rencontres de play-off doivent porter en plus un bas sportif homogène.

➤ Article 6 – COMPOSITION

La composition des équipes est ouverte à toutes les catégories

Les joueurs et joueuses participantes peuvent exceptionnellement participer à d'autres compétitions départementales de clubs en respectant strictement leurs règlements spécifiques.

6-1 Feuille de match

La feuille de match est constituée au maximum de 6 joueurs et 2 remplaçants maximum

Le ou les remplaçant(e)s sont facultatifs.

Les feuilles de match sont disponibles sur le site internet.

6.2 – Capitaine

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « capitaine » pouvant être joueur, qui fait office de coach.

Lorsqu'il n'est pas joueur le capitaine ne peut pas rentrer sur le terrain de jeu.

LE JEU

➤ Article 7 – PRINCIPE

La Compétition se déroule par poules normales puis élimination directe à partir d'un graphique unique.

Les dates des rencontres ne doivent pas dépasser les dates butées fixées (*).

Le club recevant doit faire plusieurs propositions de date.

En cas de non-accord sur la date butée ➔ la rencontre devra se jouer à la date butée vers 18h30

(*) sauf dérogation exceptionnelle accordée par le Comité de Pilotage

7.1 – Composition des parties

Les compositions des parties sont reportées indépendamment par les capitaines d'équipe avant chaque phase.

7.2 – Déroulement d'un match et attribution des points

- 2 points par TAT gagnés = total possible 12 points
- 3 points par doublettes gagnées = total possible 9 points
- 5 points par triplette = total possible 10 points

Soit 31 points au total, donc pas d'égalité possible

L'équipe qui atteint 16 points est déclarée gagnante, la rencontre peut être interrompue

3 phases successives :

- ✓ 6 TAT
- ✓ 3 Doublettes
- ✓ 2 Triplettes

7.3 – Les remplacements

Les remplacements peuvent intervenir en cours de partie

Pas de remplacement possible sur les TAT, remplacement possible sur les autres parties.

1 seul remplacement possible par doublette et triplette

Chaque remplacement doit être signalé avant le jet du but de la mène suivante et noté sur la feuille de match

7.4 – Intempéries

En cas d'intempéries, une interruption temporaire d'une heure après concertation des deux coachs (attendre toutefois la fin d'une mène) avec reprise des résultats et scores en cours est possible. Si à l'issue de l'interruption temporaire, la reprise n'est toujours pas possible la rencontre sera rejouée,

les résultats des parties terminées seront validés. Tous les résultats devront être reportés et co-signés sur la feuille de match qui servira de support pour la suite et fin de la rencontre.

Les rencontres devront être reprogrammées, avec les mêmes joueurs et maintien des résultats et scores acquis.

7.5 – Qui reçoit ?

Dans les poules :

- ✓ 1^{ère} partie : déterminé par le tirage au sort initial
- ✓ 2^{ème} partie
 - Critère 1 : l'équipe qui reçoit est prioritairement celle qui s'est déplacée
 - Critère 2 : dans le cas d'égalité de réception/déplacement, l'équipe qui reçoit est celle qui a joué-gagné par le plus de points
 - Critère 3 : en cas d'égalité à l'issue du critère 2, c'est l'équipe qui a joué-gagné le plus de parties
 - Critère 4 : en cas d'égalité à l'issue du critère 3, c'est l'équipe qui aura le meilleur goal-average (parties jouées)
 - Critère 5 : en cas d'égalité à l'issue du critère 4, tirage au sort
- ✓ Barrage
 - Critère 1 : l'équipe qui recevra sera celle qui n'aura jamais reçu jusqu'à lors.
 - Critère 2 : en cas d'égalité du nombre de réception et dans le cas où les équipes se sont rencontrées lors de la 1^{ère} partie, l'équipe qui a reçu se déplacera
 - Critère 3 : en cas d'égalité du nombre de réception et dans le cas où les équipes ne se sont rencontrées pas lors de la 1^{ère} partie c'est l'équipe qui aura le meilleur goal-average (parties jouées) à l'issue des 2 parties de poules qui recevra
 - Critère 4 : en cas d'égalité à l'issue du critère 3, tirage au sort
- ✓ l'équipe qui a gagné par forfait a 19 points (ce qui correspond à 4 TT, 2 DOUB et 1 TRIP gagnées sur le score de 13 à 7 (les parties perdues l'ont été sur le score de 7 - 13) **soit un total de 19 points** avec un goal avérage de +18 points
- ✓ L'équipe forfait se déplace automatiquement lors du prochain tour

Après les poules : déterminé par le tirage au sort

➤ **Article 8 – CAS DE RETARDS DE JOUEUR(SES) OU D'EQUIPES**

Retard et forfait

Possibilité pour tout joueur retardataire régulièrement inscrit sur la feuille de match de participer dans un délai maximum de **30 minutes**, avec les points de pénalités réglementaires applicables à partir du début des parties.

Une rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 4 joueurs.

Si après un délai de **30 minutes**, le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 4, l'équipe est considérée comme forfait.

Pour un retard collectif de plus de **30 minutes**, l'équipe est considérée comme forfait et a perdu la rencontre.

L'équipe en question peut néanmoins jouer le match suivant de la prochaine rencontre sauf si le match forfait en question était décisif

Un club a pour obligation de prévenir au plus tôt son adversaire de son retard ou forfait ainsi que le référent du Comité de Pilotage.

➤ **Article 9 – FAUTES ET SANCTIONS SPORTIVES**

Les fautes autres que celles correspondant au règlement de jeu :

- Composition d'équipe et conditions de remplacement non respectées
- Refus de disputer une rencontre avant la date butée
- Partie disputée de façon fantaisiste, rencontre « arrangée »
- Abandon en cours de partie

.....liste non exhaustive

Doivent être portées par courriel à la connaissance du Comité de Pilotage.

➤ **Article 10 – RECOMPENSES**

Récompenses sous forme de **bon d'achats** et trophées remis lors la cérémonie de trophée des champions organisée par le CD06 juste avant l'ouverture de la saison suivante.

	Dotation fixe CD06	+ % du total des Frais de participation
Vainqueur	500€	+12,5%
Finaliste	400€	+12,5%
½ Finaliste	250€	+12,5%
¼ Finaliste	150€	+12,5%

**TOUT POINT NON PREVU PAR CE REGLEMENT INTERIEUR SERA EXAMINE PAR
Le COMITE DE PILOTAGE EN CHARGE DE CETTE COUPE.**