



## CAHIER DES CHARGES MANIFESTATIONS SPECIALES

### Présentation

Avec l'accord du Comité Départemental, un club peut organiser une compétition en choisissant les clubs ou équipes qui participeront.

Ce concours doit être inscrit sur le calendrier, à condition que soit précisé qu'il est « **sur invitation** », ou « **inscription à l'avance** ». Il peut se dérouler selon les formules classiques, tant en pétanque qu'au jeu provençal, avec tirage global préalable.

### Inscriptions

Tout joueur inscrit à une manifestation spéciale devra être en possession d'une licence valide au jour de la compétition. Contrôle des licences à l'aide du logiciel Gestion Concours au dépôt des licences. En l'absence de licence il devra prouver son identité et s'acquitter d'une amende forfaitaire de 10€. Les licences seront déposées au début de la compétition et restituées à la fin de la compétition. En ce qui concerne de catégorie jeunes (juniors, cadets, minimes), ils peuvent participer aux compétitions, mais à condition de jouer soit avec un majeur, soit d'être accompagné par un licencié majeur qui les encadre, qui ne joue pas et dépose sa licence avec celles de l'équipe. La formation des équipes engagées sera validée par le dépôt des licences et devra restée identique jusqu'à la fin de la manifestation.

### Engagements-frais de participation- indemnités

Les engagements des équipes ou des joueurs sont au bon vouloir du club organisateur.

Le montant des frais de participation est à l'appréciation du club organisateur.

La répartition des indemnités ne devra pas être inférieure à 70% des frais de participation.

Les organisateurs ne pourront pas modifier les prix en cas de concours incomplet.

### Arbitrage

Un arbitre sera désigné par la commission d'arbitrage avec possibilité d'une demande du club organisateur d'avoir un arbitre préférentiel. Le club devra soumettre le nom de l'arbitre qu'il souhaite auprès du président de la commission d'arbitrage trois mois avant la manifestation. Seule la commission d'arbitrage est habilitée à désigner des arbitres. Il sera indemnisé sur la base de la grille tarifaire des arbitres. Il aura la charge :

- De vérifier les licences au début de la compétition
- De contrôler le tableau de répartition des indemnités aux joueurs
- D'assurer le bon déroulement de la compétition

# Règlements pétanque

Application du règlement FIPJP et des parties en temps limité.

- La partie se joue avec un temps donné, il est différent selon la compétition ou les organisateurs.
- On joue obligatoirement en terrain tracé.
- Le but et le cercle sont obligatoirement marqués.
- On joue obligatoirement « le cadre ».
- Le but et le cercle doivent se trouver à 50cm minimum de la ligne de fond et à 1,50m d'un cercle ou d'un but utilisé.
- En cas de retard d'une équipe, le premier point de pénalité est donné au bout de 5 minutes puis un point toutes les 5 minutes de retard supplémentaire.
- Le temps de recherche d'une boule ou d'un but est ramené à 2 minutes.
- Le malaise d'un joueur n'interrompt pas le déroulement de la mène en cours. Si son ou ses partenaires n'ont plus de boules à jouer, le joueur concerné par le malaise doit les jouer. A défaut elles seront annulées à raison d'une par minute.
- Les parties débuteront et finiront à la cloche, sonnée par la table de marque. Si le but a été lancé avant le cloche, alors la mène est commencée et devra être terminée.

## Règlement provençal

Application du règlement FIPJP et des parties en temps limité.

- La partie se joue avec un temps donné, il est différent selon la compétition ou les organisateurs.
- On joue obligatoirement en terrain tracé.
- Le but et le cercle sont obligatoirement marqués.
- On joue obligatoirement « le cadre ».
- Le but et le cercle doivent se trouver à 2m minimum de la ligne de fond et à 1,50m d'un cercle ou d'un but utilisé.
- En cas de retard d'une équipe, le premier point de pénalité est donné au bout de 5 minutes puis un point toutes les 5 minutes de retard supplémentaire.
- Le temps de recherche d'une boule ou d'un but est ramené à 2 minutes.
- Le malaise d'un joueur n'interrompt pas le déroulement de la mène en cours. Si son ou ses partenaires n'ont plus de boules à jouer, le joueur concerné par le malaise doit les jouer. A défaut elles seront annulées à raison d'une par minute.
- Les parties débuteront et finiront à la cloche, sonnée par la table de marque. Si le but a été lancé avant le cloche, alors la mène est commencée et devra être terminée.