



COMITE DEPARTEMENTAL DU CHER

REGLEMENT COUPE DU CHER VETERANS

« DES PRESIDENTS DISPARUS »

ARTICLE 1 : OBJET

La Coupe du Cher est soumise à l'application stricte du Règlement de Jeu Officiel de la FIPJP. Elle se déroule par équipe composée de joueurs d'un même club sous la forme de rencontres à éliminations directes jusqu'au titre final.

Chaque équipe est composée de 6 joueurs dont une féminine qui s'affrontent lors de parties déclinées comme suit : 6 parties en Tête à Tête, 3 parties en Doublettes et 2 parties en Triplettes.

La participation à la Coupe du Cher vétérans n'est pas obligatoire et n'est pas imposée par le Comité du Cher.

1^{ère} PARTIE : ARCHITECTURE

ARTICLE 2 : COMITÉ DE PILOTAGE

2.1 - Compétences :

Chaque tour est géré par la commission « coupe du Cher » CD18 :

2.2 - Rôle :

Le Comité de Pilotage a à sa tête un référent pour :

- Gérer les inscriptions / participations des équipes ;
- Effectuer les tirages au sort et établir le calendrier des rencontres avec dates butoirs, horaires et lieux ;
- Gérer les reports de dates éventuels ;
- Gérer les forfaits éventuels et d'en prévenir les clubs concernés ;
- Centraliser les résultats ;
- Veiller au bon déroulement des rencontres ;
- Régler en première instance les litiges éventuels ;

ARTICLE 3 : NOMBRE D'EQUIPES PAR CLUB PARTICIPANT

Le nombre d'équipes pouvant s'inscrire est de **1 par club**.

ARTICLE 4 : TIRAGE AU SORT ET DÉROULEMENT

Le tirage au sort est fait par la commission « coupes » par le biais du logiciel approprié jusqu'à la finale.



COMITE DEPARTEMENTAL DU CHER

ARTICLE 5 : SAISON SPORTIVE ET CALENDRIER

La Coupe du Cher se déroulera du mois d'avril au mois de novembre.

Les clubs sont informés par mail du tirage au sort avec les coordonnées de leur adversaire, le club premier nommé étant celui qui reçoit.

Les dates et lieu des rencontres sont laissées à une bonne entente entre les deux clubs concernés, sans dépasser la date butoir, les rencontres ont lieu les après-midis à 14h30.

Tout report après la date butoir, à l'initiative des deux clubs, est interdit sous peine de disqualification.

ARTICLE 6 : CHARGES DU CLUB RECEVANT

Le traçage des terrains est obligatoire soit 6 terrains par rencontre. Les terrains doivent être aux dimensions réglementaires (15 x 4m) avec un minimum toléré de 12 x 3 m.

Le club recevant ou l'organisateur doit également prévoir :

- Éclairage, sonorisation si nécessaire, sanitaires, salle ou abri pour le secrétariat
- Assurer l'accueil du club adverse
- Tenue de la table de marque
- Assurer l'impression des feuilles de match.
- Indemniser l'arbitre selon les barèmes en vigueur.

D'une manière générale, une rencontre de la Coupe du Cher vétérans est l'occasion d'un moment de convivialité entre les deux clubs.

ARTICLE 7 : ARBITRAGE – TRANSMISSION DES RESULTATS

7.1 – Arbitrage :

A la demande du club recevant, le comité départemental peut désigner un arbitre.

Chaque club recevant peut choisir l'arbitre.

7.2 – Transmission des résultats :

Les résultats des rencontres doivent être envoyés au responsable de la commission de pilotage par le club gagnant la rencontre, par mail ou photo au plus tard le lendemain de la rencontre.

Le responsable informera les clubs par mail des résultats des tours de coupe du Cher.

Les résultats seront aussi publiés sur le site du comité.

2^{ème} PARTIE : LES EQUIPES

ARTICLE 8 : PARTICIPATION

8.1 - Non obligation :

La participation d'un club à La Coupe du Cher vétérans est volontaire et sans obligation d'y adhérer. Le club doit renouveler tous les ans sa participation.



COMITE DEPARTEMENTAL DU CHER

8.2 – Inscriptions :

L'inscription est soumise à un montant d'engagement de 20 € par club auprès du comité départemental.

8.3 – Modalités :

Les clubs ne s'étant pas acquittés des éventuelles amendes infligées la saison précédente ne pourront pas s'inscrire pour la saison en cours

8.4– Tenue vestimentaire :

La réglementation commune à toutes les compétitions de la FFPJP concernant les tenues s'applique également à La Coupe du Cher vétérans (capitaine compris)

8.5 – Droit à l'image :

L'ensemble des joueurs devra autoriser expressément le Comité, et tout diffuseur ou prestataire autorisé par le Comité à fixer, utiliser, diffuser, reproduire, représenter, exploiter, modifier, à titre exclusif, les éléments de leur personnalité dans le cadre de toute prise de vue liée à cette compétition notamment au direct mis en place par le Comité.

L'autorisation ne pourra donner lieu à aucune rémunération ou contrepartie sous quelque forme que ce soit. A défaut le joueur ne sera pas autorisé à participer.

ARTICLE 9 : COMPOSITION DES EQUIPES

La composition des équipes est ouverte pour la catégorie vétéran (60+)

9.1 – Capitaine :

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « capitaine » obligatoirement majeur et ne pouvant pas être joueur.

Le « capitaine » doit impérativement être licencié dans le club de l'équipe qu'il coache et présenter son QR CODE à la table de marque avec celles de son équipe.

9.2 – Joueurs mutés : (capitaine exclu)

Un seul joueur muté hors UE est autorisé par équipe (remplaçant y compris).

ARTICLE 10 : RECOMPENSES

L'équipe victorieuse se verra remettre à l'assemblée générale du CD18 la coupe du Cher Vétérans.

3ème PARTIE : LE JEU

ARTICLE 11 : PRINCIPE

Un match est joué par 6 joueurs, il est composé de 3 phases jouées dans l'ordre suivant :



COMITE DEPARTEMENTAL DU CHER

- Une phase en tête à tête avec 6 parties ;
- Une phase en doublettes avec 3 parties ;
- Une phase en triplettes avec 2 parties.

11.1 - mixité :

L'équipe devra au minimum comprendre un licencié masculin et une licenciée féminine. Pour la phase en tête à tête, obligation d'avoir au minimum une opposition masculine et une opposition féminine et obligation de respecter la mixité dans l'une des 3 doublettes et dans l'une des 2 triplettes (2h + 1f ou 2f + 1h)

11.2 - Feuille de match :

Les équipes sont constituées de 6 joueurs mais la feuille de match présentée avant le début de chaque match peut comporter jusqu'à 8 joueurs soit 2 remplaçants maximum.

La composition des têtes à têtes, des doublettes et des triplettes est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase du match et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé. La féminine désignée est toujours placée en tête des compositions des équipes.

La feuille de match ne peut pas être modifiée (ni suppression, ni ajout) après le début de la compétition. Si un joueur se présente sans son QR CODE (oubli, perte, etc..), il sera autorisé à participer sur présentation d'une pièce d'identité, si et seulement si, il est possible de vérifier informatiquement sa fiche. De plus, après vérification, si le joueur est effectivement licencié, il devra s'acquitter d'une amende financière de 10 €.

Seules les feuilles de match spécifiques à La Coupe du Cher vétéran peuvent être utilisées. Elles sont disponibles auprès du comité de pilotage.

11.3 – Déroulement d'un match et attributions des points :

A chaque phase du match sont attribués des points pour les parties gagnées : 2 points en tête à tête, 3 points doublettes et 5 points en triplettes.

Le total est donc de 31 points soit :

- 6 têtes à têtes à 2 points Total 12 points
- 3 doublettes à 3 points Total 9 points
- 2 triplettes à 5 points Total 10 points

Le total des points pour chaque équipe permet de déterminer un vainqueur

Contrairement aux concours, La Coupe du Cher vétéran n'attribue pas de points de classification aux joueurs individuellement.

11.4 - Les remplacements :

Les remplacements sont possibles si sont inscrits sur la feuille de match 7 ou 8 noms.

Ils peuvent intervenir en cours de parties sauf en tête à tête.

Dans les parties en doublettes et en triplettes 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. En revanche on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou une même tripléte. Les remplacements ne doivent pas porter atteinte à la mixité telle qu'elle est décrite au point 11.1



COMITE DEPARTEMENTAL DU CHER

Les remplaçants sont obligatoirement les joueurs qui n'ont pas débuté la phase en doublette ou en triplette.

Modalités du remplacement :

Pour qu'il soit valide lors de la mène suivante, chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre avant l'arrêt de la dernière boule jouée de la mène en cours.

Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéfice du remplacement est perdu seulement pour la partie en cours (dans la doublette ou la triplette où il était demandé)

11.5 – intempéries :

En cas d'intempéries ne permettant pas de terminer le match au-delà du délai réglementaire d'une heure, deux possibilités :

- 1- L'interruption a lieu avant que la phase des doublettes soit terminée : la rencontre est reportée et doit être rejouée.
- 2- L'interruption a lieu pendant la phase des triplettes, le score final de la rencontre sera celui acquis après la phase des doublettes.

4ème PARTIE : LA DISCIPLINE

ARTICLE 12 : LE JURY

Composition du Jury (3 Membres) : les 2 capitaines et l'arbitre.

ARTICLE 13 : CAS DE RETARDS DE JOUEURS OU D'ÉQUIPES

Retard d'un joueur :

Si le joueur qui arrive en retard était inscrit sur la feuille de match et qu'il n'avait pas déposé son QR CODE, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire de 30 minutes.

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre.

Si le joueur était inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée mais passé le délai de 30 minutes, il ne peut plus jouer le tête à tête s'il devait y participer. En revanche, il peut participer à la phase des doublettes et des triplettes.

Passé le délai de 30 minutes, le joueur inscrit sur la feuille de match mais qui n'a pas déposé sa licence ne peut plus participer au match y compris comme remplaçant.

Retard de plusieurs joueurs

La rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 4 joueurs et en respectant la mixité décrite au point 11.1. Si après le délai réglementaire de 30 minutes le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 4 ou si la mixité ne peut pas être respectée, l'équipe est considérée comme forfait.



COMITE DEPARTEMENTAL DU CHER

Si une équipe joue avec uniquement 4 inscrits sur la feuille de match, le 4ème joueur ne pourra pas participer comme remplaçant lors de la phase en triplettes. (Voir article 11.4)

Retard de toute l'équipe

Le délai de plus de 30 minutes s'applique à toute l'équipe qui perd le match, car les licences n'ont pas été déposées et la feuille de match n'a pas été remplie. L'équipe est considérée comme forfait avec applications des sanctions pécuniaires afférentes.

Le dépôt des QR CODE suite à un retard se comprend également au sens de l'application du point 11.2 du présent règlement.

En cas de malaise

En cas de malaise d'un joueur au cours d'une partie, il pourra être accordé une interruption pour une durée maximale de 15 minutes. Passé ce délai, il lui est interdit de reprendre la rencontre en cours. Il pourra participer à la rencontre suivante lors d'un même week-end qu'avec l'accord d'une autorité médicale. En revanche, en doublette ou triplette ses partenaires peuvent reprendre la partie et effectuer un changement en application des règles exposées à l'article 11.4. À défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur coéquipier ou abandonner et obligatoirement si la mixité n'est plus respectée.

ARTICLE 14 : FORFAIT et SANCTIONS PECUNIAIRES

14.1 - Définition du forfait :

- En application de l'article 14 concernant les équipes composées de moins de 4 joueurs, du non-respect de la mixité et de retard de toute l'équipe ;
- Abandon en cours de match ;

Un club sachant que son équipe est « FORFAIT » a pour obligation de prévenir son « adversaire » et le responsable du Comité de Pilotage par téléphone au plus tard la veille de la rencontre.

14.2 – Amendes et sanction pour forfait :

Un club ayant déclaré forfait sans raison valable retenue après examen par le Comité de Pilotage se verra interdit de Coupe du Cher vétéran pour l'édition suivante et pénalisé financièrement du double du montant de l'inscription.

ARTICLE 15 : FAUTES ET SANCTIONS SPORTIVES

15.1 – Fautes collectives commises en tant qu'équipe

Fautes à prendre en considération :

C'est-à-dire autres que celles correspondant au Règlement du Jeu qui sont du ressort des Arbitres et Jury comme :

- Composition d'équipe non respectée ;
- Remplacement de joueur non signalé ou conditions de remplacement non respectées ;
- Refus de disputer un match ;



COMITE DEPARTEMENTAL DU CHER

- Ethique sportive bafouée, parties non disputées ;
- Match « arrangé »,
- Refus de règlement des amendes dues...

Dans tous les cas il est vivement recommandé de réunir le Jury

Sanctions sportives relatives aux cas cités ci-avant et pour cas non prévus :

En plus des sanctions pécuniaires (amendes) le club peut se voir infliger des sanctions sportives énumérées ci-après, par le Comité de Pilotage :

- Avertissement ;
- Blâme ;
- Disqualification ;
- Exclusion de La Coupe du Cher pour l'édition suivante.

15.2 - Fautes individuelles commises en tant que joueur et/ou dirigeant, capitaine

Conséquence d'un carton rouge pour une faute de jeu :

Le carton rouge dans une partie en cours exclut le joueur uniquement pour cette partie. Il ne peut pas être remplacé.

Conséquence d'un carton rouge pour une faute de comportement :

Le carton rouge dans une partie en cours exclut le joueur (et/ou dirigeant, capitaine) de cette partie. Le joueur (et/ou dirigeant, capitaine) est également exclu pour toute la journée sous réserve de sanctions disciplinaires individuelles.

Remplacement : le joueur fautif peut être remplacé, sauf dans la partie dont il est exclu, et si la feuille de match comporte plus de 6 joueurs.

En cas de litige ou de contestation il est vivement recommandé de réunir le Jury de la compétition avec application pure et simple des textes en vigueur.

La procédure de sanctions et d'appel est rappelée à l'article 17

ARTICLE 16 : PROCEDURES DISCIPLINAIRES

16.1 – Fautes d'équipes (voir Article 15)

Déclaration de litige / réclamation :

Les litiges et les réclamations doivent être immédiatement consignées auprès de l'Arbitre et du Comité de Pilotage.

L'arbitre devra obligatoirement réunir le jury, dans le respect de l'article 12, avant de prendre une décision. Dans le cas de suspicion de « match arrangé » l'arbitre devra obligatoirement arrêter la rencontre et signifier aux capitaines et aux joueurs les sanctions encourues, qu'elles soient sportives pour leur club, voire disciplinaires pour les joueurs.



COMITE DEPARTEMENTAL DU CHER

Seul l'arbitre pourra demander dans son rapport la saisine du Comité de Pilotage. Le rapport doit être transmis dans les 48 heures (recommandé par mail) notamment dans le cas de faute collective et de connivence entre les équipes prévues à l'article 15.

Les résultats transmis par l'arbitre seront considérés comme seuls valables et entérinés.

16.2 - Instruction et décision de sanction :

Les fautes collectives (voir article 15) et celles non prévues imputables à une équipe seront traitées directement par le Comité de Pilotage : qui a pouvoir de décision et de sanction.

La notification de sanction (ou de non sanction) peut être transmise par mail aux clubs impliqués.

Le présent règlement de la coupe du Cher vétérans, adopté en réunion le 12 Février 2026 par le Comité du Cher est valable à partir de l'édition 2026 et tant qu'il n'est pas modifié.

Le président :