

## Article 1

### Ouverture de la rencontre

La rencontre de pétanque est ouverte à des équipes triplètes, départementales et régionales, constituées de trois joueurs membres d'un même club.

Elles sont désignées par la Fédération départementale ou l'Union régionale dont elles dépendent.

Le concours s'adresse exclusivement aux adhérents de Générations Mouvement, à jour de la cotisation et âgés de 45 ans au minimum dans l'année. Un concours pour les moins de 45 ans pourrait être organisé, sous réserve d'avoir un minimum de 8 équipes remplissant ces conditions.

La carte d'adhérent Générations Mouvement des joueurs, en cours de validité, sera obligatoirement présentée.

Les équipes peuvent être mixtes, masculines ou féminines. Attention les triplètes mixtes font partie du concours masculin.

## Article 2

### Sélection départementale pour la rencontre nationale

Chaque Fédération départementale peut envoyer deux équipes masculines ou mixtes à la rencontre et deux équipes féminines, selon des critères définis par elle.

### Sélection régionale pour la rencontre nationale

De même, chaque Union régionale peut envoyer deux équipes masculines ou mixtes à la rencontre et deux équipes féminines, selon des critères définis par elle.

Une équipe dont le département n'a pas fait de sélection peut participer au national de pétanque, sous réserve qu'elle valide son inscription auprès de sa Fédération départementale ou de son Union régionale.

## Article 3

L'équipe masculine et l'équipe féminine qui ont gagné le concours de l'année précédente sont qualifiés d'office pour le nouveau concours national. Ces équipes sont dispensées d'épreuves de qualifications locales ou régionales.

Cependant les frais liés à leur nouvelle participation pourront être à leur charge en fonction des règles de leur Fédération départementale ou de leur Union régionale.

## Article 4

### Frais engagés

Les Fédérations départementales et les Unions régionales doivent décider de leur participation à la rencontre dans les délais impartis. Elles doivent définir les modalités de financement des équipes (prises en charge hébergement, restauration et trajet, en totalité, partiellement ou encore aux frais des équipes).

Cependant, les bulletins d'inscriptions doivent comporter le tampon ou le visa du président et le règlement doit être global. Aucune inscription ne sera faite sur place et aucun règlement en espèces ne sera accepté. Les sommes dues doivent impérativement être versées avant le début du concours pour confirmer l'inscription définitive et la participation des joueurs.

## Article 5

### Engagement

Le droit d'engagement est fixé chaque année, payable au moment de la première inscription. Le droit d'engagement reste acquis à l'organisation en cas de désistement.

## Article 6

### Récompenses

L'équipe gagnante reçoit un trophée et son nom sera inscrit sur le Trophée national qu'elle emporte après trois victoires consécutives ou non. Le trophée est conservé à la Fédération nationale.

Des trophées et des séjours offerts par nos partenaires récompensent également les participants selon leur classement.

## Article 7

### Calendrier

L'hébergement et la répartition sur deux sites ainsi que la restauration sont coordonnés par la Fédération nationale en partenariat avec Azureva. Toutes les équipes participantes doivent prendre le forfait du séjour (les logements en camping cars n'étant pas acceptés). L'engagement des fédérations départementales ou des unions régionales doit parvenir à la Fédération nationale, accompagné d'un chèque global de la Fédération départementale ou de l'Union régionale, comprenant les frais de séjour et le droit d'engagement de la ou des triplètes et des accompagnants, établi à l'ordre de Générations Mouvement - Fédération nationale.

## Article 8

### Protection des données et droit à l'image

"Conformément au règlement européen sur la protection des données du 25 mai 2018, les participants au concours disposent d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition aux informations les concernant communiquées lors de leur inscription en écrivant à Générations Mouvement, Immeuble Luminem - 19 rue de Paris - CD50070 - 93013 Bobigny Cedex. Ces données personnelles ne seront en aucun cas cédées aux partenaires commerciaux. Seul le village de vacances accueillant le concours sera autorisé à traiter ces informations, nécessaires à la réalisation des prestations hôtelières.

Les participants sont également informés que des photos ou des vidéos, susceptibles d'être publiés sur Internet, Facebook et Tambour Battant, seront réalisées durant cette manifestation. Les personnes qui ne souhaitent pas figurer sur ces publications doivent en informer la Fédération nationale par écrit avant le début du concours.

## Article 9

### Déroulement technique du concours

#### ENREGISTREMENT DES PARTICIPANTS

Les inscriptions se font par les fédérations départementales auprès de l'organisation « Activités Sportives » de la Fédération nationale, dans le respect des règles en vigueur chaque année. Voir l'article 2 du présent règlement.

#### PARTICIPATION EFFECTIVE

C'est l'enregistrement effectif des équipes à l'arrivée sur le site de concours qui conditionne leur participation. Les équipes doivent se présenter au complet et respecter les consignes données par le règlement général.

Des modifications d'une équipe sont possibles (noms, prénom...) à condition que ces dernières respectent le règlement.

## INFORMATIONS NECESSAIRES

- Inscription dans le concours Masculin ou Féminin.
- Nom du club ou de l'association.
- Nom et prénom des participants de la triplette.
- Département d'appartenance de l'Association.

D'autres informations peuvent être demandées lors de l'inscription mais ne participent pas au fonctionnement de l'application (nom du capitaine d'équipe, âges...).

## EPREUVE DE QUALIFICATION

Les équipes sont placées par tirage au sort dans des groupes de 4 équipes. Lorsque le nombre d'équipes engagées n'est pas un multiple de 4, il faut faire quelques poules de trois complétées par des équipes virtuelles (blanc).

Les équipes se qualifieront en deux ou trois tours.

Les parties sont jouées en 11 points. Le temps de jeu est limité à 1 heure pour les poules de qualification. Dès le temps écoulé, les équipes termineront la mène en cours avant de transmettre la fiche de score à la table de marque.

## REGLES DE TIRAGE AU SORT

- Il ne peut y avoir plusieurs équipes virtuelles dans la même poule.
  - Il ne peut y avoir deux équipes d'un même département dans la même poule.
- Une seule fiche de jeu est éditée et remise aux capitaines des deux équipes

## TOUR 1

Les équipes jouent deux contre deux.

A l'issue de ce premier tour il y aura deux GAGNANTS et deux PERDANTS.

## TOUR 2

Les gagnants du premier tour se rencontrent.

Les perdants du premier tour se rencontrent.

A l'issue de ce deuxième tour la situation sera celle-ci :

- Les équipes ayant gagné deux fois ne participent pas au troisième tour et sont qualifiées d'office au tournoi A si le CADRAGE n'est pas nécessaire.
- Les équipes ayant perdu deux fois ne participent pas au troisième tour. Elles seront intégrées au tournoi C.
- Les équipes ayant gagné une fois et perdu une fois participent au troisième tour.

## TOUR 3

- Les équipes ayant gagné une fois et perdu une fois se rencontrent dans le dernier tour de qualification.
- A l'issue de ce dernier tour, les qualifications seront terminées.
- Nous disposerons alors d'équipes ayant :
  - o gagnées deux fois en jouant deux fois
  - o gagnées deux fois en jouant trois fois
  - o gagnées une fois et perdues deux fois en jouant trois fois
  - o perdues deux fois en jouant deux fois.

## LES CADRAGES

La Base de tournoi.

Les tournois peuvent se jouer entre 64, 32, 16, 8, 4 ou 2 équipes.

Pour déterminer la Base, on conserve la valeur immédiatement inférieure au nombre d'équipes en compétition sur chacun des niveaux déterminés par les qualifications.

Exemple : sur 41 équipes inscrites, si 22 équipes ont terminé les qualifications en gagnant deux fois, la base retenue pour ces équipes sera 16 et le tournoi démarrera en 1/8 de finale. Des cadrages peuvent s'avérer nécessaires à plusieurs niveaux de jeux. Ils sont toutefois organisés et joués tous ensemble.

## Les règles de cadrage

Le nombre d'équipes à faire concourir lors du cadrage correspond à la différence entre le nombre d'équipes utilisées pour calculer la base et la base elle-même multipliée par 2.

Exemple : Si le nombre d'équipes est 22 et la base = 16 le cadrage opposera 12 équipes (équipes - base) \* 2

Les équipes mises en compétition doivent être de même niveau de force lors des qualifications.

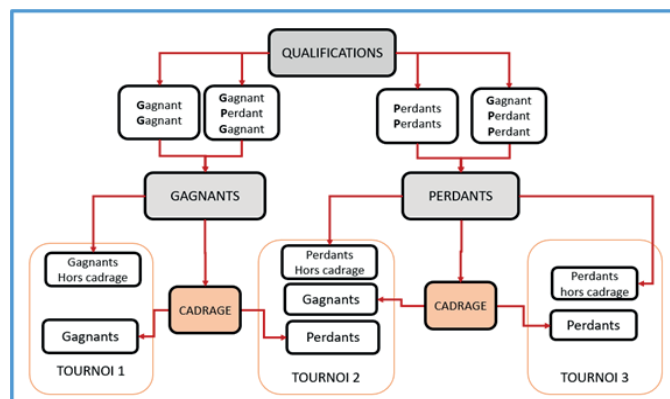
Les équipes perdantes d'un cadrage doivent être prises en compte pour organiser le cadrage du niveau suivant, mais ne devront pas être à nouveau mise en compétition.

Un tirage au sort aléatoire est réalisé pour désigner les équipes concourant pour le cadrage.

Les parties ne se jouent en 11 points.

A l'issue du cadrage, les gagnants resteront dans le tournoi de départ, les perdants descendront dans le tournoi inférieur.

Le schéma ci-après met en évidence le mode de fonctionnement du cadrage lorsque celui-ci est nécessaire.



## LES TOURNOIS

Les Règles dans les tournois.

Toutes les équipes devront se présenter à l'heure prévue par l'organisation. Une tolérance de 15 minutes sera appliquée. Ensuite, l'équipe absente sera pénalisée d'un point toutes les cinq minutes supplémentaires. Les points de pénalités iront à l'équipe adverse.

- Tous les tournois se jouent en 13 points.
- Des équipes de même département peuvent être amenées à jouer l'une contre l'autre.
- A l'intérieur d'un tournoi, la désignation des concurrents est obtenue par tirage au sort.

- Dans certains cas, des équipes virtuelles seront ajoutées pour permettre d'avoir le nombre d'équipes nécessaires pour jouer.
- Les équipes opposées aux équipes virtuelles sont gagnantes par défaut.

Déroulement d'un tournoi.

A l'issu de chaque tour, les gagnants rencontrent les gagnants dans le tour suivant.

Il en est de même pour les perdants.

A l'issu du dernier tour dit de « Classement », les noms des équipes seront affichés.

Les deux équipes affichées en tête du tour de classement joueront pour la finale. Aucune fiche de jeu ne sera éditée pour éviter de les faire jouer prématurément. Ceci ne s'applique qu'au premier tournoi.

1/16	1/8	1/4	1/2	Classement	Classement
<b>TOURNOI 1</b>					
001 25 003 5 025 6 028 22 031 21 050 23 055 28 048 041 29 061 31 027 059 051 32 039 054 043	OK OK OK OK	044 038 060			

## LES EDITIONS DE FICHES

Les règles d'édition.

- Les fiches de jeu sont éditées en une seule fois pour chaque tour, que ce soit en qualifications comme en tournois.
- Il n'y a pas de fiches de jeu éditées lors des rencontres avec des équipes virtuelles.
- Il n'y a pas de fiche de jeu éditée pour la rencontre des finalistes

## SIGNATURE DE LA TRIPLETTE

joueur 1

joueur 2

joueur 3

## Modèle de fiche

National de pétanque 2019	Agglo Générations Mouvement	fiche N°	209
CONCOURS	TOUR	Terrain	CATEGORIE
<b>TOURNOI -C</b>	<b>1/4</b>	<b>0</b>	<b>M</b>
<b>CLUB DE COLOMBIER-GRAIX</b>			
Jean marc Didier Georges	<b>034</b>		Score
Patrice Serge Antoine	<b>053</b>		Score
<b>CLUB DE SCEY SUR SAONE</b>			
Signatures			
EQUIPE		EQUIPE	
<b>034</b>		<b>053</b>	

## Article 10

Respect strict du protocole sanitaire en vigueur.

## Article 11

La participation au concours est conditionné par l'acceptation du présent règlement **signé, daté et renvoyé avec l'inscription.**