

CAHIER DES CHARGES CONCOURS NATIONAUX ET INTERNATIONAUX JEUNES

Article 1 – Inscription

Il sera établi une demande séparée par concours et par catégorie via un formulaire en ligne accessible sur le « portail » de la F.F.P.J.P. La demande devra être faite par l'association dûment affiliée à la F.F.P.J.P. La demande devra être revêtue de l'avis du comité départemental et du comité régional puis être transmise au siège de la Fédération. Toute demande transmise hors délais à la Fédération, sera refusée. Les concours nationaux et internationaux jeunes sont exonérés de frais d'inscription. Le comité directeur arrêtera la liste des concours à inscrire au calendrier pour la saison sportive.

Article 2 – Délégation F.F.P.J.P.

Après proposition du président du comité régional concerné, la F.F.P.J.P. désignera un délégué officiel. Un arbitre national ou international pour les concours nationaux / internationaux, sera désigné par la Commission Nationale d'Arbitrage (C.N.A.).

Le délégué pourra officier dans son département d'appartenance, il assurera la représentativité de la F.F.P.J.P en portant l'écusson de « délégué officiel F.F.P.J.P ». Dans la mesure du possible, le délégué ne pourra officier plus de deux années de suite sur le même concours. Il en sera de même pour l'arbitre. Le délégué vérifiera la composition du jury, le montant et la répartition des indemnités, ainsi que le dépôt des licences qui ne devront être rendues aux joueurs qu'après leur élimination (voir rôle du délégué sur le « portail » de la F.F.P.J.P.). A l'issue du concours, il adressera au siège de la F.F.P.J.P., au référent du comité régional, du comité départemental concerné et au président du club organisateur, le compte rendu et l'évaluation de la compétition suivant les formulaires informatiques types, disponibles sur le « Portail » de la F.F.P.J.P.

Le comité départemental devra prévoir des arbitres en nombre suffisant, en fonction des équipes engagées et de la disposition des aires de jeu (au moins un arbitre par catégorie). L'ensemble du corps arbitral devra obligatoirement porter la tenue officielle de la F.F.P.J.P. à savoir le maillot rayé noir et blanc.

Les frais du délégué (déplacement) et de l'arbitre principal (déplacement et indemnités) sont à la charge de la FFPJP, le mode de déplacement sera validé par la FFPJP. Les frais seront détaillés sur le formulaire fédéral « Note de Frais ». Les frais des arbitres supplémentaires sont à la charge des organisateurs (se référer à la grille d'indemnisation auprès du comité départemental).

L'arbitre national (ou international) s'assurera, avec ceux désignés par le comité départemental, du bon déroulement du concours dans le respect des règlements de la F.F.P.J.P.

Article 3 – Frais de participation, Attribution niveau du concours et Dotations

Aucun frais de participation ne devra être perçu et toutes les récompenses devront être en nature ou en bons d'achat. L'organisateur a la possibilité de demander une caution d'une valeur de 15 € maximum par équipe à la prise d'inscription à l'avance. Cette caution sera rendue au moment du dépôt de licences le jour de la compétition.

Un concours international jeunes engage la présence obligatoire de 6 équipes étrangères dont 3 nationalités différentes, licenciées à une Fédération étrangère ou sélectionnées par leur pays. Les joueurs licenciés à des Fédérations étrangères affiliées à la F.I.P.J.P. doivent se conformer aux règlements de la F.F.P.J.P.

Dotations (valeurs en lots/cartes cadeaux) à remettre dans le concours principal :

1. Pour un concours national, le montant minimal par catégorie est de 850 €
2. Pour un concours international, le montant minimal par catégorie est de 2500 €

La répartition des dotations sur les concours nationaux doivent respecter la répartition suivante pour les 4 premiers prix (ceci est le montant minimum) :

- Vainqueurs : Lot d'une valeur de 70 € minimum par joueur (dont minimum 40 € de carte DECATHLON par joueur) – soit 210 € minimum au total par équipe
- Finalistes : Lot d'une valeur de 50 € minimum par joueur (dont minimum 20 € de carte DECATHLON par joueur) – soit 150 € minimum au total par équipe
- ½ Finalistes : Lot d'une valeur de 30 € minimum par joueur – soit 90 € au total par équipe

Le reste de la dotation est répartie selon la volonté de l'organisateur, afin d'atteindre au minimum les 850 € par catégorie.

Dans les cas où le national regroupe 8 équipes ou moins dans une catégorie, le reste de la dotation sera répartie sur les autres catégories du national.

Les récompenses pour les jeunes se font uniquement en lots en nature : coupes, cadeaux, cartes cadeaux...etc. L'affichage des indemnités doit se faire dès le début du concours.

Article 4 – Affiche - Communication

La F.F.P.J.P. concevra une affiche par national/international jeunes comportant une charte graphique commune. Cette démarche a pour objectif de mettre en avant visuellement l'ensemble de ces compétitions qui forment le circuit des nationaux jeunes.

A cette affiche fédérale, chaque organisateur aura la possibilité de demander l'ajout de 4 logos de partenaires locaux (en plus de celui du club, du comité départemental et du comité régional).

Chaque organisateur aura également la possibilité, en plus de cette affiche, de concevoir une affiche personnalisée (avec tous ses sponsors et selon ses couleurs) en respectant :

- La mise en place du logo F.F.P.J.P. (avec celui du comité régional et du comité départemental dont il dépend)
- La mise en place du logo du partenaire F.F.P.J.P. pour les nationaux jeunes, DECATHLON-KOODZA (voir Annexe 2 pour les modalités d'utilisation)

Cette affiche devra être envoyée aux services de la F.F.P.J.P. pour validation avant toute diffusion.

Article 5 – Sécurité et Service d'Urgence

La présence ou le contact d'un Service d'Urgence doté d'un défibrillateur à proximité est obligatoire pour la durée de la compétition.

La présence d'un Service de Sécurité est recommandée.

Article 6 – Contrôle de boules

L'appareil de contrôle de boules agréé doit être fonctionnel et disponible à la Table de Marque.

La nécessité de son utilisation est décidée par le Jury dont fait partie l'Arbitre principal désigné par la F.F.P.J.P. Le contrôle doit être annoncé à tous. Faire une demande au Comité Départemental pour qu'il fournisse l'appareil de contrôle.

Article 7 – Sanitaires

Toilettes en nombre suffisant pour filles, garçons et personnes à mobilité réduite. Entretien régulier des sanitaires pendant toute la durée de la compétition.

Article 8 – Buvettes – Restauration – Environnement

- Vente de boissons légalement autorisées (groupe 2 au maximum) ;
- Un espace de restauration rapide pour les joueurs : salle, tente ou chapiteau ;
- Respect des règles d'hygiène pour la conservation des aliments et pour le service. Tout organisateur de compétition ou manifestation sportive ayant reçu l'agrément de la Fédération doit se conformer aux directives réglementaires prévues au Code du Sport et au Code de Santé Publique, ainsi qu'aux règles spécifiques dictées par la Fédération, sur la vente et distribution d'alcool.
- Disposer des containers à ordures en nombre suffisant sur l'ensemble du site ;
- Assurer le nettoyage régulier du site.

Article 9 – Terrains et Carré d'Honneur

- Nombre de terrains obligatoirement tracés et numérotés suffisant et aux normes de 15 x 4 m (toléré 12 x 3 pour les 1ers tours),
- Dans la mesure du possible, les catégories doivent être regroupées sur une ou plusieurs mêmes zones
- La sonorisation doit couvrir parfaitement toutes les aires de jeux
- Un plan avec fléchage des jeux et sanitaires doit être affiché
- Les terrains doivent disposer sur leurs périmètres extérieurs de planches d'arrêt de boules,
- Un carré d'honneur de 6 à 8 jeux (15 x 4 m), 15 x 5 m sur les terrains extrêmes,
- Affichage des scores sur chaque terrain en carré d'honneur,
- Un éclairage suffisant sur au moins 6 à 8 terrains ;
- Accessibilité pour les personnes à mobilité réduite ainsi que pour l'accès au carré d'honneur.

En cas d'un national adulte en parallèle d'un national ou international jeunes, et dans la mesure du possible, les parties doivent se jouer dans les carrés d'honneur au moins à partir des demi-finales.

Article 10 – Déroulement

Tout joueur doit être en mesure de justifier de son identité à la demande du jury, de l'arbitre ou du délégué. A défaut, il sera exclu du concours. Les inscriptions des équipes devront être établies sur les documents prévus à cet effet par la F.F.P.J.P. et disponibles sur le « portail » de la F.F.P.J.P. Les tirages au sort devront obligatoirement être effectués la veille de la compétition à l'aide du logiciel fédéral « GESTION CONCOURS » ou « GESTION COMPETITION F.F.P.J.P. » et obligatoirement affichés une heure avant le lancement de la compétition. Lors du tirage, chaque numéro doit correspondre à une équipe inscrite. Il est interdit de rajouter des équipes après le tirage au sort. Ce même outil informatique devra être utilisé pour la gestion de la compétition.

Pour plus de fluidité, une table de marque doit être consacrée à une catégorie.

De plus, les feuilles de match doivent être remises au fur et à mesure de la compétition à chaque équipe. La feuille comprend obligatoirement : le n° de l'équipe adverse, le n° de terrain, l'heure du tirage du match.

Article 11 – Partenaires

L'organisateur est le seul propriétaire des droits d'exploitation de la compétition. Il en assume directement l'organisation, perçoit les recettes et s'acquitte des charges. Il est donc libre de contractualiser et mettre en avant ses partenaires.

Néanmoins, afin d'accompagner et de valoriser les nationaux jeunes, la F.F.P.J.P. a conclu un partenariat avec l'enseigne DECATHLON. Ainsi, la F.F.P.J.P. apporte une aide financière de 180 € par catégorie sous forme de bons cadeaux de cette marque.

Ces cartes cadeaux sont à répartir Ces cartes cadeaux sont à répartir en partie comme indiqué dans l'article 3 (40 € de carte cadeau minimum par joueur vainqueur et 20 € de carte cadeau minimum par joueur finaliste). Les cartes restantes sont à répartir comme souhaité par l'organisateur dans le concours A. Les cartes seront magnétiques.

L'organisateur s'engage à mettre en avant ce partenaire, sans autres contreparties, à travers les éléments suivants :

- Une visibilité (4 banderoles, 2 oriflammes) sur le site (à fournir par Décathlon)
- La présence du logo DECATHLON-KOODZA sur les affiches et supports de communication de chaque étape (site internet des clubs organisateurs, CD, pages facebook, etc...)
- Un espace réservé pour un stand Décathlon (à la charge de Décathlon) et/ou du camion de la boutique fédérale

Pour le dernier élément cité, et en fonction du site d'accueil retenu (ex : boulodrome couvert avec jeux limités, et faible place pour un stand) et de la saisonnalité de l'événement (ex : événement dans une région où le climat ne permet une installation d'un stand en extérieur), cet élément pourrait ne pas être mis en place. Les deux parties se rapprocheront mutuellement pour trouver la meilleure solution transitoire.

La F.F.P.J.P. est à la disposition de chaque organisateur pour les accompagner dans la mise en place de ces contreparties.

Ce partenariat ne demande aucune exclusivité, l'organisateur a ainsi la possibilité de mettre en avant tout autre partenaire.

Une convention est obligatoirement signée entre la F.F.P.J.P. et l'organisateur précisant les modalités de ces aides fédérales qui peuvent être amenées à évoluer chaque année.

Article 12 - Formules

Les concours nationaux et internationaux jeunes devront se dérouler au moins sur une journée.

La formule de la compétition est primordiale et doit prendre en compte les éléments suivants :

- Un temps de jeu conséquent pour l'ensemble des équipes (nombre de parties minimum)
- Une bonne gestion de la durée de la compétition en termes d'horaires (une compétition jeune ne peut se finir trop tardivement). Celle-ci est à ajuster en fonction du nombre d'équipes et du nombre de terrains
- Maintenir l'intérêt de la compétition avec des phases finales mises en avant

La formule de la compétition est au choix de l'organisateur selon les 3 modèles proposés ci-dessous. Une simulation type propose l'utilisation du système Swiss, des groupes ou des poules pour arriver ensuite vers les phases finales. Seulement une condition est à respecter sur le nombre de parties à jouer avant la pause déjeuner dans le cas où la compétition se déroule sur une seule journée : 3 tours en système swiss ou poule terminée... La pause du midi doit être de 45 minutes au minimum.

FORMULE TYPE - 32 équipes sur une journée			
	Système Swiss	Groupe de 4 équipes	Poule de 4 équipes
Principe	4 tours de système swiss	Toutes équipes du groupe se rencontrent	GG/PP/BARRAGE
Outil Utilisé	Gestion Concours		
En 13 points ou au temps	Chaque tour se joue au temps, 50 minutes + 2 mènes	Au choix	Au choix
Condition à respecter	3 tours doivent être joués avant la pause déjeuner	Les 3 rencontres du groupe doivent se jouer avant la pause déjeuner pour les concours sur une journée	Les poules doivent être terminées avant la pause déjeuner pour les concours sur une journée
Phases Finales	Classement global, les 8 premiers sont qualifiés pour les 1/4 de finale: 1 contre 8, 2 contre 7, 3 contre 6 et 4 contre 5	Tirage intégral en sortie de groupe 8ème, 1/4, demi et finale	Tirage intégral en sortie de groupe 8ème, 1/4, demi et finale
Concours B	Les équipes classées de la 9ème à la 16ème place sont qualifiées pour le concours B	3ème et 4ème des groupes	Perdants des poules
Concours Annexes	Libre choix de l'organisateur		

Un tableau synthétique résumant les avantages et inconvénients de chaque formule est à consulter en Annexe 1.

De plus, un document « tuto » est à disposition pour la mise en place du système swiss en particulier.

Article 13 – Encadrement – Educateur

En 2022, sont autorisés à coacher les éducateurs titulaires d'un diplôme d'initiateur. Pour 2023, l'éducateur devra être titulaire d'un diplôme obtenu depuis moins de 5 ans ou à jour de son recyclage. L'éducateur devra déposer obligatoirement sa licence et sa carte d'éducateur au début de la compétition. Si la carte d'éducateur n'est pas présentée, une vérification peut être faite auprès de la table de marque via Geslico (si le diplôme est suffisamment récent).

Article 14 – Tenue vestimentaire

Les joueurs devront porter un haut identique avec manches courtes ou longues dès le début de la compétition.

NATIONAUX ET INTERNATIONAUX	HAUT HOMOGENE OBLIGATOIRE			
	Jean et Pantalon	Vêtement troué, taggé, clouté, bariolé, rafistolé, coupé, déchiré, délavé	Short sportif ou survêtement sportif	Chaussures ou chaussures de sport fermées
	AUTORISE	INTERDIT	AUTORISE	OBLIGATOIRE

Article 15 – Jury du concours

Le jury est obligatoire. Il est composé de 5 membres :

- Président : le délégué de la F.F.P.J.P. ou 1 membre du comité régional ou du comité départemental.
- Membres :
 - L'arbitre désigné par la F.F.P.J.P.
 - 2 membres du comité d'organisation
 - 1 membre du comité régional ou du comité départemental

La composition du jury devra être affichée avant le début de la compétition.

Article 16 – Participation - Annulation

Sauf circonstances exceptionnelles examinées par le comité directeur, tout concours annulé ou qui ne respecterait pas le présent règlement ne recevrait pas l'agrément de la F.F.P.J.P. de « NATIONAL » ou « INTERNATIONAL » l'année suivante.

Article 17 – Protocole

Présentation des équipes finalistes avant la finale :

Les joueuses ou joueurs et leurs éducateurs entrent sur le terrain d'honneur précédés du président du comité d'organisation, des arbitres et des officiels pour se ranger en face de la tribune officielle, Le but sera alors lancé de façon symbolique par le délégué F.F.P.J.P. ou une personnalité désignée et la partie débutera.

Article 18 – Circuit National Jeunes

Dans l'objectif de valoriser les nationaux jeunes organisés à travers toutes les régions et de dynamiser la pratique chez les jeunes, le circuit des nationaux jeunes se poursuit en 2022.

Tous les concours jeunes inscrits au calendrier des nationaux constituent ce circuit.

Chacune de ces compétitions rapporte des points aux joueurs en fonction du résultat dans les catégories minimes, cadets et juniors.

Les points attribués par joueur se déclinent de la manière suivante :

ATTRIBUTION DES POINTS <i>(National à 16 équipes et plus)</i>	
Résultats	Internationaux / Nationaux / Evènement
Vainqueur	12
Finaliste	8
Demi-finaliste	6
1/4 de finaliste	4

ATTRIBUTION DES POINTS <i>(National à moins de 16 équipes)</i>	
Résultats	Internationaux / Nationaux / Evènement
Vainqueur	10
Finaliste	6
Demi-finaliste	4
1/4 de finaliste	2

Un classement par catégorie est mis à jour en additionnant les points de chaque étape.

Précisions :

1. Les points sont comptabilisés dans la catégorie du concours auquel le joueur a participé. (Par exemple, si un minime participe à un national en catégorie cadet et fait un résultat, les points seront comptabilisés dans le classement cadet).
2. Le Mondial jeunes de la Marseillaise propose deux concours : 6-11 ans, et 12-15 ans. Pour les 6-11 ans, les points seront attribués au classement minime. Pour les 12-14 ans, les points seront attribués au classement cadet. Les joueurs ayant 15 ans ne comptabiliseront pas de points car tous les juniors n'y ont pas accès.

Un classement est réalisé par catégorie (minime/cadet/junior) et mis à jour après chaque étape.

Les modalités de la qualification à la finale du circuit national jeunes sont à retrouver sur le site de la FFPJP, rubrique CNJ.

Annexe 1

Avantages – Inconvénients de la formule de compétition

FORMULE DE LA COMPETITION			
	Système Swiss	Groupe de 4 équipes	Poule de 4 équipes
POINTS FORTS	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de parties conséquent pour toutes les équipes - Gestion du temps plus facile - Pas de temps d'attente pour les équipes - Les équipes jouent contre les équipes ayant les mêmes résultats qu'eux - Compatible avec n'importe nombre d'équipes - Championnat de France jeunes sous ce même format 	<ul style="list-style-type: none"> - Pas d'attente pour les équipes - 3 parties assurées en groupe - Bonne visibilité sur le déroulement des groupes si les parties sont limitées au temps 	<ul style="list-style-type: none"> - Maitrise de la formule par les organisateurs car formule ancienne
POINTS FAIBLES	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les résultats du tour doivent être donnés à la table de marque avant de lancer le tour suivant 	<ul style="list-style-type: none"> - Si les groupes se jouent en 13 points, pas de visibilité sur la durée 	<ul style="list-style-type: none"> - Attente pour les équipes gagnantes ou perdantes en deux parties - 1/4 des équipes sont éliminées du concours après seulement deux parties jouées

Annexe 2

Utilisation des logos – fichiers dans une archive (.rar)

- 1) F.F.P.J.P. (cf. logo envoyé par mail)



- 2) DECATHLON-KOODZA

