



CLUB DE PÉTANQUE VAL DES ARBRES  
1555 boul. St-Martin est, Laval, Qué. H7G 4R4  
(450) 667-6222

Le boulodrome de Laval (sauveur Musacchia l/v)  
et William Raphael s'unissent pour vous inviter au :

## **DÉFI-LAVAL (compétitif) 9<sup>e</sup> édition**

**Un tournoi marathon de 11 parties en 11 heures**

**(NOUVELLE FORMULE VOIR AVIS DE TOURNOI)**

**Samedi 6 avril 2019 au boulodrome de Laval**

### **Règlements et renseignements**

#### **1-Inscription**

Pour classes : bronze, femme et argent (nouveauté avec point d'handicap) : le coût de l'inscription par équipe est de 100\$

Note : la carte de la Fédération n'est pas obligatoire.

L'inscription devra être reçue au plus tard le 29 mars 2019, incluant le montant de l'inscription. Il n'y aura pas d'inscription permise la journée du tournoi.

Un chèque ou mandat doit nécessairement accompagner le formulaire d'inscription pour chaque équipe.

Payable à l'ordre de : Sauveur Musacchia ( Tél.514-586-0976 )

Le tournoi est ouvert à 24 équipes maximum

Un minimum de 16 équipes est requis pour que le tournoi se déroule.

Dans le cas où il y aurait moins de 16 équipes, le tournoi sera annulé et le montant des inscriptions sera retourné aux équipes qui se seront inscrites.

Les inscriptions seront confirmées par téléphone et/ou courriel à chaque équipe.

#### **2-Composition des équipes**

Les équipes participantes devront être composées de 5 joueurs/ses. De plus, elles devront inclure un minimum de 2 femmes.

Une femme minimum doit être présente sur le terrain à chaque partie.

#### **3-Durée des parties**

Les parties de classement se joueront en temps arrêté de 45 minutes et de 60 minutes à partir de la 9<sup>ème</sup>, début et arrêt au sifflet. La mène en cours pourra être continuée.

À la 50<sup>ème</sup> et 65<sup>ème</sup> minute (à partir de la 9<sup>ème</sup>) un 2<sup>ème</sup> sifflet arrêtera la partie et les points seront comptabilisés.

#### **4-Horaire**

Le tournoi débutera à 9 :00 AM précise, il y aura une pose après la 8ème partie  
Les équipes doivent se présenter à 8h30 au complet, sauf en cas de force majeure.

#### **5-Cadrage**

Le tournoi est basé sur une rencontre de 8 parties à la ronde avec classement général de 3 classes de 8 équipes: championnat, consolante 1 et 2 et d'un nombre d'équipes pair.

Il est à noter que la règle de désistement sera appliquée si une équipe refuse de compléter son tableau de compétition.

Les organisateurs s'engagent à fournir aux équipes participantes la cédule de leurs rencontres avant le début du tournoi.

#### **6-Classement**

Le classement au tableau général se fera comme suit :

Victoire 2 points, égalité 1 point, défaite 0 point. A la fin, en cas d'égalité entre 2 équipes on comptabilise les vrais points pour et contre de chaque partie.

#### **7-Règlements**

Les Règlements Officiels de la Fédération de Pétanque du Québec seront en vigueur.

Il y a 2 exceptions cependant :

1-La règle de l'aplomb : dès que le centre de la boule se retrouve en terrain interdit, cette boule est nulle

2-Le lancer du cochonnet se limite à un seul essai. Si le cochonnet se retrouve en terrain interdit, l'équipe adverse pourra le déposer à l'endroit de son choix en terrain réglementaire.

**3-la mène est commencée si le cochonnet et une boule sont déjà lancés.**

#### **8-Pénalité pour retard à débiter la partie**

Une équipe qui ne sera pas présente sur le terrain "au sifflet" sera pénalisée de **2 points** après les premières 2 minutes et de **3 points** pour chaque 5 minutes additionnelles.

#### **9-Équipe incomplète**

À l'intérieur du tournoi, si une équipe est incomplète lors d'une partie, elle devra jouer seulement avec le nombre de boules imparties par joueur. Ce qui revient à dire qu'une équipe qui ne serait composée que de 2 membres lors d'une partie ne pourra jouer qu'à 4 boules. Elle ne pourra pas bénéficier des boules du joueur manquant. Cependant, le ou la retardataire pourra jouer à la mène suivante.

Si durant le tournoi une équipe est incomplète, c'est-à-dire, qu'elle joue avec 3 ou 4 joueurs/es elle sera automatiquement disqualifiée.

#### **10-Absence et désistement d'une équipe**

Dans le cas où une équipe ne se présentera pas pour une partie, la victoire sera comptabilisée à son adversaire à un score de 9/5

Dans le cas où une équipe en serait à sa 2<sup>e</sup> absence, elle sera considérée comme s'étant désistée du tournoi. Les parties subséquentes seront comptabilisées à 9/5 au profit de leurs adversaires.

#### **11-Indiscipline**

Aucune indiscipline ne sera tolérée. L'arbitre en chef sera le juge de l'attitude des joueurs et sa décision sera sans appel.

Dans le cas de langage injurieux envers un adversaire ou l'arbitre, le joueur fautif recevra un premier avertissement. Dans l'éventualité de récidive, le joueur sera automatiquement expulsé du tournoi. La décision de l'arbitre en chef sera sans appel.

Aucune attitude agressive ne sera tolérée et amènera l'expulsion automatique du joueur fautif, toutefois son équipe pourra continuer à jouer. La décision de l'arbitre sera sans appel.

## **12-Enregistrement des résultats**

Pour chaque partie les équipes disposeront d'une fiche de marque vierge avec les numéros d'équipes. Celles-ci seront disponibles sur un tableau et seront indiquées comme suit : 1<sup>ère</sup> partie, 2<sup>ème</sup> partie etc... Il est de la responsabilité des deux capitaines d'équipes de rapporter la fiche de marque finale signée au cadreur dans les temps impartis avant le début de la partie suivante.

## **13-Terrains déterminés**

Sur les fiches de marque il y aura aussi le numéro du terrain assigné.

## **14-Emplacement du cercle et du cochonnet**

Le cercle et/ou le cochonnet devra se trouver à un minimum de 2 mètres du cercle et/ou du cochonnet des terrains adjacents.

Celui-ci devra se trouver toujours à 1 mètre de la corde arrière plus 30cm maximum.

Le cochonnet devra se trouver à l'intérieur des limites du terrain et entre 6 mètres et 10 mètres.

## **15-Boule et cochonnet noyés**

Toute boule ou cochonnet qui se retrouve à l'extérieur du terrain délimité sera considéré comme noyé (note : la règle de l'aplomb ne sera pas appliquée, voir paragraphe 7/1)

## **16-Coaching**

Durant les parties il n'y aura aucune "intervention" verbale des autres membres de l'équipe, les décisions seront prises seulement par les joueurs qui se trouvent sur le terrain. S'il y a plainte, l'arbitre et/ou le jury devra sanctionner l'équipe fautive avec un avertissement. Dans l'éventualité de récidive l'équipe sera disqualifiée.

Voir article 11 (indiscipline)

## **17-Répartition des bourses (85% des inscriptions)**

Exemple : calcul pour 24 équipes

24 équipes à 100\$=2400 x 85%=2040\$ plus commandite (s'il y a lieu) à partager entre les gagnants. Le nombre d'équipes gagnantes est à déterminer.

## **18-Jury**

Un jury composé de 4 personnes, incluant un arbitre, un membre du comité organisateur et deux membres choisis parmi les équipes participantes, rendra les décisions sur tous les aspects du déroulement du tournoi autres que ceux où la décision de l'arbitre est déjà mentionnée comme étant sans appel.

## **19-Restauration**

Deux fours micro-ondes seront disponibles sur place.

Il se trouve aussi un service de restauration rapide (chaud et froid) dans le centre sportif, ainsi que des restaurants à 5 minutes du boulodrome.

## **Pour informations**

Sauveur Musacchia : ( cell.)514-586-097      courriel : [musa41@videotron.ca](mailto:musa41@videotron.ca)