

REGLEMENT SEMI-MARATHON

TRIPLETTE MIXTE

« LES DRÔLES DE DAMES ET LEUR CHARLIE »

ARTICLE 1 :

Le semi-marathon est limité à 128 équipes de 2 joueuses et un joueur portant les badges A, B, C (Charlie). Il se déroule sur 9 heures et en 8 parties (3 en doublettes, 5 en triplettes) avec pause de 20 minutes entre chaque partie.

ARTICLE 2 :

Horaires des parties :

N°	Horaire Début	Horaire Fin	Formule	
1	08 h 30		Triplette	
2			Triplette	
3			Triplette	
4			Doublette	Charlie + Joueuse A
5			Doublette	Charlie + Joueuse B
6			Doublette	Joueuse A + Joueuse B
7			Triplette	
8		17 h 30 ± 10'	Triplette	

Il n'y a pas d'arrêt des parties pour le repas de midi. De 12H00 à 14H30 environ, chaque joueuse ou joueur qui n'évoluera pas en doublette pourra se restaurer sur place.

ARTICLE 3 :

Pendant toute la durée de la compétition, lors de chaque série de partie en doublettes, chaque équipe ne devra évoluer qu'une seule fois dans la même formation suivant la liste établie par l'organisation.

En cas de litige pour non-respect de cette disposition, l'équipe fautive aura partie perdue et, en cas de récidive, cette équipe sera disqualifiée. Pour la comptabilisation du score, les dispositions reprises en article 8 seront appliquées.

ARTICLE 4 :

Après le dépôt des licences, aucun changement n'est autorisé. Pour une équipe inscrite non présente, les frais d'engagement ne sont pas remboursables.

ARTICLE 5 :

Les parties se déroulent en 13 points mais sont limitées entre 45 et 60 minutes. Un bonus d'un point est accordé pour chaque partie terminée (13 points).

ARTICLE 6 : Utilisation du logiciel « Gestion Concours » + tableau Excel

Au signal de fin de partie, la mène en cours doit se terminer.

Partie Gagnée : 3 Points

Partie Perdue : 1 point

En cas d'égalité, une mène supplémentaire sera jouée.

ARTICLE 7 :

En fin de partie, les chefs d'équipe (gagnants et perdants) doivent se présenter à la table de marque pour l'enregistrement des scores.

ARTICLE 8 :

Si une ou plusieurs équipes abandonnent, le graphisme reste inchangé. Dans ce cas, l'équipe est disqualifiée et non récompensée. L'adversaire de chaque tour est déclaré gagnant sur le score de 7- 0 avec point bonus (goal-average : + 7).

ARTICLE 9 :

Les équipes devront être présentes à partir de 8 heures pour la présentation des licences. **Le concours débutera à 8H30 précises et se terminera aux alentours de 17H30.**

ARTICLE10 :

En cas d'absence d'une équipe au coup de sifflet de début des parties, les pénalités s'appliquent suivant le règlement de la FFPJP, c'est-à-dire un point dès 5 minutes de retard (règlement pour les parties au temps) ; passé ce délai, la pénalité s'accroît d'un point par 5 minutes de retard. La partie est considérée comme perdue au bout de 45 minutes. L'équipe présente est déclarée gagnante sur le score de 7- 0 avec point de bonus.

ARTICLE 11 :

3 critères seront retenus pour le classement :

- Nombre de points général
- Nombre de points bonus
- Goal-average général.

ARTICLE 12 :

Le port d'un haut de tenue identique est obligatoire. Le port de vêtements déchirés ou laissant apparaître une publicité pour une marque d'alcool ou de cigarette est interdit, de même qu'il est interdit de fumer sur les jeux.

ARTICLE 13 :

Le déroulement des parties s'effectuera suivant le règlement de la FFPJP. S'agissant d'une compétition se déroulant en parties au temps, sur un seul terrain, le but est nul lorsqu'il sort du cadre attribué.

ARTICLE 14 :

La participation au Semi-marathon implique l'acceptation du présent règlement. Toute joueuse, joueur ou équipe ne respectant pas ce règlement sera passible des sanctions décidées par le Jury du Comité d'organisation suivant les dispositions reprises dans le Code de Discipline de la FFPJP.