



# Feuille de Match



## Championnat Régional Bretagne des Clubs - Féminin



Fédération Française Pétanque &amp; Jeu Provençal – FFPJP, 13 rue Trigrance, 13002 MARSEILLE

CR Bretagne PJP, 2 Jean-Claude Jegat, 56230 Pontivy

Valeur des parties : Tête à Tête = 2 pts / Doublette, Triplette & Tir = 4 pts

FFPJP – CR Bretagne PJP

Division :

CRC-F

Groupe :

Date :

Lieu :

<b>A</b>	Équipe n° :	<b>A</b>
Club :		

<b>B</b>	Équipe n° :	<b>B</b>
Club :		

## CAPITAINE / COACH

NOM + Prénom	n° licence	

## CAPITAINE / COACH

NOM + Prénom	n° licence	

A	Composition Équipe		A
NOM + Prénom	n° licence	*	n°
			1
			2
			3
			4
			5
			6

B	Composition Équipe		B
NOM + Prénom	n° licence		

\* contrôle licences sur le fichier excel fourni ou sur gestion concours « Icône Coupe et Championnat ». Cela permet de vérifier la validité des licences et détecte les éventuels mutés extérieurs.

\* si un joueur se présente sans sa licence et après les vérifications d'usage (voir article A4 du règlement administratif et sportif de la FFPJP), il devra s'acquitter d'une amende de 10€ s'il veut jouer, amende perçue par le Président du Jury, notée sur la feuille de match et envoyée avec le reçu au Comité de Pilotage Régional.

## DÉLÉGUÉ

NOM + Prénom	n° licence	

## ARBITRE

NOM + Prénom	n° licence	

**En cas d'incident, Contacter le Délégué Officiel (ou l'Arbitre si pas de Délégué Officiel)**

**En cas de réclamation, le Délégué Officiel (ou l'arbitre) transmet un rapport détaillé sous 48H. Au Comité de Pilotage**

## Commission du Comité Régional Bretagne PJP – Championnat Régional des Clubs

Président :	CD35	Anthony PASCUAL	06 64 24 18 49 - a.pascual@petanquejp35.fr
Résultats :	CD22	Roland PYRON	06 76 88 15 44 - pyron.roland@gmail.com
Suppléants :	CD35	Joseph DERENNES	06 37 02 97 23 – j.derennes@petanquejp35.fr
	CD29	Denise LE GUEN	06 61 23 69 75 - denise.le-guen057@orange.fr
	CD56	Régis STEPHANT	06 85 61 73 38 – postmaster@petanque-morbihan.fr
	CD22	Didier CANEVET	09 74 55 43 45 - didier.canevet@dbmail.com



club de :

**ORDRE des RENCONTRES & FEUILLE de RÉSULTATS**

club de :

<b>A 0</b>				<b>A</b>	<b>B 0</b>				<b>B</b>		
n°	NOM + Prénom	SCORE	PTS	N° Terrains	n°	NOM + Prénom	SCORE	PTS			
<b>TÊTES à TÊTES</b>	1			2-0		1			0-2	<b>TÊTES à TÊTES</b>	
	2			2-0		2			0-2		
	3			2-0		3			0-2		
	4			2-0		4			0-2		
	S/TOTAL PTS >					S/TOTAL PTS >					
<b>DOUBLETES</b>	1			4-0		1			0-4	<b>DOUBLETES</b>	
	2					2					
	3			4-0		3			0-4		
	4					4					
	Joueuse remplacée n°1 :				N° Terrains	Joueuse remplacée n°1 :					
	Joueuse remplaçante n°1 :					Joueuse remplaçante n°1 :					
	Joueuse remplacée n°2 :					Joueuse remplacée n°2 :					
	Joueuse remplaçante n°2 :					Joueuse remplaçante n°2 :					
S/TOTAL PTS >					S/TOTAL PTS >						
<b>TRIPLETTE</b>	1			4-0		1			0-4	<b>TRIPLETTE</b>	
	2					2					
	3					3					
	Joueuse remplacée n°1 :				N° Terrains	Joueuse remplacée n°1 :					
	Joueuse remplaçante n°1 :					Joueuse remplaçante n°1 :					
<b>TIR de PRÉCISION</b>					<b>TIR de PRÉCISION</b>						
4			4-0		4			0-4			
S/TOTAL PTS >					S/TOTAL PTS >						
<b>A</b>	Total Générale Équipe <b>A</b>		PTS >		<b>A</b>	<b>B</b>	Total Générale Équipe <b>B</b>		PTS >		<b>B</b>
Gagnante : Équipe			n°		du club de					Match Nul	
Perdante : Équipe			n°		du club de						

Signature Capitaine Équipe **A**

Signature de l'Arbitre

Signature Capitaine Équipe **B**

**RÉSERVES**

**En cas d'incident, Contacter le Délégué Officiel (ou l'Arbitre si pas de Délégué Officiel)**

**En cas de réclamation, le Délégué Officiel (ou l'arbitre) transmet un rapport détaillé sous 48H. Au Comité de Pilotage pour qu'elle soit traitée.**

Le délégué doit transmettre au référent CRC (ou CRC-F)	* dès le soir de la rencontre : les résultats (y compris TàT, D & T) (par sms ou mail).	* au plus tard le lendemain : le rapport du délégué, la feuille de jury & le(s) document(s) de contrôle de licences.
Le club recevant doit transmettre au référent CRC (ou CRC-F)	* dès le soir de la rencontre : une copie des feuilles de match (par sms ou mail).	* au plus tard le lendemain : l'original des feuilles de match (par courrier postal).
Référent CRC : PYRON Roland 325 La Ville Gromil 22630 les Champs Géraux 06.76.88.15.44 - pyron.roland@gmail.com		



FFPJP – CR Bretagne PJP

Division :

**CRC F**

Groupe :

Date : **sam. 30 déc. 99**

Lieu : **0**



	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5
	Boule cible centrée seule	Boule cible centrée but devant 10 cm	Boule cible centrée entre 2 boules à 3 cm	Boule cible centrée boule obstacle à 10 cm	But seul à 20 cm du bord avant
	direction   du tir	direction   du tir	direction   du tir	direction   du tir	direction   du tir
5 pts >	Carreau	Carreau	Carreau	Carreau	But sorti
3 pts >	Boule sortie	Boule sortie	Boule sortie	Boule sortie	But touché
1 pt >	Boule touchée	Boule touchée	Boule touchée	Boule touchée	
0 pt >	Boule manquée	Boule manquée	Boule manquée	Boule manquée	But manqué

<b>A</b>	Club	<b>0</b>								Équipe n°		Joueuse									
	Total	Atelier 1				Atelier 2				Atelier 3				Atelier 4				Atelier 5			
		6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m

<b>B</b>	Club	<b>0</b>								Équipe n°		Joueuse									
	Total	Atelier 1				Atelier 2				Atelier 3				Atelier 4				Atelier 5			
		6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m

**Résumé du Déroulement du tir de précision**

L'ordre de passage est fait par tirage au sort (pièce). La joueuse qui gagne le toast choisit si elle commence ou non le tir.  
 Chaque joueuse tire une boule par distance / atelier 1 à 5 (soit 4 boules par atelier et donc 20 boules au total de l'épreuve). Les joueuses tirent l'une après l'autre depuis la figure 1 à 6 mètres, jusqu'à la figure 5 à 9 mètres.  
 La joueuse a 30 secondes par boule.  
 Le tir sera considéré comme valable si l'impact est dans le cercle de tir de 1 mètre. Si le cercle est mordu, le tir est considéré comme nul.  
 La boule cible doit être douchée en premier.

**Attribution des points : Ateliers / Figures 1 – 2 – 3 – 4**

5 pts	La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle	<b>Aucun obstacle ne doit bouger</b>
3 pts	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle	<b>Aucun obstacle ne doit bouger</b>
1 pt	La boule cible touchée reste dans le cercle	<b>Si un obstacle bouge au retour, boule noire touchée après que boule cible a été frappée</b>
0 pt	Impact hors du cercle de tir, non respect du cercle de lancer	<b>Obstacle touché en premier</b>

**Attribution des points : Atelier / Figure 5**

5 pts	But sorti du cercle de tir
3 pts	But touché : le but est considéré comme frappé si il quitte son logement initial
0 pt	Impact hors du cercle de tir, non respect du cercle de lancer

