

Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

Comité Régional Provence Alpes Côte d'Azur FFPJP

15 Bd Sixte Isnard – 84000 AVIGNON – Tel : 04 90 86 37 05

Email : crprovencealpescotedazur@petanque.fr

Retrouvez toute l'actualité sur notre site Internet : www.petanque-regionsud-ffjp.org

Championnat Régional des Clubs B/M C & J



**COMITÉ RÉGIONAL
PROVENCE ALPES COTE D'AZUR
PÉTANQUE & JEU PROVENÇAL**
— F.F.P.J.P. —

Guide 2025

REGLEMENT INTERIEUR CRC BM C & J

ARTICLE 1 : OBJET, DOMAINE D'APPLICATION ET VALIDITE

- ✓ Le Championnat des Clubs se déroule suivant l'application stricte du règlement de jeu officiel de la FFPJP.

Vous pouvez retrouver tous les documents sur notre site Fédéral [Règlements & Textes Officiels - Portail de la FFPJP](#)

- ✚ **Règlement CDC Jeunes Benjamins-Minimes**
- ✚ **Règlement CDC Jeunes Cadets**
- ✚ **Règlement CDC Jeunes Juniors**
- ✚ **Les Feuilles de Match**
- ✚ **Le Règlement du combiné Benjamins-Minimes**
- ✚ **Règlement du tir Simplifié Benjamins-Minimes**
- ✚ **Feuille de notation du combiné**
- ✚ **Feuille de notation du Tir Simplifié**
- ✚ **Règlement du Tir**
- ✚ **Feuille de notation du tir Cadets/Juniors**
- ✚ **Feuille du tir de départage.**

ARTICLE 2 : GESTION DU CHAMPIONNAT REGIONAL DES CLUBS BM C & J

- ✓ La gestion du CRC-BM, C et J, est placée sous la responsabilité d'un Comité de Pilotage spécifiquement assisté d'un référent.
- ✓ Le référent, nommé au sein du Comité Régional, aura en charge :
 - La relation entre les clubs participants et le Comité de Pilotage
 - L'attribution de l'organisation
 - La collecte des résultats
 - L'établissement des classements.
- ✓ Le Comité de Pilotage National devra assister le référent des Comités de Pilotage Régionaux.
- ✓ Le comité de pilotage, mis en place par le comité directeur du Comité Régional FFPJP, a pour mission :
 - De gérer les inscriptions / participations des équipes
 - D'effectuer les tirages au sort
 - D'établir le calendrier des rencontres avec dates, horaires et lieux
 - De gérer les reports de dates (uniquement en cas d'intempéries)
 - De gérer les forfaits éventuels et d'en aviser les clubs concernés
 - De collecter les résultats et d'actualiser les classements
 - De veiller au bon déroulement du championnat
 - De régler en première instance les litiges éventuels
 - D'archiver tous les documents relatifs au championnat des clubs (feuilles de matchs, rapports, courriers des clubs)

- ✓ Le Comité de Pilotage examinera les futures candidatures d'organisation, de préférence sur un site centré disposant d'un boudrome couvert pour éviter les risques de report suite à intempéries, en veillant à respecter dans la mesure du possible un tour de rôle pour les Comités.

✓ **Composition du Comité de pilotage pour 2025 :**

Responsables Comité Régional : GOFFOZ DURAND Emmanuelle (Elue, cd 83), GARRIGOS Michel (Elu, Cd83), BEC Xavier (Elu, Cd04)

Référent administratif : Cyntia CANTIGET (Comité Régional),
Educatrices de la Région.

- ✓ Chaque club participant devra désigner un responsable d'équipe, avec si possible une adresse mail. Il sera le correspondant auprès du référent du CRC-BM C & J. Il pourra être coach

ARTICLE 3 : CRC-BM C & J 2025 :
FORMULE – SAISON SPORTIVE – CALENDRIER

- ✓ Comme en 2024, toutes les rencontres seront regroupées sur une journée.
- ✓ La décision d'annulation du week-end prévu doit être prise de concert entre l'Arbitre, le Délégué Officiel et le Comité de Pilotage Régional.
- ✓ Le CRC-BM C & J 2025 est composé d'une seule division :

CRC-BM 2025 :

- ✓ Un groupe composé des 4 équipes championnes des comités participants :
CD06/13/83/84 du CDC-BM 2025,

-  CD06 : Gattières
-  CD13 : Finale Début Sept
-  CD83 : Draguignan
-  CD84 : Le Thor

Rencontre 1	Gattières / CD13 Le Thor / Draguignan	Samedi 9h00
Rencontre 2	Le Thor / CD13 Gattières / Draguignan	Samedi 14h00
Rencontre 3	Gattières / Le Thor CD13 / Draguignan	Samedi 17h00

CRC-C 2025 :

- ✓ Un groupe composé des 4 équipes championnes des comités participants : CD06/13/83/84 du CDC-C 2025

- ✚ CD06 : Entente Pays Niçois
- ✚ CD13 : Finale Début Sept
- ✚ CD83 : Draguignan
- ✚ CD84 : Le Thor

Rencontre 1	Entente Pays Niçois / Draguignan CD13 / Le Thor	Samedi 9h00
Rencontre 2	Draguignan / Le Thor CD13 / Entente Pays Niçois	Samedi 14h00
Rencontre 3	Le Thor / Entente Pays Niçois CD13 / Draguignan	Samedi 17h00

CRC-J 2025 :

- ✓ Un groupe composé des 4 équipes championnes des comités participants : D06/13/83/84 du CDC-J 2025

- ✚ CD06 : Case de Nice
- ✚ CD13 : Finale Début Sept
- ✚ CD83 : La Farlède
- ✚ CD84 : Entraigues

Rencontre 1	Entraigues / CD13 La Farlède / Case de Nice	Samedi 9h00
Rencontre 2	Entraigues/ Case de Nice La Farlède / CD13	Samedi 14h00
Rencontre 3	CD13 / Case de Nice Entraigues / La Farlède	Samedi 17h00

- ✓ Chaque comité devra renseigner et fournir au plus tard pour le **08/09/2025** la fiche d'engagement pour le CRC 2025.
- ✓ Les frais d'inscription de 50 € par équipe sont payables dès l'inscription par le club ou par le comité, par chèque à l'ordre du **Comité Régional PACA F.F.P.J.P.** (Possibilité de le remettre le jour du CRC)
- ✓ Il ne sera pas accordé de dérogation aux horaires de début de ½ journée.

ARTICLE 4 : ARBITRAGE – JURY – RESULTATS

- ✓ Le Comité Régional FFPJP désignera un arbitre pour toutes les rencontres de Championnat par équipes de clubs. Le délégué officiel sera désigné parmi l'un des membres du comité de pilotage.
- ✓ Les frais d'arbitrage et de déplacement de l'arbitre et du délégué seront pris en charge par le Comité Régional.
- ✓ Un jury composé du délégué, de l'arbitre et d'un membre du club nous recevant devra être affiché sur le lieu de la ou des rencontre(s) ; il sera chargé de régler tout problème ou litige survenant pendant le déroulement de la rencontre. Si le litige persiste, le Comité de Pilotage statuera en dernier ressort.
- ✓ Les feuilles de matches doivent être remplies exclusivement **par les capitaines d'équipes**.
- ✓ Les feuilles de matches, une fois la rencontre terminée, devront être cosignées par les deux capitaines d'équipe et par l'arbitre.
- ✓ L'arbitre ou le délégué adressera les documents administratifs (feuille de matches, rapport d'arbitrage, rapport d'incident éventuel) sous 72 heures au siège du Comité Régional par courriel.
- ✓ A l'issue de ce championnat, le premier du CRC-BM C & J 2024 accéderont au niveau supérieur (CNC-BM C & J 2025), qui se déroulera à St LIVRADE du 19 au 21 octobre 2025.
- ✓ Un club peut refuser la montée obtenue par le classement mais les raisons doivent être motivées par le Président du Club au Comité Directeur du niveau concerné. Une fois le refus de montée accepté, celle-ci est accordée au suivant du classement et ainsi de suite.

ARTICLE 5 : CHARGES DE L'ORGANISATEUR

- ✓ **L'organisateur qui reçoit est responsable du bon déroulement de la rencontre.**
- ✓ **Il doit :**

Effectuer le traçage des terrains :

- 24 Terrains au total :

- ✚ 20 terrains de jeu
- ✚ 1 terrain pour le combiné BM
- ✚ 1 terrain pour le Tir Simplifié BM
- ✚ 1 terrain pour le tir Cadet
- ✚ 1 terrain pour le tir Junior

- TRACAGE IMPERATIVEMENT A LA FICELLE.
- L'éclairage, la sonorisation et l'accès aux sanitaires sont obligatoires
- Assurer l'accueil des différentes équipes
- Prévoir un repas pour l'arbitre et le délégué le samedi midi

Prévoir les repas pour l'ensemble des joueurs et les coachs à savoir :

- ✚ 6 joueurs au maximum par équipe
- ✚ 2 coachs par équipe

Mettre à disposition une salle ou un abri pour le secrétariat

ARTICLE 6 : FORFAIT et PENALITES FINANCIERES

- ✓ **Le CRC se déroule sur une journée de trois (3) rencontres.**
- ✓ **Il y a forfait quand une équipe a moins de trois (3) joueurs.**
- ✓ Une équipe forfait pour une rencontre (match) doit s'acquitter d'une amende de 100 € ; deux rencontres 200 € à l'ordre du Comité Régional PACA FFPJP. L'abandon en cours de rencontre équivaut à un forfait équivalent avec application des amendes relatives.
- ✓ Si l'équipe est forfait pour les trois rencontres de la journée elle devra s'acquitter d'une amende de 300 euros.
- ✓ Une équipe peut concourir avec 3 joueurs. Cette équipe perdra 1 tête à tête, 1 doublette et l'épreuve de tir, mais ne sera pas considérée comme forfait pour la rencontre.
- ✓ Un club sachant qu'une de ses équipes est « forfait » a pour obligation de prévenir son ou ses adversaires ainsi que le responsable du Comité de Pilotage par téléphone au plus tard la veille de la rencontre afin que l'arbitre puisse être informé.
- ✓ Le retrait d'un club de la compétition, après élaboration du calendrier des rencontres, est considéré comme forfait général avec les mêmes amendes et sanctions sportives prévues soit 300 €.
- ✓ Le forfait général d'une équipe se déclare par courrier signé du Président du Club au référent du Comité de Pilotage accompagné du chèque correspondant au montant de l'amende à libeller à l'ordre du Comité Régional PACA FFPJP.
- ✓ Le secrétariat du Comité Régional établit une facture au club dont une équipe a fait forfait avec indication précise des conditions amenant au montant total à verser.
- ✓ Cette facture sert de justificatif comptable aux 2 parties
- ✓ En cas de non-paiement de l'amende par le club concerné, le montant dû sera déduit sur les indemnités versées aux comités pour les équipes qualifiées au titre du Comité Régional Provence Alpes Côte d'Azur.

ARTICLE 7 : TENUE VESTIMENTAIRE

Tous les participants devront, à chaque partie, porter un haut et un bas sportifs identiques portant l'identification du « club » ou de l'entente de clubs (haut et bas identiques de même couleur), y compris pour les parties en tête à tête. Le joueur qui n'aura pas la même tenue que ses partenaires ne sera pas autorisé à jouer.

L'éducateur ou coach de l'équipe devra porter une tenue sportive ou la tenue d'éducateur.

Le Port du jean est interdit.

Le port de publicité est autorisé suivant nos textes en vigueur.

ARTICLE 8 : SANCTIONS SPORTIVES

Fautes à prendre en considération (c'est à dire autres que celles correspondant au Règlement de Jeu qui sont du ressort des Arbitres et Jury) comme par exemple :

- Composition d'équipe non respectée,
- Forfait général en cours de compétition,
- Match « arrangé »
- Abandon en cours de match ou de journée
- Refus de règlement des amendes dues

Tous les cas non prévus seront traités directement par le Comité Directeur du Comité Régional, sur proposition du groupe de pilotage.

En plus des sanctions administratives (amendes) une équipe de club peut se voir infliger des sanctions sportives par les mêmes structures que ci-dessus pouvant aller de la pénalité de points à l'exclusion du championnat des clubs régional.

ARTICLE 9 : AFFAIRES DISCIPLINAIRES ET CONDITIONS D'APPELS

Dans tous les cas, même après décision de jury, c'est la Commission Régionale de Discipline qui est saisie. L'appel sera effectué devant la Commission Nationale de la FFPJP

L'appel de décision du jury se fera suivant le Code de Procédure de la FFPJP.

ARTICLE 10 : COMPOSITION DES EQUIPES ET REMPLACEMENTS

Plusieurs matchs devant se disputer sur une journée, l'unité de rencontre est le match. La composition des équipes à chaque match peut être différente.

La composition des équipes est ouverte aux jeunes, benjamins et minimes ; cadets ; juniors afin de rester en accord avec le règlement national il est primordial de maintenir la réglementation actuelle. Un seul joueur est autorisé de catégorie inférieure par équipe (cadets et juniors).

Chaque équipe est placée sous la responsabilité d'un « capitaine » qui sera le coach.

Le règlement fédéral stipule qu'un initiateur peut coacher en CDC Départemental mais en CRC et CNC le coach devra être au minimum BF1 (y compris les coaches adjoints mentionnés sur la fiche d'engagement et de match).

Chaque club communiquera au Comité Régional PACA, au plus tard le **Lundi 08 septembre 2025 la liste des joueurs susceptibles de participer aux différentes rencontres de la compétition.**

La composition des équipes est laissée libre au club. Le Comité Régional PACA FFPJP n'entend pas s'ingérer dans ce domaine qui appartient au club et à son éthique sportive.

La composition des doublettes et de la triplète est effectuée librement par le capitaine d'équipe avant chaque phase de la rencontre et n'est portée à la connaissance des adversaires qu'une fois le tirage au sort réalisé.

Les équipes seront formées au minimum de 4 joueurs et au maximum de 6 joueurs (4+2 remplaçants) sur la feuille de match.

Le remplacement n'est pas autorisé en T à T, pour le combiné et l'épreuve de tir.

Dans les parties en doublettes et en triplète d'un même match, il est possible de remplacer un joueur dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les deux remplaçants. En revanche, on ne peut pas remplacer deux joueurs dans une même doublette ou une même triplète.

Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le coach de l'équipe, au coach de l'équipe adverse et à l'arbitre, et être opéré avant le jet du but de la mène suivante.

Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéfice du remplacement est perdu seulement pour la partie en cours (dans la doublette ou la triplète où il était demandé).

La Triplète et l'atelier de tir de précision se font normalement en même temps.

Les distances de jeu se font entre 5 et 8 mètres.

Le joueur désigné pour l'atelier a donc été « sorti » de fait pour cette épreuve et ne peut donc pas faire partie de la Triplette, **ni être remplaçant** dans la Triplette.

Un seul joueur muté extra départemental en 2025 est autorisé par équipe.

ARTICLE 11 : CAS DE RETARD DE JOUEURS OU D'EQUIPES

Retard d'un joueur :

Si le joueur qui arrive en retard était inscrit sur la feuille de match et qu'il n'avait pas déposé sa licence, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire de 30 minutes (parties limitées au temps).

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre.

Si le joueur était inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée mais passé le délai de 30 minutes, il ne peut plus jouer le tête à tête s'il devait y participer. En revanche, il peut participer à la phase des doublettes et de la triplette et du tir.

Passé le délai de 30 minutes, le joueur inscrit sur la feuille de match mais qui n'a pas déposé sa licence ne peut plus participer au match y compris comme remplaçant.

Précisions sur les points de pénalités en cas de retard :

- Tête à tête : au bout de 5 minutes, un point de pénalité est attribué. Par la suite, un point de pénalité est appliqué toutes les 5 minutes.
- Doublette et triplette : au bout de 5 minutes, un point de pénalité est attribué. Par la suite, un point de pénalité est appliqué toutes les 5 minutes. En revanche, la partie peut débuter avec un joueur absent.
- Combiné et tir de précision : Au bout de 5 minutes, le joueur présent entame l'épreuve avec le premier atelier ou série. Le retardataire ne peut pas débuter au cours d'un atelier ou série, il débutera à l'atelier ou la série suivant en même temps que son adversaire, avec le retard de point qui en découle.

En cas de malaise :

En cas de malaise d'un joueur au cours de la partie, cette-dernière n'est pas arrêtée. Si c'est à lui de jouer, le joueur concerné par le malaise perd une boule à jouer toutes les minutes. Si au bout d'un quart d'heure, le joueur n'a pas repris la partie, il lui est interdit de reprendre la rencontre en cours. Il pourra participer à la rencontre suivante lors d'un même week-end qu'avec l'accord d'une autorité médicale.

En revanche ses partenaires peuvent effectuer un changement en application des règles exposées à l'article 11.3. À défaut, la partie peut continuer mais les partenaires ne peuvent plus bénéficier des boules de leur coéquipier ou abandonner.

Retard de plusieurs joueurs

La rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 3 joueurs. Si après le délai réglementaire de 30 minutes le nombre de joueurs ayant déposé leur licence est inférieur à 3, l'équipe est considérée comme forfait. Si les 2 équipes sont incomplètes, la formation des têtes à têtes doublettes et de la triplette doit être obligatoirement respectée. Ce qui veut dire qu'en cas d'équipe incomplète, c'est la triplette qui prime sur le tir et le tête à tête sur le combiné.

Retard de toute l'équipe

Le délai de plus de 30 minutes s'applique à toute l'équipe qui perd le match, car les licences n'ont pas été déposées et la feuille de match n'a pas été remplie. L'équipe est considérée comme forfait avec applications des sanctions pécuniaires afférentes.

L'équipe en question peut jouer le match suivant de la même journée s'il y a plusieurs matchs dans cette journée.

ARTICLE 12 : ATTRIBUTION des POINTS et DEROULEMENT DES MATCHES

Attribution des points :

Les points sont répartis de la manière suivante : 2 points en tête à tête, 2 points en combinés, 4 points en doublettes, 4 points en triplettes et 4 points au tir.

Le total est donc de 24 points selon le détail :

Benjamins-Minimes (5 à 8 m)

- ✓ PHASE 1 : 2 Tête à Tête (13 points) et 2 combinés = $4 \times 2 \text{pts} = 8$ points
- ✓ PHASE 2 : 2 Doublettes (13 points) à 4 points = $2 \times 4 \text{pts} = 8$ points
- ✓ PHASE 3 : 1 Triplette (13 points) à 4 points = $1 \times 4 \text{pts} = 4$ points
- ✓ 1 Tir de précision simplifié = 4 points

Cadets (6 à 9m) & Juniors (6 à 10 m)

- ✓ PHASE 1 : 4 Tête à Tête (13 points) = $4 \times 2 \text{pts} = 8$ points
- ✓ PHASE 2 : 2 Doublettes (13 points) à 4 points = $2 \times 4 \text{pts} = 8$ points
- ✓ PHASE 3 : 1 Triplette (13 points) à 4 points = $1 \times 4 \text{pts} = 4$ points
- ✓ 1 Tir de précision = 4 points

Déroulement des parties

Les têtes à têtes se jouent en 13 points. Si au bout de 45 min de temps de jeu, les 13 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué deux mènes supplémentaires en plus de la mène en cours au coup de sifflet de l'arbitre.

Si à l'issue, la partie n'est pas terminée après la 1^{ère} ou 2^{nde} mène, la victoire revient à l'équipe qui mène au score et en cas d'égalité, les points sont partagés (1 point à chaque équipe).

Les doublettes et la triplette se jouent en 13 points. Si au bout de 1h00 de temps de jeu, les 13 points ne sont pas atteints par l'une ou l'autre équipe, il sera joué deux mènes supplémentaires en plus de la mène en cours au coup de sifflet de l'arbitre. Si à l'issue, la partie ne s'est pas terminée après la 1^{ère} ou 2^{nde} mène, la victoire revient à l'équipe qui mène au score et en cas d'égalité, les points sont partagés (2 points à chaque équipe).

- L'épreuve de tir de précision simplifié pouvant donner trop de points d'écart, le Score average du tir sera comptabilisé avec + 6 points max. Quel que soit le résultat de l'épreuve le score average ne peut excéder + 6 points.
- Le joueur faisant l'épreuve de tir de précision simplifiée ne pourra pas rentrer dans la triplette. Donc seules les équipes d'au moins 5 joueurs pourront faire un changement dans la triplette.
- Total du match = $8+8+4+4 = 24$ points de telle sorte que le match nul est possible.

Classement

- Le système de points est établi de manière à ce que le match nul soit possible.
- Le total des points (max = 24) est effectué en fin de rencontre pour déterminer le résultat du match.
- Il est alors attribué à chaque équipe de club 3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite et 0 point pour un forfait.
- Un match gagné par forfait vaut 3 points mais avec un score average de 13 – 0 en faveur de L'équipe ayant subi le forfait

Toutes les parties se feront sur des terrains tracés (3m sur 12m minimum) et numérotés et d'un cercle matérialisé.

ARTICLE 12 : CRITERES DE CLASSEMENT GENERAL DES EQUIPES

Le classement général des équipes prend en compte, dans l'ordre :

- ✓ 1- Total des points marqués
- ✓ 2- Score-average particulier (*)
- ✓ 3- Score-average général (différence des points Pour et Contre)
- ✓ 4- Le total de points de rencontres le plus élevé (Points Pour)
- ✓ 5- Le nombre total de victoires dans la phase de jeu (2 TT + 2 combinés + 2D + 1Tri + 1tir = 8). Le nombre d'épreuves étant de 8.

En cas d'égalité, application de la règle suivante :

- A partir de la feuille de match cumul des points "pour" et des points "contre" des 5 parties disputées.
- Pour le tir de précision et les 2 combinés, pour éviter un trop grand désavantage en cas de large victoire, l'écart ne pourra pas être supérieur à 6 points.

Exemple pour le tir de précision ou les combinés :

- match nul : 22 à 22, prise en compte du résultat tel quel victoire 34 à 30, prise en compte du Résultat tel quel

- victoire 40 à 16, résultat ramené à 6 points d'écart soit 22 à 16

Le résultat acquis ou modifié de l'épreuve du tir de précision et des combinés est rajouté au total des 5 autres parties pour déterminer la totalité des points "pour" et des points "contre" des parties

- (*) Cas d'égalité parfaite de points au classement : pour départager 2 équipes qui seraient dans ce cas, la priorité est donnée à l'équipe qui a remporté la rencontre les opposants individuellement.
- En cas de nul entre les concernés, s'appliquent les critères 3 à 5.
- En cas d'égalité entre 3 ou plusieurs équipes après le critère 1, s'applique le départage par la règle du « mini-championnat » entre les équipes concernées. Il faut exclure de ce décompte tous les résultats d'une équipe « forfait ». Suite à ce classement, si l'une des équipes est première, elle prend la préséance sur les 2 et plus des autres équipes et, dans le cas d'égalité subsistant entre 2 ou plus d'équipes on applique dans l'ordre les critères 2 à 5.

En cas de nouvelle égalité on ira à l'épreuve de tir.

Déroulement de l'épreuve de tir de départage

- Cercle de tir de 1 m de diamètre (cercle de placement de la boule cible)
- Cercle de lancer de 0,5 m de diamètre (cercle de lancer / position du tireur)
- Le tir s'effectue uniquement à la distance de **6,5 m (BM & C) et 7,5 m (J)** ; sur 2 tours c'est-à-dire que chacun des 4 tireurs aura 2 boules à tirer
- Liste de 4 joueurs préétablie par les 2 coachs avant le tir
- A chacun des 2 tours le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir en opposant 1 à 1, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste
- La désignation de l'équipe qui débute le tir se fait par tirage au sort
- Les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre principal placé à la hauteur du cercle de la surface de tir après validation du tir (jugement des pieds dans le cercle) par le 2^{ème} arbitre placé au pas de tir
- 1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de tir
- 3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de tir
- 5 points pour le carreau restant dans le cercle de tir
- L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours remporte le match
- En cas d'égalité après les 2 tours on procédera à l'épreuve de tir appelée « mort subite » aux mêmes conditions que dans les 2 tours, sauf que le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.

TOUT POINT NON PREVU PAR CE REGLEMENT SERA EXAMINE PAR LE CDP.