

LES CONCOURS EN GROUPE ÉLARGI

1. Dans la phase initiale « en groupe », toutes les équipes jouent 4 parties et ces 4 parties ne comptent que pour un tour, comme par exemple la poule de quatre.
2. Le premier tour est tiré par la table de contrôle. Dans la mesure du possible, l'on évitera que les équipes d'un même club jouent l'une contre l'autre la première partie.
3. Après chaque partie, les 2 chefs d'équipes viennent à la table, le gagnant ainsi que le perdant annoncent ensemble le résultat afin d'éviter tout malentendu, et tirent au sort l'ordre de la partie suivante. A noter que selon ce mode, il est possible de rencontrer plusieurs fois le même adversaire.
4. Pour éviter un nombre d'inscription impair, il est conseillé au club organisateur de garder une équipe à disposition. Dans le cas contraire, il y aura des « offices » qui seront déclarés vainqueurs par 13 à 7, mais qui ne seront pas remboursés.
5. Si une équipe est déclarée battue par forfait, le score de 13 à 7 sera enregistré en faveur de son adversaire.
6. Un classement général sera établi après les 4 tours selon les critères suivants :
 - a. Le nombre de parties gagnées.
 - b. La différence aux points : points marqués moins points reçus.
 - c. En cas d'égalité, le plus grand nombre de points marqués.
 - d. S'il y a encore égalité et si la place se trouve sur la limite de qualification, tirage au sort.
7. Le nombre des équipes qualifiées sera en fonction des inscriptions d'après la table suivante :

Équipes inscrites :	Équipes qualifiées :
de 5 à 11	4
de 12 à 15	6
de 16 à 20	8
de 21 à 28	12
de 29 à 39	16
de 40 à 50	20
de 51 à 60	24
de 61 à 70	28

Etc. , soit 4 qualifiés supplémentaires pour dix inscriptions.

8. Le concours continue selon le règlement officiel des concours, soit en élimination directe avec un cadrage si nécessaire.
9. Finance d'inscription et indemnité (2 possibilités)

Inscription libre dans la limite du règlement de concours.

- a) Toutes les parties gagnées devront être remboursées au minimum de la valeur de l'inscription, les 4 parties du tour « en groupe » ne compte que pour une partie.
- b) Toutefois et afin de préserver l'esprit qui est à l'origine de ce mode de concours, sont acceptées les modalités suivantes : pour une inscription de Fr. 10.- , remboursement de chaque partie gagnée dans le groupe de Fr. 4.- par joueur.

Dans ce cas, on peut être qualifié sans toucher l'intégralité de la valeur de l'inscription (qualifié avec 2 parties gagnées), et inversement on peut toucher des indemnités sans être qualifié.

La suite du concours se fait selon le règlement officiel, chaque partie gagnée étant remboursée au minimum de la valeur de l'inscription.

10. Les montants cités seront adaptés en cas de changement important du coût des boissons sur les terrains de pétanque.

Règlement adopté en Comité Central FSP du 3 février 1996