



Règlement 2023/2024

Championnat Palet Charente-Maritime

(Version 27-06-2023)

Préambule :

Lexique :

FNSMR : Fédération Nationale Sport en Milieu Rural

CRSMR N-A : Comité Régional Sport en Milieu Rural Nouvelle-Aquitaine

CDSMR 17 : Comité Départemental Sport en Milieu Rural Charente-Maritime

CPCM : Commission Palet Charente-Maritime

CVDP : Commission Vendéenne Du Palet

CDSP : Commission Deux-Sévrienne du Palet

Ce document a été rédigé par les membres de la Commission Palet Charente-Maritime avec le soutien de la FNSMR et du CDSMR 17.

Il a pour but de recenser tous les différents points de règlement concernant le championnat de palet fonte en Charente Maritime.

Il est la propriété de la CPCM et peut, à tout moment évoluer ou être amélioré en cours de saison, selon cas majeur.

Conditions générales :

Affiliation :

Les clubs participants doivent être affiliés à la FNSMR.

L'affiliation doit être validée sur Gestaffil avant le 1^{er} match de championnat.

Pour 2023/2024 : l'affiliation est de 75€ (sans aides).

Licences :

Tous les joueurs participants doivent avoir une licence FNSMR avec IA (Individuelle Accident).

Pour 2023/2024 : la licence FNSMR avec IA est de 15€. (Valable du 1^{er} septembre au 31 août)

Pour s'engager en championnat, un club doit valider un minimum de 10 licences sur GESTAFFIL.

Si un nouveau joueur arrive en cours de saison et souhaite participer à un match, sa licence devra être enregistrée sur GESTAFFIL et validé par la CPCM.

Un joueur avec une licence CVDP ou CDSP ne peut pas participer au championnat 17.

Un joueur peut changer de club en cours de saison, avec un motif valable (raisons familiales, mutation professionnelle, etc..) et obligatoirement en accord avec les 2 clubs concernés et validé par la CPCM.

Si un ou plusieurs joueurs ne respectent pas les conditions d'être « licencié », ce ou ces joueurs ne pourront pas participer aux matchs.

Palet en Charente (16) : si un club de Charente veut venir faire le championnat en Charente Maritime, cela est possible temps qu'il n'y a pas de championnat en Charente et à condition d'être limitrophe de la Charente maritime à une distance de 40km dans les terres. *Exemple : Cognac par rapport à Saintes. Chaque cas sera étudié par la CPCM17.*

Certificat Médical : le certificat médical ne sera plus obligatoire pour la saison à venir.

Il faudra simplement que les joueurs remplissent une attestation de santé au moment de leur inscription dans le club. Pas de visite médicale à faire, mais une attestation de bonne santé devra être fourni à votre club ainsi qu'un contact en cas de problème.

Règles du jeu :

Les parties sont disputées en 13 points avec 3 palets par joueur.

Toutes les parties sont disputées en doublettes formées indissociables lors de la rencontre sauf cas de force majeure.

Exemple : Si en cours de partie, un joueur est amené à devoir arrêter de jouer (problème personnel, familial ou professionnel), il y a 2 cas de figure possible :

- Le club dispose d'un autre joueur présent, et celui-ci le remplace.
- Le club ne dispose pas d'un autre joueur présent, la partie continue avec le joueur seul disposant de 3 palets.

S'il manque 1 joueur au départ d'un match, le joueur seul joue avec 3 palets. Si son coéquipier arrive entre temps, il intègre alors l'équipe.

Si une doublette est absente au départ du match, au bout de 5 minutes d'absence la partie est perdue 13-0.

Les règles du jeu sont celles du palet fonte sur plaque en plomb, règlement FNSMR. (Téléchargeable sur le site www.le-palet.com)

Déroulement du Championnat :

Le championnat est composé d'une ou plusieurs divisions selon le nombre de clubs inscrits et se déroule de septembre à juin.

Un calendrier des rencontres est établi début juillet maximum.

Les journées de championnat se jouent le vendredi.

- ⇒ Sauf accord entre les 2 clubs et la CPCM : par dérogation la journée peut être décalée au samedi voire le dimanche (problème distance, météo, temps de trajets, etc....)

Chaque club présente à chaque **rencontre 8 joueurs répartis en 4 doublettes.**

Chaque doublette dispute une partie contre les 4 doublettes adverses.

Attention les doublettes formées sont indissociables lors d'une rencontre et de la soirée. (Sauf cas de force majeure voir paragraphe « Règles du Jeu »). Mais elles peuvent changer d'une journée de championnat à l'autre.

Un club peut s'arranger directement avec son adversaire pour avancer ou reporter un match de +/- une semaine.

Un club peut faire la demande par mail à la CPCM et auprès de son adversaire pour inverser un match s'il y a un problème de salle **15 jours** avant la rencontre, ces derniers doivent donner leur accord au **moins 1 semaine** avant la date du match.

Aucun report ne sera accepté après la dernière date du calendrier mais elle peut être avancée.

Une feuille de match type est établie par la CPCM et diffusée aux clubs participants.

A la fin du championnat l'équipe qui aura marqué le plus de points sera désigné vainqueur du championnat de Charente maritime et recevra le Trophée.

Club à 2 équipes

Un club peut engager plusieurs équipes.

- ⇒ Un joueur d'une équipe 1 ne peut jouer contre la même équipe adverse avec l'équipe 2
- ⇒ Un joueur qui a joué une journée avec une équipe ne peut rejouer cette même journée avec l'autre équipe (en cas de journée décalée)

Exemple :

Laurent joue la 2^{ème} journée de championnat avec l'équipe 1 le 7 octobre.

Il lui sera interdit de jouer avec l'équipe 2 la 2^{ème} journée de championnat même si celle-ci se joue le 12 octobre (match décalé)

Si un club n'a pas assez de joueurs pour composer une équipe, une entente pourra se faire avec un autre club qui n'a pas non plus assez de joueurs pour faire une équipe.

Cas particulier 2023/2024 : Entente Ecoyeux/Saintes 2 : un joueur de Saintes qui joue en équipe 1 ne pourra pas jouer en équipe 2 dans l'entente avec Ecoyeux et inversement. Le club d'Ecoyeux est prioritaire pour composer les équipes et devra présenter un minimum de 4 joueurs par match.

Déroulement du Match :

Préparation et début du match

Le match commence à 21h00.

- ⇒ Sauf accord entre les 2 clubs et la CPCM : par dérogation le match peut être décalé à 21h30 ou plus (problème distance, météo, temps de trajets, etc....)

Le matériel doit être installé avant 20h30.

Les inscriptions doivent être terminées et validées par les 2 équipes pour 20h45.

Le responsable de chaque équipe peut contrôler les licences de l'équipe adverse avec GESTAFIL ou avec la liste éditée de la FNSMR. (export d'adhérents GESTAFFIL)

Il est formellement interdit d'inscrire des joueurs qui ne sont pas présent dans la salle.

La CPCM ne peuvent être tenus responsable de tout manquement en ce sens pour un non contrôle des licences et tout problème pouvant en découler (accident, problème avec un joueur non licencié, alcoolémie, forfait etc...)

Si le club qui se déplace est en retard, il doit obligatoirement prévenir le président du club adverse et le représentant du club membre de la CPCM.

Si celui-ci arrive après 21h30 sans avoir averti le club adverse, le club qui accueille la rencontre peut prendre la décision de jouer ou de ne pas jouer les matchs. La CPCM devra être informée et tranchera pour la validité des matchs, du forfait et des sanctions.

Aucune sanction ne sera d'ordre financière.

La feuille de match doit être affichée à la vue de tout le monde et cela jusqu'à la fin des matchs. Elle ne doit en aucun cas être modifiée après la signature des représentants des clubs.

Seul les contestations ou anomalies, réclamation rencontrée sur les différents matchs peuvent être inscrit pendant le déroulement de la soirée.

Lancement des parties

Après l'affichage de chaque partie, au coup de sifflet ou au son de la cloche chaque joueur devra se rendre immédiatement devant sa plaque, s'il ne s'y est pas rendu dans un délai de cinq minute le match sera alors perdu, l'équipe adverse marquera 13/0.

Une fois que le coup de sifflet est donné, le club ne doit plus servir à boire, et les fumeurs ne peuvent plus aller fumer.

A la fin d'une partie, l'équipe qui a gagné indique sur la feuille de match, son score et le nombre de points acquis. L'équipe perdante contrôle pour vérifier l'exactitude des informations indiquées.

Calcul des points en match et points au classement club

A chaque match les équipes marquent des points et donne également des points pour leur Club. Ci-dessous calcul des points pour le championnat de palet fonte en Charente Maritime.

BAREME DE POINTS SUR UNE PARTIE	
Une équipe qui gagne à 13 points	6 points
Une équipe qui perd à 11, 12	4 points
Une équipe qui perd à 9, 10	3 points
Une équipe qui perd à 6, 7 ou 8	2 points
Une équipe qui perd à 3, 4 ou 5	1 point
Une équipe qui perd à 0, 1 ou 2	0 point

POINTS POUR LE CLASSEMENT CLUB	
Victoire	3 points
Match nul	2 points
Défaite	1 point
Forfait	0 point

En cas de forfait, l'équipe forfait marque 0pt, et une défaite automatique de 48-0.

Le classement en championnat se fait en ordre décroissant :

- 1 - Nombre de points club**
- 2 - Point-averge sur les points marqués par les équipes (barème points)**
- 3 - Nombre de points marqués par les équipes (barème points)**
- 4 - En cas d'égalité parfaite : Résultats sur les rencontres entre les clubs concernés.**

Fin du match

A la fin de la compétition, le représentant du club local remplit la feuille de match sans oublier le nombre de point club, des points de l'équipe ainsi que les scores à chaque partie. Il signera et fera signer le représentant du club adverse avant d'annoncer les résultats à tous les joueurs. La feuille de match est sous la responsabilité du club local.

Le club qui reçoit devra rentrer les scores sur le site www.le-palet.com avant dimanche minuit. La feuille de match ainsi que les scores devront également être communiqués par mail à l'adresse de la CPCM => cpcm17@sportrural.fr

Tarifs de bar :

Bière bouteille ou canette 25cl : 1,50€
Bière pression 25cl : 2€
Rouge, rosé, blanc 10cl : 0,50€
Coca, Jus de fruits, Perrier, Café 20cl : 0,50€
Pineau 20cl : 1€
Sandwichs froids ou chauds : 2€

Cas particuliers et points divers :

La rupture de match :

Une rupture de match est un empêchement de continuer le match à la suite d'un problème matériel complètement indépendant de la volonté des joueurs (Exemple : panne de courant dans la salle, ...).

Si la rupture est inférieure à 30 minutes la partie en cours continue avec les points acquis.

Au-delà des 30 minutes, le match sera reporté à la demande de l'un des clubs.

En cas de litige, le club visiteur posera une réclamation sur la feuille de match et la CPCM tranchera.

Forfait général :

En cas de forfait général d'une équipe, l'ensemble des résultats des matchs déjà joués sont annulés.

Les sanctions disciplinaires

Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision de la Commission Palet Charente-Maritime, tout joueur ne respectant pas le règlement, le travail des bénévoles, du club qui accueille ou toute autre personne présente lors de la journée de championnat concernée se verra sanctionnée d'une disqualification immédiate de la journée en question voire aux prochaines journées de championnat de palet à venir (dans ce cas de figure, seule la CPCM tranchera et prendra une décision en concertation avec les présidents des 2 clubs concernés).

La disqualification immédiate devra se faire en présence du président des 2 clubs ou à défaut par 2 représentants désignés du club A et B.

Droit à l'image

La FNSMR et la CPCM ainsi que les clubs se réservent les droits d'utilisation à l'images des participants.

Chaque licencié reconnaît avoir pris connaissance et accepte le présent règlement.

En cas de manquement à une règle ou de manque de clarté, la CPCM se réserve le droit de revoir son action.

Signature du président du club : *(Garder une copie et en renvoyer une à la commission)*

