



REGLEMENT DU CHAMPIONNAT PALET LAITON MAINE-ET-LOIRE SAISON 2023-2024



ARTICLE 1 :

Un responsable de chaque club est désigné pour la table de marque pour tout le match. Ces deux personnes sont les seules autorisées à être derrière la table de marque. Chaque club est tenu de fournir un responsable à chaque match de championnat, celui-ci devra obligatoirement inscrire son nom et signer la feuille de match.

ARTICLE 2 :

Les inscriptions des joueurs sont prises de 20 H à 20 H 35. Au-delà de 60 Km de déplacement, ces horaires sont reculés de 15 min. Il est formellement interdit d'inscrire des joueurs qui ne sont pas présents dans la salle.

Lorsqu'un joueur est présent dans la salle et qu'il oublie de s'inscrire, les feuilles de tirage doivent être refaites en accord avec les responsables de chaque club (sa présence doit être avérée).

Si un joueur est inscrit 2 fois et qu'on s'en aperçoit après le tirage des parties, on supprime son 2ème N° et le joueur qui aurait dû jouer avec joue tout seul avec 3 palets.

ARTICLE 3 :

Chaque club ou entente doit présenter un minimum de 12 licences lors des signatures pour participer au championnat. 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)

ARTICLE 4 :

Chaque club doit présenter un minimum de **12 joueurs** et un maximum de **24 joueurs** à chaque match

ARTICLE 5 :

Dans le cas, où une équipe se trouve en nombre impair, le joueur seul pourra jouer contre 1 joueur de l'équipe adverse mais seulement avec 3 palets (en appliquant le même règlement que les joueurs en doublette).

ARTICLE 6 :

De 20 H 35 à 20 H 45, les deux responsables doivent établir les feuilles de parties suivant les tableaux fournis par la CLML. La 1ère feuille de tirage doit être affichée pendant un délai de 5 min. Si aucune contestation n'a lieu, effectuer les 5 autres tirages. La feuille de match doit être complétée au fur et à mesure des parties et visible de tous. Au-delà de 60 Km de déplacement, ces horaires sont reculés de 15 min. Toute anomalie vue sur les feuilles devra être signalé à la CLML.

ARTICLE 7 :

Les feuilles de tirage sont “ indiscutables “ quel que soit le mode (par feuille ou informatique).

ARTICLE 8 :

Un match de championnat se déroule en **5 PARTIES DE 13 POINTS**.

ARTICLE 9 :

Pour un bon déroulement des parties, il faut se référer au **règlement officiel du palet FNSMR**

ARTICLE 10 :

Le jet du “maître” doit avoir lieu à 20 H 45. Au-delà de 60 Km de déplacement, ces horaires sont reculés de 15 min. Le 1^{er} coup de sifflet sera donné à 20h45. Celui-ci annonce le début du match.. Les joueurs auront 5 minutes pour se rendre à la plaque. Un 2nd coup de sifflet sera donné à 20h50 pour débiter la partie. Il en sera de même pour les autres parties. Un coup de sifflet annoncera la fin de la partie. Les joueurs auront 5 minutes pour se rendre à la plaque. Un 2nd coup de sifflet sera donné pour débiter la partie.

ARTICLE 11 :

Le décompte des points par parties se fait d'après le barème suivant :

- Partie gagnée : **6 pts.**
- Partie perdue de 12 à 11 pts : **4 pts**
- Partie perdue de 9 à 10 pts : **3 pts.**
- Partie perdue de 6 à 8 pts : **2 pts.**
- Partie perdue de 3 à 5 pts : **1 pt.**
- Partie perdue de 0 à 2 pts : **0 pt.**

Le décompte des points championnat pour le match se fait d'après le barème suivant :

- Match gagné : **3 pts.**
- Match nul : **2 pts.**
- Match perdu : **1 pt.**
- Forfait : **0 pt.**

Dans ce cas, le club **non forfait** marquera un score de **100 pts à 0 pt**. Le club **forfait** marquera un score de **0 pt à 100 pts**.

Pour effectuer le classement, il sera d'abord tenu compte du nombre de points, puis du Point-Avéragé général, puis du nombre de points "pour" marqués par le club.

ARTICLE 12 :

NOUVEAUTÉ : l'article 12 n'est plus valable pour la saison 2023/2024. Pour tout joueur supplémentaire, il n'y a plus de point bonus marqués par l'équipe en supériorité numérique.

ARTICLE 13 :

Les matchs de championnat ont lieu le vendredi soir sauf accord entre les deux clubs concernés.

ARTICLE 14 :

Départ d'un joueur en cours de partie : 2 cas possibles :

- **Personne d'astreinte ou motif valable (maladie, etc...) :**

=> le joueur restant finit la partie avec ses 3 palets.

=> le joueur absent est remplacé par un exempt s'il y en a.

=> 2 joueurs de la même doublette s'en vont en même temps : l'autre doublette gagne 13 au score de la doublette absente lors de l'arrêt de la partie.

- **Personne absente sans motif valable (ébriété, fâchée, etc...) :**

=> le joueur restant finit la partie avec ses 3 palets.

=> le joueur absent ne sera pas remplacé pendant les autres parties.

- Remplacement par un exempt : prendre le dernier exempt de la liste.

- Si la personne absente revient, elle reprend sa place à la partie suivante.

- Une partie est considérée comme commencée dès le coup de sifflet. Donc, si l'absence est constatée avant le coup de sifflet, on prend directement un exempt. Il en est de même lors du retour de la personne absente.

ARTICLE 15 :

En cas de modification de la date ou du lieu prévu d'un match, les deux clubs doivent prévenir la **CLML**. au moins 15 jours avant la date fixée par la **CLML** ou au moins 15 jours avant la nouvelle date si celle-ci est prévue avant l'ancienne date.

Dans la mesure du possible, il est préférable d'avancer la date du match.

ARTICLE 16 :

Tout match reporté devra avoir lieu dans les 15 jours suivant la date prévue par la CLML dans la limite du possible.

ARTICLE 17 :

En cas d'intempérie (neige, verglas, etc....), le match sera reporté à une date ultérieure.

ARTICLE 18 :

Tarifs de bar :

Bière bouteille : 1,50€

Rouge, rosé, blanc, cidre : 0,80€

Sans alcool, café : 0,50€

Sandwichs froids : 1,50€

Sandwichs chauds 2€

ARTICLE 19 :

Des trophées seront remis en fin de saison lors de la réunion bilan CLML pour les 3 meilleurs clubs.

ARTICLE 20 :

Tout litige ou réclamation sera examinée par la CLML

NOTA :

Le règlement pourra subir toutes modifications susceptibles d'en améliorer la compréhension, la clarté et l'application.

Le présent règlement ne fait pas état :

- Des mesures disciplinaires à l'encontre des joueurs perturbateurs.
- Du règlement administratif.
- Des assurances.
- Des problèmes de mutation de joueurs.

Les membres de la CLML

