



Règlement 2023 -2024

Championnat Palet Côtes d'Armor

Sommaire

1. Lexique	2
2. Conditions générales	2
A. Affiliation	2
3. Règles de vie	3
4. Déroulement du Championnat.....	3
A. Calendrier.....	3
B. Équipes	4
C. Clubs à plusieurs équipes	4
D. Format.....	4
5. Les règles du jeu.....	6
A. Matériels et consignes de jeu	6
B. Situations particulières	8
6. Déroulement du Match.....	10
A. Préparation du match.....	10
B. Lancement des parties	10
C. Fin du match.....	11
D. Barème de points	11
7. Points divers	12

1. Lexique

FNSMR : Fédération Nationale Sport en Milieu Rural

CRSMR Bretagne : Comité Régional Sport en Milieu Rural Bretagne

CDSMR 22 : Comité Départemental Sport en Milieu Rural Côtes d'Armor

CPCA : Commission Palet Côtes d'Armor

Ce document a été rédigé par les membres de la Commission Palet Côtes d'Armor avec le soutien de la FNSMR et du CDSMR 22.

Il a pour but de recenser tous les différents points de règlement concernant le championnat de palet fonte en Côtes d'Armor.

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

2. Conditions générales

A. 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 la saison **2023-2024**, l'affiliation est de :

- **153€** avec assurance responsabilité civile
- **63€** sans assurance

Licences :

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

Pour la saison **2023-2024**, la licence est de :

- **11.50€** avec assurance individuelle accidents
- **10€** sans assurance

Le numéro de licence des joueurs peut être demandé par l'équipe adverse le jour du match afin de vérifier l'adhésion de ces derniers.

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

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 CPCA.

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

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.

Lien vers l'attestation de santé : <https://22.sportrural.fr/comment-adherer-1/>

3. Règles de vie

Intégrer le championnat palet sur planche bois du CDSMR 22 inclut impérativement le respect des valeurs suivantes :

1. Faire respecter les horaires prévus et convenus par l'ensemble des capitaines des équipes et de la fédération.
2. Les joueurs doivent privilégier l'arbitrage mutuel. Au cas échéant, le capitaine d'équipe qui reçoit sera départager le litige, dans le respect et l'esprit sportif qui l'honore.
3. La convivialité, le respect, l'esprit sportif et la sobriété de chacun sont indissociable du jeu de palet en championnat.
4. Les comportements des joueurs autour des planches ou ne jouant pas doit être en conformité avec le règlement.
5. Le capitaine est responsable de ses co-équipiers, de leur comportement, de leur état physique et mental, ainsi que des supporters et spectateurs.
6. Pendant les parties, il ne doit y avoir ni tabac, et ni substances non autorisées dans les allées.
7. Il est interdit pendant la partie d'aller se ravitaillé en boissons.
8. Les capitaines jouent un rôle d'arbitre.

Tout joueur licencié à la FNSMR déclare prendre connaissance du présent règlement et s'engage à le respecter en son honneur et conscience dans le meilleur esprit sportif.

4. Déroulement du Championnat

A. Calendrier

Le championnat 2023-2024 est composé d'une division comprenant 6 équipes. Il se déroule **d'octobre 2023 à mars 2024.**

Un calendrier des rencontres est établi et validé **lors de la réunion du CPCA.**

Les journées de championnat se jouent un **samedi sur deux.**

En cas de non-disponibilité d'une des équipes ou des deux équipes : la journée peut être décalée (doit-elle absolument se jouer le même weekend ou acceptons-nous un plus large délai ?) Ex : Un club peut s'arranger directement avec son adversaire pour avancer ou reporter un match de +/- une semaine.

Aucun report ne sera accepté après la dernière date du calendrier.

Un club peut faire la demande par mail à la CPCA et auprès de son adversaire pour inverser la réception d'un match s'il y a un problème de salle.

B. Équipes

Chaque équipe peut être composée de 20 joueurs maximums. Lors de chaque match, les équipes devront choisir 4 joueurs titulaires et indiquer les joueurs restants en tant que remplaçants si ces derniers sont présents lors du match.

La composition des équipes s'établit avant le début du championnat. Les informations suivantes seront demandées à chaque joueur : Nom – Prénom – N° Licence, afin qu'ils puissent former une équipe.

C. Clubs à plusieurs équipes

Un club peut avoir plusieurs équipes inscrites au championnat.

Les joueurs d'un même club ne pourront pas changer d'équipes au cours de la saison.

Exemple :

Laurent est inscrit dans l'équipe 1 de son club. Il ne pourra donc pas jouer avec l'équipe 2 au cours de la saison.

D. Format

Les matchs sont disputés en 4 types de rencontres différents (voir feuille de match) :

L'équipe extérieure inscrit dans un premier temps les noms de ses joueurs (W,X,Y,Z). Dans un second temps, l'équipe domicile inscrit à son tour le nom de ses joueurs (A,B,C,D) sans pour autant connaître la disposition de l'équipe extérieure. Ce procédé tend à intégrer une notion tactique au sein du championnat.

Rencontres 1 : 1vs1

- Les 8 joueurs s'affrontent à travers quatre 1vs1
- 4 Palets par joueur
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- Chaque victoire rapporte 1 point à l'équipe

Extrait de feuille de match :

RENCONTRES 1	SCORE A	SCORE B	POINT A	POINT B
A - Z				
B - Y				
C - X				
D - W				
	TOTAL DES POINTS 1			

Rencontres 2 et 3 : 2vs2

- Chaque équipe forme 2 doublettes (indissociables lors de la soirée). Ces dernières affrontent les 2 doublettes de l'équipe adverse.
- 4 Palets par joueur (soit 8 par équipe)
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- Chaque victoire rapporte 2 points à l'équipe

Extrait de feuille de match :

RENCONTRES 2	SCORE A	SCORE B	POINT A	POINT B
A B - W X				
C D - Y Z				
	TOTAL DES POINTS 2			

RENCONTRES 3	SCORE A	SCORE B	POINT A	POINT B
A B - Y Z				
C D - W X				
	TOTAL DES POINTS 3			

Les doublettes formées peuvent changer d'une journée de championnat à l'autre !

Rencontre 4 : 4vs4

- Les deux équipes s'affrontent au complet (4vs4)
- 2 Palets par joueur (soit 8 par équipe)
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- La victoire rapporte 4 points à l'équipe

Extrait de feuille de match :

RENCONTRE 4	SCORE A	SCORE B	POINT A	POINT B
A B C D - W X Y Z				
	TOTAL DES POINTS 4			

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

Si une doublette est absente au départ du match, au bout de 5 minutes d'absence la partie est perdue 12-0.

5. Les règles du jeu

A. Matériels et consignes de jeu

Matériels

Les palets sont galbés et en fonte GS :

- Le palet est de diamètre maximum de 56mm et le poids maximum de 155 gr.
- Le maître est de diamètre maximum de 45 mm et le poids maximum de 75 gr.
- Les palets sont numérotés et une marque légère de peinture ou de marqueur peut y être apposée pour les différencier. Le meulage des palets en circonférence uniquement est autorisé.

La planche de bois est le plus souvent en peuplier et toujours en bois tendre. Elle mesure 70 x 70 cm avec une épaisseur maximum de 3.5 cm.

Distance

Une ligne de jeu sera repérée au sol à l'aide d'un marquage visible pendant toute la partie. Ce marquage doit se situer à 5 m du pied de la planche.

Le pied du joueur en position ne devra pas rentrer à l'intérieur du jeu, c'est-à-dire que le bout du pied pourra être positionné sur le marquage au sol, sans le dépasser totalement. Il est autorisé un déplacement latéral de 1.1 m maximum par rapport à l'axe de la planche.

Engagement et jeu

Pour l'engagement d'une partie, après avoir désigné le pointeur dans chaque équipe, l'équipe reçue (ou bien désigné par un tirage au sort) commencera à tirer un palet sur la planche où le maître a été placé préalablement au centre de la planche et s'en approchera au mieux. Le pointeur adverse fera de même en essayant de remporter le point (c'est-à-dire approcher au plus près du maître que l'adversaire).

L'équipe le plus prêt du maître remporte le toast, et prend la possession du maître pour commencer la partie.

Une fois le maître placé sur la planche, le joueur lance 2 palets consécutifs puis laisse la place à son adversaire s'il possède le point ou à son partenaire s'il n'a pas le point.

En cas d'incertitude sur le résultat entre plusieurs palets, l'ustensile se nommant « compas » sera alors employé afin de déterminer qui à le point. Le compas peut être utilisé à tous moments dans la partie.

La première équipe qui a marqué 12 points gagne la partie.

Rôles

Pointeur : Joueur jouant en premier dans l'équipe

Tireur : Joueur jouant en deuxième dans l'équipe

Ces rôles doivent être définis en début de partie que ce soit lorsque l'équipe possède le maître ou non. Il est autorisé à un seul changement de rôle au cours de la partie.

B. Situations particulières

Égalité



Explications :

- Photo 1 : Si deux palets de chaque équipe touchent le maître sans être chapeau, le point est considéré nul.
- Photo 2 et 3 : Un palet est considéré en chapeau si il repose sur le maître par au moins un point de contact. Si deux palets de différentes équipes sont « chapeau » sur le maître par un point de contact, le point est considéré comme nul.

Chapeau prime



Explications :

- Photo 1 : Le palet du dessus (en chapeau sur le maître), prend l'avantage sur le palet qui se situe en dessous du maître.
- Photo 2 : Le palet du dessus (en chapeau sur le maître), prend l'avantage sur le palet touchant le maître.

Palet sur maître



Explications :

- Photo 1 et 2 : Un palet se situant sur le maître est considéré comme valide même si il ne touche pas la planche.

Le maître et les changements de mains

Explications :

- Le joueur (ou l'équipe) possédant le maître est celui qui gagne le point de la manche précédente. Le joueur ayant la main a jusqu'à 3 lancers afin de placer le maître sur la planche. En cas d'échec, le maître change de main et passe au joueur (équipe) adverse. Au cours de la manche, si le maître est amené à sortir de la planche, il est restitué au joueur l'ayant lancé en dernier.

Exemple : Joueur A à la main. Il tente par 3 fois de placer le maître sur la planche, sans succès. Le maître change de main et c'est au tour du Joueur B de le placer. Le Joueur B réussit à disposer le maître sur la planche, la manche démarre. Si lors de cette manche, le maître est amené à sortir de la planche, c'est au Joueur B de le relancer et non au Joueur A !

6. Déroulement du Match

A. Préparation du match

Le match commence à 15H00

⇒ Si besoin, le match peut être décalé à 15h30 ou plus (problème distance, météo, temps de trajets, etc....)

Le matériel doit être installé en amont.

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 de présenter des joueurs qui ne sont pas inscrit au sein de l'équipe et qui ne sont pas licencié FNSMR.

La CPCA ne peut être tenue 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 une équipe n'est pas complète à l'heure de la rencontre et que cette dernière n'a pas prévenue ses adversaires, elle sera déclarée forfait. Obligation d'avoir une équipe de 4 joueurs au coup d'envoi de la partie.

Si le club qui se déplace est en retard, il doit obligatoire de prévenir le club adverse.

Si celui-ci arrive après 15h30 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 CPCA 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.

B. Lancement des parties

Après l'affichage de chaque partie, au signal (coup de sifflet, son de la cloche, prise de parole...) chaque joueur devra se rendre immédiatement devant sa planche. S'il ne s'y est pas rendu dans un délai de cinq minute le match sera alors perdu, l'équipe adverse marquera 12/0.

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.

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.

- En cas d'absence d'un 4^{ème} joueur (et/ou d'un remplaçant), ses palets sont retirés mais les rencontres continuent.

C. Fin du match

A la fin d'une partie, le représentant du club local remplit la feuille de match sans oublier le nombre de 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. Un espace dédié au commentaire est présent sur la feuille de match afin de signaler de potentiels événements survenus lors des rencontres.

La feuille de match est sous la responsabilité du club local.

Le club qui reçoit devra transmettre la feuille de match remplie et signée par mail à l'adresse suivante : vincent.collet@sportural

D. Barème de points

Ci-dessous calcul des points pour le championnat de palet sur planche des Côtes d'Armor :

BAREME DE POINTS SUR CHAQUE TYPE DE RENCONTRES	
Victoire 1vs1	1 point
Victoire 2vs2	2 points
Victoire 4vs4	4 points
Au total ce sont 16 points mis en jeu au cours d'un match	

POINTS POUR LE CLASSEMENT DES ÉQUIPES	
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 16-0.

Le classement de l'équipe en championnat se fait en ordre décroissant :

- 1 - Nombre de points de l'équipe**
- 2 - En cas d'égalité parfaite : Résultats sur les rencontres entre les clubs concernés.**
- 3 - Si le résultat entre les clubs est de 1 victoire chacun, sera pris en compte l'addition des deux scores finaux (des deux matchs concernés)**
- 4 – Prise en compte du goal-average (des deux matchs concernés)**

A la fin du championnat l'équipe qui aura marqué le plus de points sera désignée vainqueur du championnat de palet des Côtes d'Armor (CDSMR 22) et recevra un Trophée.

7. Points divers

La rupture de match

Une rupture de match est un empêchement de continuer le match à la suite d'un problème matériel/logistique 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 CPCA tranchera.

Forfait général

En cas de forfait général d'une équipe, l'ensemble des résultats des matchs déjà joués sont annulés. Dans ce cas-là, toutes les équipes encore présentes au sein du championnat seront déclarées vainqueurs par forfait (et ce même en cas de défaite précédant le forfait de l'équipe en question).

Les sanctions disciplinaires

Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision de la Commission Palet Côtes d'Armor, 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 CPCA 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 CPCA 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 CPCA se réserve le droit de revoir son action.

Nom du club :

Nom du président du club :

Signature :

12
