

Règlement Général : Coupe des Deux-Sèvres Individuel

Samedi 8 Juin 2024 – Mauléon

(Sous réserve de modifications – version 07-02-24)

Description :

La Coupe Individuelle des Deux-Sèvres de palet fonte sur plaque en plomb 2024, est une compétition organisée par le Comité Départemental des Sports en Milieu Rural des Deux-Sèvres (CDSMR79) sous l'égide de la Fédération Nationale des Sports en Milieu Rural (FNSMR). Cette compétition est réservée aux habitants des Deux-Sèvres licenciés ou non au CDSMR79. Les licenciés habitants en Deux-Sèvres mais adhérents à un comité autre que le CDSMR79 ne pourront pas participer à cette compétition. L'enjeu sportif est de décrocher le titre de « Champion individuel des Deux-Sèvres 2024 ».

Inscription :

L'inscription se fait en individuel. En ligne via le site du palet www.le-palet.com avec la plateforme d'inscription HelloAsso.

Une participation de 5€ est demandée à tous les joueurs licenciés ou non.

Limité à 192 joueurs maximum. Date butoir : Vendredi 31 Mai 2024 – minuit.

En cas de désistement annoncé avant le vendredi 31 Mai à minuit, l'inscription sera remboursée. Passé ce délai, aucune inscription ne sera remboursée.

Aucune inscription supplémentaire ne sera prise le jour J.

A cette inscription, chaque joueur accepte les conditions générales de l'événement (déroulement, règlement général, sanctions disciplinaires possibles, etc...).

Confirmation inscriptions le jour J :

Horaire : 8h15 à 9h

Le numéro du joueur est celui attribué lors de l'inscription et affiché sur le site www.le-palet.com, il sera redonné par mail en amont de l'événement

Chaque joueur recevra 2 palets rouges et 2 palets bleus.

Les palets seront à rendre après votre élimination. 4€ seront demandés pour chaque palet perdu.

Fonctionnement :

Règles du jeu de palet fonte sur plomb en individuel – 3 palets par joueur – Parties en 13 points – Finales en 15 points.

4 parties de qualification. Tirage aléatoire.

Un classement est établi ensuite de 1 à 192.

Règles de classement : Nombre de parties gagnées, puis nombre de points marqués, puis nombre de points encaissés (point-àverage).

Les 64 premiers vont en principale – Joueurs classés de 1 à 64 – 32^{ème} de finale

Les 64 suivants vont en consolante A – Joueurs classés de 65 à 128 – 32^{ème} de finale

Les 64 suivants vont en consolante B – Joueurs classés de 129 à 192 – 32^{ème} de finale

Après la 4^{ème} partie, un classement provisoire sera affiché dans la salle. Celui-ci tiendra compte : nombre de parties gagnées, les points marqués et les points encaissés (goal-àverage).

Il y aura jusqu'à **14h30 maximum** pour vérifier que les résultats affichés sont bons. Attention une inversion de score peut être fatale. Aucune réclamation ne pourra ensuite être prise en compte.

En cas d'égalité au basculement de poules à la fin des parties qualificatives :

On fait le départage sur la 4^{ème} partie, si égalité alors on prend la 3^{ème}, puis si égalité la 2^{ème}, etc...

En cas d'égalité parfaite sur toutes les parties qualificatives :

Entre les 2 premières poules (principale et consolante A) une partie en 5 points est jouée.

Entre les autres poules : un tirage au sort est effectué.

Les perdants du 1^{er} tour éliminatoire (5^{ème} partie) sont reversés en Challenge de leur tableau.

Le classement des perdants se fait sur la dernière partie jouée (exemple un joueur ayant perdu 10 à 13 sera classé devant un joueur ayant perdu 3 à 13).

Les premières éliminations se feront à la 6^{ème} partie.

Le règlement de la Coupe Individuel est régi par règlement officiel du palet édité par la FNSMR, disponible en ligne sur le site www.le-palet.com

Les Fondamentaux :

3 palets par joueur. Des palets de mauvaises qualités pourront être échangés avant le début d'une partie auprès des responsables.

Si un joueur abandonne en cours de partie, il marque ses points acquis et le joueur adverse marque 13 points.

La distance de jeu est fixée à 3,80m du bord de la plaque. Les joueurs ne doivent pas mordre la ligne de jeu et ne pas jouer à plus de 10cm en arrière de cette même ligne de jeu.

Un joueur n'est pas obligé de jouer tous ses palets et peut prendre ses points à n'importe quel moment s'il ne reste plus de palets au joueur adverse.

Les parties se jouent en 13 points et le maître revient à celui qui n'a pas fait le point.

Seules les finales se jouent en 15 points.

Après le coup de sifflet annonçant le début de chaque partie, chaque joueur aura droit à 5 minutes maximum pour se rendre à sa plaque. Passé ce délai, le joueur adverse marquera 13/0.

Ce point de règlement est valable même pour un joueur qui aurait terminé sa partie précédente juste avant le coup de sifflet.

Classement général final :

Le classement général se fait sur l'ensemble des résultats obtenus lors de l'événement selon le barème défini précédemment et en fonction de la poule où le joueur est éliminé.

Les joueurs perdants au même tour au sein d'une même poule sont classés suivant leurs points marqués.

Finale Principale :

La Finale Principale sera jouée après les finales de consolante et de challenge.

Il sera demandé aux finalistes de se rendre 10 à 15 minutes avant, sur l'espace « Finale ».

Avant la finale :

- Briefing avec Responsables – Joueurs – Arbitre
- Tirage au sort couleur et lancer du maître
- Présentation rapide des joueurs
- Un arbitre officiel sera désigné, il sera positionné aux abords de la plaque et pourra intervenir en cas de litige. Les finalistes pourront le solliciter à tout moment pour mesurer un point (compas + lumière). Aucune contestation ne sera possible concernant sa décision.

Récompenses et Résultats :

Des trophées seront remis aux 8 premiers joueurs de la principale ainsi qu'aux vainqueurs et finalistes des challenges et consolantes.

Ces trophées seront remis uniquement après la grande finale, si les joueurs sont présents, lors de la cérémonie des récompenses. Chaque joueur recevant un trophée doit ensuite attendre pour la photo finale avec tous les récompensés.

Attention ! Les trophées seront remis uniquement à la fin du concours, sauf cas particuliers (personne distante de plus de 100km). Les coupes non remises le soir même resteront acquises à l'organisateur.

Le trophée de la Coupe Individuel des Deux-Sèvres est attribué au vainqueur.

Les résultats seront disponibles sur le site du palet www.le-palet.com

Arbitrages, points et mesures :

Chaque joueur sera responsable du résultat. Aucun résultat ne sera modifié après avoir été remis aux responsables.

Le tournoi se déroule en auto-arbitrage. Il est recommandé de se munir d'un compas et d'une lumière de poche ou flash de téléphone portable.

Pour information, il y aura des arbitres uniquement à partir des ¼ de finales et simplement pour le tableau « Principale », ainsi que pour les différentes finales des autres tableaux. Dans ce cas, en cas de litige ou situations délicates, un arbitre prendra la décision qui s'impose et cette décision sera sans appel.

L'arbitre aura le droit de disqualifier un joueur qui aurait une attitude incorrecte.

Toute personne en état d'ébriété manifeste sera disqualifiée et expulsée de la salle et entièrement responsable de ses actes.

Assurance :

Responsabilité civile : L'organisation est assurée pour les risques civils de l'épreuve auprès de la compagnie d'assurance Groupama, assureur de la Fédération Nationale Sport en Milieu Rural.

Individuelle accident : Les licenciés bénéficient des garanties accordées par l'assurance liée à leur licence. Il incombe aux autres participants de s'assurer personnellement.

Droit à l'image :

De par sa participation à l'événement, chaque concurrent autorise expressément le Comité Départemental Sport en Milieu Rural des Deux-Sèvres (CDSMR79) (ou ses ayants-droit tels que partenaires et média) à utiliser ou faire utiliser ou reproduire ou faire reproduire son nom, son image, sa voix et sa prestation sportive, en vue de toute exploitation directe ou sous forme dérivée de l'épreuve et ce, sur tout support, dans le monde entier, par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour, et pour la durée la plus longue prévue par la loi, les règlements, les traités en vigueur, y compris pour les prolongations éventuelles qui pourraient être apportées à cette durée.

Sanctions disciplinaires :

Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision du Comité Départemental Sport en Milieu Rural des Deux-Sèvres (CDSMR79), tout joueur ne respectant pas le règlement, le travail des bénévoles ou toute autre personne présente lors de cet événement, se verra sanctionnée d'une disqualification immédiate à cet événement voire aux autres concours de palet à venir.

Pour tout manquement aux règles techniques, à l'esprit sportif ou aux conditions générales de la Coupe de palet Individuel des Deux-Sèvres, les sanctions iront de l'avertissement à la radiation selon la gravité des faits reprochés.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vol dans les vestiaires, les salles et les parkings.

Tout joueur sera censé avoir lu ce règlement qui sera affiché à l'engagement de chaque joueur.

En cas de force majeure, les organisateurs se réservent le droit d'annuler la manifestation.

Horaires indicatifs et déroulement :

(Sous réserve de retard aux lancements des parties et du bon fonctionnement du tournoi)

8h15 – 9h : Accueil des participants, confirmation des inscriptions.

9h15 : Cérémonie d'ouverture

9h30 : Lancement de la 1^{ère} partie qualificative

10h20 : Lancement de la 2^{ème} partie qualificative

11h10 : Lancement de la 3^{ème} partie qualificative

12h : Lancement de la 4^{ème} partie qualificative

13h : Pause déjeuner / consultation des classements

14h30 : Fin de la consultation des classements et des réclamations possibles

15h : Lancement des 32^{èmes} de finale

16h : Lancement des 16^{èmes} de finale

17h : Lancement des 8^{èmes} de finale

18h : Lancement des 1/4 finale

19h : Lancement des 1/2 finale

20h : Lancement des finales consolantes et challenges

21h : Lancement de la finale principale

22h – 22h30 : Cérémonie de remise des récompenses