



Règlement 2025/2026

Coupe Palet de Charente-Maritime

(Version AC – 28-04-2025) Validation CPCM & Club Visio du 02/06

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 la coupe de palet fonte en Charente Maritime.

Il est la propriété de la CPCM 17 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 et par la commission de palet de Charente Maritime.CPCM.17.

Pour 2025/2026 : l'affiliation pour le club est de 85€.

Licences :

Tous les joueurs participants doivent avoir une licence FNSMR via la CPCM17,

Chaque club doit présenter un minimum 10 Licences par équipe.

Pour 2025/2026 : la licence FNSMR avec IA est de 16 €. (Valable du 1^{er} septembre au 31 août) (En attente de validation des tarifs pour l'adhésion et la licence, l'assurance n'est pas obligatoire).

Pour s'engager en coupe :

L'engagement à la compétition est gratuit pour la saison 2025/2026.

Un club peut engager plusieurs équipes. Exemple (Matha 1, Matha 2 etc...)

L'engagement est validé uniquement après réception du document signé et envoyé par mail, ou également avec le retour de validation du règlement championnat, case coupe cocher.

Chaque équipe engagée dans les divers championnats seront inscrites en coupe mais en attente de validation. Le but étant de découvrir les équipes des autres divisions.

Tous les joueurs participants doivent être adhérent dans un club de Charente Maritime sans pour autant faire le championnat exemple ([Cercoux](#)). Mais affilié avec **un minimum 10 Licencies**.

Si un nouveau joueur souhaite participer à un match, sa licence devra être enregistré sur GESTAFFIL et validé par la CPCM17.

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**. Toutefois, si le joueur a déjà joué un match de coupe avec son ancien club, il ne pourra pas jouer avec son nouveau club. Il devra attendre l'année prochaine.

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

Un joueur avec une licence autre que celle du 17 exemple : CVDP ou CDSP ne peut pas participer à la coupe de palet 17.

Règles du jeu :

Les parties sont disputées en **13 points** avec 3 palets par joueur, y compris en individuel. **Ah Ah...**

La finale (la dernière soirée) tous les matches se jouent en **15 points**.

Toutes les parties sont disputées ainsi : **8 joueurs contre 8 joueurs**. (Plus un remplaçant, pas obligatoire mais cette personne devra être inscrite sur la feuille de match avant le début de la soirée).

Les rencontres en mode championnat, **4 manches x 4 parties** = 16 matchs par soirée.

La subtilité :

Un match en **un** contre **un**, (*Attention : le maître reste au perdant règle du palet fonte sur plaque plomb*).

Deux matchs en **doublette**,

Et **un** match en **triplette**.

La feuille de match type faisant foi.

Les règles du jeu sont celles du palet fonte sur plaque en plomb, règlement FNSMR.

(Téléchargeable sur le site www.le-palet.com)

Déroulement de la coupe :

La Coupe se déroule sur quatre journées de préférence le vendredi soir. (Mode championnat). 8^{ème} de finale, 1/4 de finale, 1/2 finale et finale, pour les équipes qualifiées. Potentiellement il pourrait y avoir un match de barrage suivant le nombre d'équipe de la division3. Elle est inscrite dans le calendrier des rencontres qui est établi début juillet.

Le tirage de la coupe aura lieu en Visio par la CPCPM17 avec les représentants de chaque club début septembre.

Après chaque tour de coupe, le tirage aura lieu dans la semaine qui suit les rencontres.

Au 1^{er} tour, le club qui est tiré en premier reçoit. Pour les tours suivants, ce sera le club qui s'est le plus déplacé ou qui a le moins reçu. Si même nombre de déplacements ou réceptions, le 1^{er} tiré reçoit. Exemple à Saintes la première équipe tirée à domicile reçoit, donc 2 équipes se déplacent. Les tirages sont aléatoires.

Cas particulier pour Aigrefeuille, les équipes se déplaceront, faute de pouvoir recevoir pour un problème mis à disponibilité de salle.

Des exempts pourront être mis en place sur le 1^{er} tour selon le nombre d'engagements. Dans ce cas les équipes exempts seront dans l'ordre du classement de la 1^{ère} division.

⇒ Voir Annexe « Tableau de simulation »

Coupe de charente maritime					
Nombre d'équipe	Barrage Qualif	1 er tour	2 eme tour	3 eme tour	4 eme tour
16		8 ème : 16 équipes (6 D1 + 6 D2 + 4 D3)	1/4	1/2	finale
17	5 équipes D3	8 ème : 16 équipes (6 D1 + 6 D2 + 2 qualif + 1 exempt) + 1 repêchage au score pour)	1/4	1/2	finale
18	6 équipes D3	8 ème : 16 équipes (6 D1 + 6 D2 + 3 qualif) + 1 repêchage au score pour)	1/4	1/2	finale
19	6 équipes D3 +1 D3 exempt	8 ème : 16 équipes (6 D1 + 6 D2 + 3 qualif) + 1 Exempt 1 tour)	1/4	1/2	finale
20	8 équipes D3	8 ème : 16 équipes (6 D1 + 6 D2 + 4 qualif)	1/4	1/2	finale

⇒ Sauf accord entre les 2 clubs et la CPCPM : par dérogation la journée peut être décalée (problème météo, de salle, arrêter divers)

Chaque club présente un minimum de 8 joueurs par soirée.

Pour une soirée, il y a 4 manches, disputé en 4 parties de match de qualification pour le tour suivant.

Attention les doublettes, triplète et un contre un **ne sont pas interchangeable** lors d'une soirée. **L'ordre des matchs ainsi que les équipes sont définis sur la feuille de match.** (Sauf cas de force majeure voir paragraphe (Joueur Absent)).

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

Joueur Absent :

Exemple : Si en cours de partie, un joueur est amené à devoir arrêter de jouer (problème personnel santé, familial ou professionnel).

- Le club dispose d'un autre joueur présent, et **celui-ci le remplace** avec validation du club adverse (non valable cause d'alcoolémie, irrespectueux etc..).
- Le remplace est inscrit sur la feuille de match en début de soirée avant la première partie.

- Un remplaçant peut être utilisé pendant la soirée, et remplacer, **un seul joueur** donc dans la même doublette. (Exemple Jérôme A2 sort pour la 3 partie et michel R (le remplaçant rentre à sa place). Donc sur la plaque 4 le match aura lieu en triplète avec le joueur D2 + l'équipe A « A1+R » contre l'équipe X + le joueur Y2). Voir la feuille de match.
- Le joueur remplacé ne pourra plus revenir jouer dans la soirée.

- **S'il n'y a pas de remplaçant**, 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 avant la fin de la partie, il intègre alors l'équipe. La partie continue. Idem en triplète.

Pour l'individuel, un joueur individuel peut remplacer le joueur manquant ci et seulement si, il n'a pas joué son match. Et inversement quand le joueur absent revient, il prendra la place de celui qui la remplacer dans le match individuel suivant.

Si le joueur manquant de l'individuel n'est pas arrivé et n'est pas remplacer avant la fin de la soirée, le match est perdu. 13 à 0.

Il est également possible de casser une doublette pour faire un individuel, et pour la doublette le joueur seul joue avec trois palets contre la doublette adverse. **Interdiction de casser une triplète.**

Si une doublette ou triplète est absente au départ du match, la partie est perdue sur le score de 13 à 0.

Si une de ces règles n'est pas respectée, tous les points marquer par le ou les joueurs ne seront pas pris en compte.

Club à 2 équipes ou 3 équipes

Un club peut engager plusieurs équipes.

- ⇒ Un joueur qui joue son 1er match de coupe avec une équipe, ne peut plus jouer avec une autre équipe. (Club a plusieurs équipes). Si cela arrive les points inscrits par le ou les joueurs seront retirés.

Finale et récompense :

La finale sera accueillie par un club de palet définie avant la dernière journée de coupe par le CDSMR 17.

Le trophée de la Coupe Palet Fonte de Charente-Maritime 2025/2026 sera offert par le CDSMR 17 et remis au vainqueur, et conservé par le club. Le finaliste recevra également un trophée.

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 20h00.

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 GESTAFFIL.

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

La **CPCM** 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 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.

La feuille de match doit être affichée à la vue de tout le monde et cela jusqu'à la fin des matchs.

Le nom des équipes, des joueurs bien inscrits sur la feuille de match.

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 inscrits 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 minutes 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, les fumeurs ne peuvent plus aller fumer.

A la fin d'une partie, l'équipe ou le joueur qui a gagné indique sur la feuille de match, son score et le nombre de points acquis. L'équipe perdante ou le joueur 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 donnent également des points pour leur Club. Ci-dessous calcul des points pour la coupe de palet fonte en Charente Maritime.

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
SEULEMENT POUR LA FINALE	
Une équipe qui gagne à 15 points	8 points
Une équipe qui perd à 13, 14	6 points

En cas de forfait d'un club (non-déplacement) sur une soirée, le club présent marque le score de **64 points**. L'équipe adverse perd la rencontre, elle sera élimée.

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. Pour l'équipe gagnante l'aventure continue, pour l'équipe perdante fin de la coupe.

Le club qui reçoit devra rentrer les scores sur le site www.le-palet.com avant le dimanche soir minuit ou [envoyer la feuille au coordinateur du projet. cpcm17@sportrural.fr](mailto:cpcm17@sportrural.fr)

La feuille de match ainsi que les scores devront également être communiqués par mail à l'adresse de la CPCM => cpcm17@sportrural.fr et sur le [groupe WhatsApp](#).

Tarifs de bar :

Les Tarifs du Bar sont applicables dès l'arrivée de l'équipe adverse, jusqu'à la fin de la soirée. En ce qui concerne les lieux de type Bar, Restaurant (ex : Les Fermiers Charentais). Le tarif Championnat s'appliquera de la première partie, jusqu' à la fin de la 4 parties comprise. Ensuite libre au joueur de prendre une consommation au tarif du lieu d'accueil.

Tarifs Coupe :

Bière bouteille ou pression 25cl : 2€

Rouge, rosé, blanc 10cl : 1€

Coca, Jus de fruits, Perrier, Café 20 cl : 0,50€ Pineau,

vins cuits, etc.. : 1,50€

Sandwichs froids ou chauds : 2€

Alcool fort interdit à la vente pendant les parties de championnat : Ricard, cognac, whisky, rhum etc...

Tarifs de repas :

Le club qui reçoit prévoit de quoi restaurer ses convives avec un petit casse-croute classique mode championnat.

Le club qui se déplace se voit offrir gratuitement le casse -croute pour le déplacement et frais de route.

Cas particuliers et points divers :

Température de jeu :

Le manque de chauffage peut être un point critique pour le bien-être des joueurs.

En dessous de 15 degrés un match peut être reporté à une date ultérieure à la demande de l'un des clubs. Le club qui reçoit devra en informer la CPCM.

Si à l'inverse les 2 clubs s'entendent pour jouer la journée malgré la température, elle sera validée et aucun recours ne sera accordé.

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 du club visiteur.

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

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), selon le barème disciplinaire palet sur plomb établi par la Commission Nationale Palet FNSMR.

<https://www.le-palet.com/mpdxuploadsstorage/2024/05/Bareme-disciplinaire-Palet-sur-plomb-FNSMR-maj-07-05-24.pdf>

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.

Nombre d'équipes engagées en Coupe :

Signature du président du club :

(Garder une copie et en renvoyer une à la commission CPCM 17). cpcm17@sportrural.fr

