



Règlement

Coupe Maine-et-Loire Palet laiton

Préambule :

Lexique :

FNSMR : Fédération Nationale Sport en Milieu Rural

CDSMR 49 : Comité Départemental Sport en Milieu Rural Maine-et-Loire

CLML : Commission Laiton Maine-et-Loire

Ce document a été rédigé par la CLML.

Il a pour but de recenser tous les différents points de règlement concernant la Coupe Maine-et-Loire Palet laiton.

Il est la propriété de la CLML 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 au sein du département Maine-et-Loire (sauf dérogation)

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

Licences :

Tous les joueurs participants doivent avoir une licence FNSMR.

Pour s'engager en coupe, 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.

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 le CDSMR 49 et la CLML.

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

Si un club n'a pas assez de joueurs pour composer une équipe, une entente pourra se faire avec un autre club, qui n'aura pas déjà engagé une équipe. (sous condition et après accord de la CLML)

Règles du jeu :

Un match se déroule entre 2 équipes de 8 joueurs

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

Les rencontres se déroulent ainsi :

- 2 parties en individuel (8 joueurs contre 8 joueurs) (**Rappel : le maître va au perdant**)
- 3 parties doublettes (4 doublettes contre 4 doublettes)

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

Si un joueur, ou une doublette est absente au départ du match, au bout de 5 minutes d'absence la partie concernée est alors perdue sur le score de 13 à 0

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

Déroulement de la Coupe :

La Coupe Départementale est ouverte à toutes les associations de palet laiton affiliées à la FNSMR au sein du département Maine-et-Loire (sauf dérogation)

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

Un club peut engager plusieurs équipes.

Un engagement est validé uniquement après réception d'un accord écrit par mail.

La compétition est limitée à 32 équipes.

Un calendrier des tours est établi début juillet maximum.

Un tirage au sort sera effectué pour définir les matchs du 1^{er} tour début octobre

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.

Les tirages sont aléatoires.

Des exempts pourront être mis en place sur le 1^{er} tour selon le nombre d'engagements

⇒ Voir Annexe « Tableau de simulation »

Les tours de coupe se jouent le vendredi.

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

Chaque club présente à chaque rencontre 8 joueurs.

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 CLML 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.

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

Clubs à plusieurs équipes :

Un club peut engager plusieurs équipes.

Un joueur qui joue son 1^{er} match avec une équipe ne peut plus jouer avec une autre équipe.

Nous conseillons donc aux clubs qui engagent 2 équipes de s'assurer d'avoir un effectif suffisant.

Challenge Maine-et-Loire Palet laiton :

Les clubs perdants du 1^{er} tour seront reversés en Challenge Départemental.

⇒ Voir Annexe « Tableau de simulation »

Finales :

Les finales seront accueillies par un club de palet laiton défini en début de saison par la CLML.

Les trophées remis aux vainqueurs seront conservés par les clubs. Les finalistes recevront également un trophée.

Déroulement du Match :

Préparation et début du match

Le match commence à 21h00.

⇒ Sauf accord entre les 2 clubs et la CLML : 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 GESTAFFIL ou avec la liste éditée de la FNSMR. (export d'adhérents GESTAFFIL)

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

La CLML 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 le club qui se déplace est en retard, il doit obligatoirement prévenir le président du club adverse.

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 CLML 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 est déjà pré remplie pour le tirage des 5 manches par un système de lettres (A, B, C etc..) pour n'avoir aucun doublon d'adversaire sur la soirée. La feuille de match doit être remplie avant la rencontre par les 2 équipes et chacun recopie la composition de l'autre équipe.

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.

Seules les contestations ou anomalies, réclamation rencontrée sur les différents matchs peuvent être inscrites 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, 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

Le système de point de chaque partie est comptabilisé de la manière suivante :

- **Individuel** : Victoire = 1 pt / Défaite = 0 pt
- **Doublette** : Victoire = 2 pts / Défaite = 0 pt

Un total de 40 points est donc attribué durant un match.

En cas de match nul 20 à 20, la victoire sera donnée au club qui aura :

- 1 - Le meilleur point-average
- 2 - Gagner la dernière doublette

Fin du match

A la fin de la compétition, le représentant du club local remplit la feuille de match sans oublier le nombre points des équipes 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 CLML => clml49@sportrural.fr ou par WhatsApp dans le groupe **Infos Clubs CLML49**

Tarifs de bar :

Bière bouteille : 1,50€

Bière pression : 2€

Rouge, rosé, blanc, cidre : 0,80€

Sans alcool, café : 0,50€

Sandwichs froids : 1,50€

Sandwichs 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 CLML tranchera.

Les sanctions disciplinaires

Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision de la CLML, tout joueur ne respectant pas le règlement, le travail des bénévoles, du club qui accueille ou toute autre personne présente lors du tour de coupe concerné se verra sanctionnée d'une disqualification immédiate du tour en question voire aux prochains tours de coupe de palet à venir (dans ce cas de figure, seule la CLML 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 CLML ainsi que les clubs se réservent les droits d'utilisation à l'image 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 CLML se réserve le droit de revoir son action.