

OPEN DES DEUX-SÈVRES DE PALET 2026

Règlement

Les inscriptions

Cette compétition est réservée habitantes du 79 et aux licenciés des clubs adhérents au CD79

L'inscription est **6€** par joueurs

Un formulaire d'inscription sera mis sur le site du Palet.com

L'inscription, devra se faire en ligne par Hello-Asso ensuite vous devrez compléter le formulaire.

IMPORTANT : Les Joueurs qui n'auront pas confirmé leurs inscriptions à **9h00** (dernier délai) se verront disqualifiés.

Le déroulement de la journée

8h15 à 9h00 inscriptions et contrôle des joueurs

9h30 Coup d'envoi de la 1^{ère} partie

Chaque équipe jouera ses quatre parties qualificatives le matin et contre des équipes tirées au sort.

A l'issu des quatre parties qualificatives, un classement des équipes est fait comme ci-dessous

- 1 – Nombre de parties gagnées
- 2 – Nombre de points acquis
- 3 – Goal-average

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

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

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

- entre les 2 premières poules (poule 1 et poule 3) : une partie en 5 points est réalisée
- entre les autres poules : un tirage au sort est effectué.

Le règlement de la Coupe des Deux-Sèvres de palet est régi par le règlement officiel du palet édité par la FNSMR.

Disponible en ligne sur le site www.le-palet.com

L'après-midi, chaque équipe sera ainsi placée dans des poules et débuteront en 1/32^e pour la Poule1
Les Poule 3 – 5 - 7 débuteront en 1/16^e de finale

32^e et 16^e	1/8 finale	1/4 finale	1/2 finale	FINALE
Poule 1 Equipes 1 à 64 Une partie de plus En poule1 et 2 Car elle part 1/32	Poule 1 Vainqueurs poule 1	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
	Poule 2 Perdants poule1	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
Poule 3 Equipes 64 à 96	Poule 3 Vainqueurs poule 3	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
	Poule 4 Perdants poule3	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
Poule 5 Equipes 96 à 128	Poule 5 Vainqueurs poule 5	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
	Poule 6 Perdants poule5	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
Poule 7 Equipes 128 à 160	Poule 7 Vainqueurs poule 7	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
	Poule 8 Perdants poule7	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		

NOTA :

A l'issue des 1/32^e de finale pour la poule 1, toutes les équipes perdantes seront repêchées et placées en poule +1

A partir de la 1/16^e de finale, il n'y aura plus de repêchage (élimination directe).

Idem pour les autres poules mais en 1/8^e de finales.

Quelques points de règlement

- Une équipe exempte marque 13 à 7.
- Les parties se jouent avec 3 palets par joueur et en 13 points sauf pour les finales qui se joueront en 15 points.
- Un coup de sifflet sera donné pour le départ de chaque partie. (**5 minutes +2 = dernier délai**)
- Tout joueur aperçu à tricher verra son équipe disqualifiée.
- En cas de litige, s'adresser aux responsables de la commission qui seront seuls juges.
- A chaque partie, les scores sont à donner au tableau d'affichage par les deux Equipes. Il est conseillé à l'équipe perdante de l'accompagner afin de contrôler si le score donné est bon.
- Pour chaque palet égaré, il vous coûtera 5 euros par palet. (À payer le jour même de cette finale)
- **Les joueurs s'auto-arbitrent, des arbitres seront disponibles seulement pour les finales.**

En cas de problèmes ou de litiges, la commission se réserve le droit de modifier le présent règlement ou le déroulement de cette journée.