

OPEN DES DEUX-SÈVRES DE PALET 2026

Règlement

Les inscriptions :

Cette compétition est réservée aux habitants du 79 et aux licenciés des clubs adhérents au CDSMR 79.

L'inscription est de **6€** par joueur soit 12€/équipe.

Les inscriptions seront disponibles sur le site du Palet.com

L'inscription devra se faire en ligne par Helloasso où vous devrez compléter un formulaire.

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

Le déroulement de la journée :

8h30 à 9h00 confirmation des 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 dans les autres clubs.

A l'issue 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 des 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 débiteront en 1/16 de finale suivant le tableau ci-dessous :

1 ^{ère} partie	2 ^{ème} partie	3 ^{ème} partie	4 ^{ème} partie	5 ^{ème} partie
1/16 finale	1/8 finale	1/4 finale	1/2 finale	FINALE
Poule 1 Equipes 1 à 64	Poule 1 Vainqueurs poule 1	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
	Poule 2 Perdants poule 1	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
Poule 3 Equipes 64 à 96	Poule 3 Vainqueurs poule 3	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
	Poule 4 Perdants poule 3	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
Poule 5 Equipes 96 à 128	Poule 5 Vainqueurs poule 5	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
	Poule 6 Perdants poule 5	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
Poule 7 Equipes 128 à 160	Poule 7 Vainqueurs poule 7	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		
	Poule 8 Perdants poule 7	Poule 1 (Vainqueurs tour précédent)		

NOTA :

A l'issue des 1/16 de finale, toutes les équipes perdantes seront repêchées et placées en poule +1

A partir des 1/8 de finale, il n'y aura plus de repêchage (élimination directe).

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 équipes. 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.