

# Le Règlement Coupe de France 2013

Les équipes constituées sont indissociables jusqu'à la fin du concours. Si l'un des joueurs d'une équipe devait s'absenter, son partenaire peut continuer la partie tout seul en jouant uniquement 3 palets. Si celui qui s'est absenté revient, il ne pourra reprendre son jeu qu'à la partie suivante.

**Les palets sont fournis par les organisateurs. Il est donc interdit d'utiliser d'autres palets. Des palets de mauvaise qualité pourront être échangés avant le début d'une partie auprès des responsables.**

**La distance de jeu est fixée à 2.80 m du bord de la plaque.** Les joueurs ne doivent pas mordre la ligne de jeu et ne pas jouer à plus de 50 cm en arrière de cette même ligne de jeu. Une équipe n'est pas obligée de jouer tous ses palets et peut prendre ses points à n'importe quel moment s'il ne reste plus de palets à l'équipe adverse.

Les parties se jouent en 13 points. Seules les finales se jouent en 15 points.

**La SUPER FINALE se déroulera après le fin des Finales Consolantes et Challenges.**

Chaque joueur ne doit pas jouer plus de 3 palets. Un joueur ne peut pas jouer à la fois le maître et son 1er palet. Le joueur qui lance le maître a droit à deux lancers. Au cas où il n'y parvient pas, c'est à l'équipe adverse de jouer le maître. C'est toujours à l'équipe qui a joué le maître de jouer le palet suivant. Lorsqu'une équipe n'a pas réussi à placer son premier palet, c'est à l'équipe adverse de continuer le jeu. Lorsqu'en cours de partie, le maître sort de la plaque, c'est à l'équipe qui l'avait lancé précédemment de prendre possession du maître. Si une équipe abandonne en cours de partie, elle marque ses points acquis et l'équipe adverse marque 13 points. On dit qu'il y a atout lorsque deux palets sont à même distance du maître ou sur le maître. **Attention, on considère qu'un palet est sur le maître à partir du moment où il est sur la tranche du maître et non pas forcément sur la partie supérieure du maître.** Lorsqu'il y a atout, c'est au joueur qui a provoqué l'atout de jouer son palet suivant puis au joueur de l'équipe adverse s'il y a toujours atout.

Un palet qui a touché le sol avant d'arriver sur la plaque n'est pas bon. S'il a déplacé des palets ceux-ci doivent être remis à leur place initiale au plus juste. Un palet joué en bord de plaque qui "s'appuierait" sur un palet resté à côté de la plaque sera considéré comme PAS bon. En effet, si un palet joué sur la plaque à toucher un palet mort, les 2 palets seront enlevés. Quoiqu'il arrive, tous les palets joués à côté de la plaque doivent être enlevés pour ne pas gêner le bon déroulement du jeu. Chaque joueur doit éviter de perturber le jeu en se déplaçant volontairement sans raison apparente, en jouant trop lentement, en utilisant tout stratagème qui pourrait déstabiliser l'adversaire. Un joueur se sentant déstabilisé peut demander à un organisateur de surveiller le jeu.

**En cas de litige, un arbitre prendra la décision qui s'impose et cette décision sera sans appel.**

Un joueur sur la ligne de jeu a le droit de se déplacer à la plaque constater le jeu et de revenir à sa ligne. Il peut aussi se déplacer latéralement sur la ligne de jeu sans dépasser le milieu de la distance qui sépare les deux plaques.

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

Cet article est valable même pour une équipe qui aurait juste terminé sa partie précédente juste avant le coup de sifflet.

Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre une partie qui ne serait pas terminée 50 minutes après le coup de sifflet. Dans ce cas l'arbitre annoncera aux équipes concernées qu'il va interrompre la partie. Si le fait que la partie traîne volontairement à cause de l'équipe qui mène, l'arbitre pourra déclarer vainqueur l'équipe menée. Le score sera de 13 pour l'équipe menée et le score de l'autre l'équipe sera celui qu'il avait avant l'interruption de la partie.

**L'arbitre aura le droit de disqualifier un joueur ou une équipe 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.**

Toute équipe qui arrêterait avant la fin du concours serait classée dernière.

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

Chaque équipe sera responsable du résultat marqué sur le ticket. Aucun résultat ne sera modifié après avoir été remis aux responsables. En cas de panne informatique, les organisateurs auront le droit de modifier le déroulement du concours.

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

Chaque personne pourra payer ses consommations par tickets. Les tickets non consommés pourront être remboursés le jour même uniquement.

**Tout joueur sera sensé avoir lu ce règlement qui sera distribué à l'engagement de chaque équipe.**

# Programme de la journée :

## Confirmation des inscriptions 9h à 9h30

*Ceux qui n'auront pas confirmé leur arrivée avant 9 heures 30 seront disqualifiés*

1 <sup>ère</sup> Partie Qualificative	9h30	(tirage puis lancement à 9 h 45)
2 <sup>ème</sup> Partie Qualificative	10h30	
3 <sup>ème</sup> Partie Qualificative	11h15	
4 <sup>ème</sup> Partie Qualificative	12h00	
5 <sup>ème</sup> Partie Qualificative	15h	Ceux qui arriveraient en retard perdront 13/0

A l'issue des parties qualificatives, des équipes peuvent être ex æquo. En cas de besoin, le meilleur score de la première partie servira de départage.

FIN DES PARTIES QUALIFICATIVES	16h	A partir de la consolante A
1/32	17h	1/16
1/16	18h	1/8
1/8	19h	1/4
1/4	20h	1/2
1/2	21h	FINALE
FINALE	22h	
REMISE DES RECOMPENSES	23h	

Après la 5<sup>ème</sup> partie, compter une heure pour faire le classement définitif des équipes en principale ou consolantes. En cas d'égalité pour le départage d'équipes en nombre pair, nous ferons une partie en 7 points parmi les ex æquo, en cas d'égalité en nombre impair, nous ferons le départage par tirage au sort.

Les 64 premiers seront sélectionnés en Finale, les 32 suivants en consolante A, B, C, D....

Les perdants au premier tour de la Principale et de la consolante A seront repêchés en challenge. Les perdants des autres tableaux seront éliminés.

Lorsqu'une équipe aura perdu, elle devra récupérer un ticket pour prendre son lot en échange de son ticket de résultat. Les lots seront remis en échange du ticket lot, des palets et du badge.

**Chaque joueur devra obligatoirement jouer avec les palets fournis par les organisateurs.**

(Si des palets sont défectueux, ils devront être échangés avant le début de la première partie)

Des coupes seront remises aux 16 premières équipes de la principale, aux finalistes des challenges et de la consolante A et seulement aux vainqueurs des autres consolantes.

Ces coupes seront remises uniquement après la super finale, si les joueurs sont présents.

**Il y aura des arbitres uniquement à partir des 1/4 de finales.**