



Règlement du Championnat des Deux-Sèvres de palet fonte

1 Informations et licences

1.1 Introduction

Ce document a été rédigé par les membres de la Commission Deux-Sévrienne du Palet (*CDSP) avec le soutien du CDSMR 85 et du CDSMR 79. Il a pour but de recenser tous les différents points de règlement concernant le championnat de palet fonte des Deux-Sèvres

Ce document est la propriété de la CDSP et du CDSMR 79 et peut, à tout moment évoluer. En cas de manquement à une règle ou de manque de clarté, la CDSP se réserve le droit de revoir son action.

Elle est, en cas de litige, seul arbitre.

1.2 Lexique

FNSMR	Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural
CRSMR PdL	Comité Régional du Sport en Milieu Rural Pays de la Loire
CRSMR NA	Comité Régional du Sport en Milieu Rural Nouvelle Aquitaine
CDSMR 85	Comité Départemental du Sport en Milieu Rural de Vendée
CDSMR 79	Comité Départemental du Sport en Milieu Rural des Deux-Sèvres
CDSP	Commission Deux-Sévrienne du Palet
CVDP	Commission Vendéenne Du Palet
CRPL	Commission Régionale du Palet Laiton



Jean-Luc AIRAULT (Président CDSMR 79) et André LANDRIT (Réfèrent Palet 79)

1.3 Licences

Pour qu'un club soit engagé au championnat de palet fonte auprès de la CDSP, il doit :

↳ Adhérer obligatoirement à la FNSMR via le CDSMR 79 ↳ Valider un minimum de 15 licences

Un licencié possède **une** licence annuelle à la FNSMR (valable du 1er septembre au 31 août de l'année suivante = 1 assurance « Individuel Accident ») – Tarif : 14€50

2 La répartition des clubs

Le championnat est composé d'une division. Formé de 4 clubs minimum.

Chaque club rencontre tous les autres clubs. Leur rencontre se fait sous forme de deux matches aller et retour.

2.1 Les journées de championnat

Suivant le nombre de clubs dans la poule, les 6 journées de championnat sont : (exemple)

Date	LOCAL	Nbre joueur	SCORE	Nbre Joueurs	VISITEUR
A :	Thouars				
B :	Saint-Pardoux				
C :	Moncoutant				
D :	Secondigny				
Championnat des Deux-Sèvres de Palet 2019/2020					
27-sept	Thouars	A :		B :	Saint-Pardoux
J1	Moncoutant	C :		D :	Secondigny
25-oct	Saint-Pardoux	B :		C :	Moncoutant
J2	Secondigny	D :		A :	Thouars
29-nov	Thouars	A :		C :	Moncoutant
J3	Secondigny	D :		B :	Saint-Pardoux
10-Janv	Moncoutant	C :		A :	Thouars
J4	Saint-Pardoux	B :		D :	Secondigny
07-févr	Moncoutant	C :		B :	Saint-Pardoux
J5	Thouars	A :		D :	Secondigny
06-mars	Saint-Pardoux	B :		A :	Thouars
J6	Secondigny	D :		C :	Moncoutant

Dates indicatives – les clubs peuvent s'arranger entre eux pour décaler les dates

3 Le déroulement d'une rencontre

3.1 Généralités

Une rencontre se joue entre 2 clubs. Chaque club présente des joueurs licenciés au nombre de 12 minimum pour les feuilles de tirage.

Elle doit se dérouler le vendredi soir sauf accord entre les deux clubs.

Chaque équipe est composée de deux joueurs du même club. A chaque partie, suivant le tirage, les joueurs changent de coéquipier et rencontre une nouvelle équipe adverse.

Chaque joueur joue avec deux palets. Un match se fait en six parties de 11 points.

La distance de jeu est de 3,80 m du bord de la plaque à la ligne de jeu.

Tout le matériel (Plaques, palets, ...) est de la fourniture du club qui reçoit. Les palets doivent être identiques avec les numéros incrustés à l'intérieur.

Tout le matériel doit être mis en place avant 20h30.

Le règlement est celui édité par la FNSMR en lien avec les commissions de palet (dernière version publiée en juin 2014 – téléchargeable sur le site www.le-palet.com).

3.2 Les inscriptions

Pour qu'une personne puisse jouer dans le club A, elle doit :

- ↳ Etre inscrite sous Gestaffil – logiciel de gestion des licences à la FNSMR
- ↳ Etre inscrite sur la feuille de match

IL EST FORMELLEMENT INTERDIT D'INSCRIRE DES JOUEURS QUI NE SONT PRESENTS DANS LA SALLE

Les joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match avant 20 h 30

Un club se doit de refuser toute personne ne respectant pas ces règles.

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

La CDSP et les CDSMR ne peuvent être tenus responsable de tout manquement en ce sens pour un non contrôle des licences et tout problème pouvant en découler (accident, problème avec ce joueur non licencié etc.)

3.3 Le tirage des joueurs

Le tirage est fourni par la CDSP sur support informatique. Chaque club doit faire le nécessaire pour les imprimer afin de les afficher à la vue de tout le monde et cela jusqu'à la fin du match.

Le tirage devra être fait et affiché avant 20 h 45.

La première partie ne devra pas démarrée après 20 h 50.

Le lancement de chaque partie est donné par un coup de sifflet du représentant du club local. Si un joueur ne s'y est pas rendu dans un délai de cinq minutes, l'équipe adverse marquera 11/0 (*garder un certaine souplesse pour cette première saison*)

Une fois que le coup de sifflet est donné, le club ne doit plus servir à boire.

A chaque anomalie rencontrée sur les feuilles de tirage, il est impératif de les renvoyer à la CPDS afin qu'elles puissent être corrigées.

La feuille de match ne doit en aucun cas être modifiée après les signatures.

Si un joueur joue plusieurs fois avec le même, la personne peut demander à changer.

Il est plus facile de noter à gauche l'équipe ayant moins de joueurs et à droite celle qui en a plus.

3.4 Les scores

POINTS SUR UNE PARTIE	
Une équipe qui gagne à 11 points	5 points
Une équipe qui perd à 9 ou 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

POINTS AUX CLUBS	
Un club qui gagne	3 points
Match nul (égalité de points entre clubs)	2 points
Un club qui perd le match mais gagne sur la plaque (Nouveauté)	2 points
Un club qui perd	1 point

En cas de forfait d'un club => 0 point

3.5 Les points de pénalités

Les points de pénalités sont des points en fonction de l'écart des joueurs entre les deux clubs. Pour ce premier championnat des Deux-Sèvres, **le nombre de points de pénalités maximum sera de 48 points**, afin de ne pas pénaliser les plus petits clubs. En fin de match, le club supérieur en nombre marquera donc en plus un point par partie et par joueur d'écart **dans la limite de 8 joueurs maximum.**

Un club peut se présenter avec moins de 12 joueurs. Si le nombre est inférieur, le match est déclaré forfait mais pourra être joué.

Exemple 1 : Club A (30 joueurs) contre Club B (20 joueurs)

En fin de match, le club A bénéficiera non pas de 10 joueurs mais de **8 joueurs *6** soit +48 points

Exemple 2 : Club A (18 joueurs) contre Club B (18 joueurs)

En fin de match, aucun club ne bénéficie de points supplémentaires

Exemple 3 : Club A (24 joueurs) contre Club B (21 joueurs)

En fin de match, le club A bénéficiera de $(24-21)*6$ soit +18 points

3.6 La fin de compétition

A la fin de la compétition, le représentant du club local remplit la feuille de match sans oublier le nombre de joueurs ainsi que les scores à chaque partie. Il signera et fera signer par 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.

Lors de l'annonce des résultats le vendredi soir, le nombre de joueurs et les scores devront être communiqués par sms avant le lundi matin 9h00 au 06.17.65.18.20 ou par mail à l'adresse du CDSMR 85 qui nous aide pour ce premier championnat 2019/20 : contact@cdsmr85.com

La feuille de match correctement remplie devra être envoyée par mail à l'adresse du CDSMR 85 contact@cdsmr85.com avant le mardi soir minuit ou par MMS au 06 17 65 18 20

3.7 Les cas particuliers

◆ Pour des problèmes de disponibilité de salle, un club peut demander à inverser les matches. Les clubs s'arrangeront entre eux.

Un joueur doit s'absenter

◆ La raison de l'absence devra être validée auparavant par les deux représentants de club. En cas de litige, le match se poursuivra comme si l'absence était validée. Le club en désaccord posera une réserve sur la feuille de match. La CDSMR tranchera.

En cours de partie, l'équipe se dissocie

- ◆ Le joueur restant peut terminer sa partie en jouant seulement ses deux palets.
- ◆ Un joueur seul ne peut pas commencer une partie.
- ◆ Si le club est en nombre impair, le joueur exempt peut remplacer le joueur qui a abandonné mais ne marquera pas de points comme un joueur exempt à la fin du match.
- ◆ Si une équipe abandonne en cours de partie, l'équipe adverse marque 11-0.

4 Divers

4.1 Report de match

Le club qui demande une modification de date doit faire une demande par écrit auprès de son adversaire au moins trois semaines avant la nouvelle date proposée. Il doit donner son accord au moins quinze jours avant cette même date au président adverse, ce courrier doit être envoyé en double à la CDSP.

Si aucun accord n'est trouvé, la CDSP tranchera.

Aucun report de match ne sera accepté après la dernière journée de championnat

4.2 Le tarif des boissons

Tarifs des boissons des matches :

Bouteille ou canette	1,20 euros
Verre (Vin, cidre, café)	0.70 euros
Verre (Soda, Jus de Fruits)	0.50 euros
Gobelet (Soda, Jus de Fruits)	0.50 euros
Sandwichs	1.50 euros
Sandwichs chauds	2.00 euros

4.3 La rupture de match

Une rupture de match est un empêchement de continuer le match suite à 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 et la CDSP tranchera

4.4 Les sanctions disciplinaires

Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision de la Commission Deux-Sévrienne du Palet, tout joueur ne respectant pas le règlement, le travail des bénévoles du club d'accueil ou toute autre personne présente lors de la journée de championnat concernée se verra sanctionnée d'une disqualification immédiate à la journée en question voire aux autres journées de championnat de palet à venir (dans ce cas de figure, seule la CDSP 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.

Pour tout manquement aux règles techniques, à l'esprit sportif ou aux conditions générales lors des journées de championnat, les sanctions iront de l'avertissement à la radiation selon la gravité des faits reprochés.

NOUVEAUTÉ ! COUPE CDSP 2019-20

Règlement :

La Coupe CDSP est une compétition réservée aux clubs de palet fonte du CDSMR 79, hors CVDP et CRPL.

- La Coupe CDSP se joue en doublette formée indissociable pour tout le tour de coupe (chaque club est libre de former ces doublettes comme il le désire).
- 5 parties par rencontre
- 3 palets par joueur et parties en 13 points
- Il faut utiliser les tirages de coupe informatiques, fournis par la CDSP.
- Horaires, procédure, sanctions, tarifs boisson : identique au championnat CDSP.
-

Système de cette coupe :

- Tirage au sort des 4 clubs (le premier tiré au sort reçoit le deuxième club tiré) pour le premier tour uniquement.

Date du premier tour : 15/11/2019

- Thouars – Saint Pardoux
- Moncoutant – Secondigny

Les deux gagnants disputeront la finale de cette coupe

Les deux perdants disputeront un challenge (sorte de consolante)

Ces deux matchs se joueront au même endroit le 24 ou 25 janvier 2019.

Un club qui aura été désigné auparavant s'occupera d'organiser la finale de cette Compétition (matériel + buvette).

Le comité deux-sévrien s'occupera des tirages.

ARTICLE 1 :

Un responsable de chaque club est désigné pour la table de marque pour tout le match. Ces deux personnes sont les seules autorisées à être derrière la table de marque. Chaque club est tenu de fournir un responsable à chaque match de coupe, celui-ci devra obligatoirement inscrire son nom et signer la feuille de match.

ARTICLE 2 :

Les inscriptions des joueurs sont prises de 20 H à 20 H 35. Au-delà de 60 Km de déplacement, ces horaires sont reculés de 15 min.

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

Dès que le tirage est commencé, aucune inscription ne peut être acceptée.

Le contrôle des licences peut être effectué pendant toute la durée du match jusqu'à la validation des résultats.

ARTICLE 3 :

Chaque club ou entente doit présenter un minimum de **16** joueurs à chaque match. Dans le cas où un club présenterait moins de 16 joueurs, le match doit se jouer.

Le nombre d'équipes minimum pour un match de coupe est fixé à six. Si le nombre est

inférieur le match sera déclaré forfait mais sera joué.

ARTICLE 4 :

De 20 H 35 à 20 H 45, les deux responsables doivent établir les 5 feuilles de parties suivant les tableaux fournis par la **CDSP** Au-delà de 60 Km de déplacement, ces horaires sont reculés de 15 min. Toute anomalie vue sur les feuilles devra être signalé à la **CDSP**

ARTICLE 5 :

Les feuilles de tirage sont “ indiscutables “ quel que soit le mode (par feuille ou informatique).

ARTICLE 6 :

Un match de Coupe CDSP se déroule en **5 parties de 13 points**. En cas d'égalité à la cinquième partie, une sixième partie sera jouée en prenant le tirage de la sixième partie. **Si les deux clubs ne se sont pas départagés à la fin de la sixième partie, le match sera rejoué à une date ultérieure (avant le tour suivant) chez le club s'étant déplacé. »**

ARTICLE 7 :

Les perdants du 1^{er} Tour de Coupe CDSP seront repêchés dans un challenge «Challenge CDSP » Le règlement du Challenge CDSP est identique au règlement de la Coupe CDSP.

ARTICLE 8 :

Pour un bon déroulement des parties, il faut se référer au règlement du palet (CDSMR).

ARTICLE 9:

Le lancer du “maître” doit avoir lieu à 20 H 45.

ARTICLE 10:

Le décompte des points par parties se fait d'après le barème suivant :

Une équipe qui gagne à 13 marque.....	6 points
Une équipe qui perd à 12 ou 11 marque	4 points
Une équipe qui perd à 10 ou 9 marque	3 points
Une équipe qui perd à 8,7 ou 6 marque	2 points
Une équipe qui perd à 5,4 ou 3 marque	1 point
Une équipe qui perd à 2,1 ou 0 point.....	0 point

Les points de pénalités

Les points de pénalités sont des points en fonction de l'écart des joueurs entre les deux clubs. Pour cette Coupe et Challenge CDSP, le nombre de points de pénalités maximum sera de 40 points, afin de ne pas pénaliser les plus petits clubs. En fin de match, le club supérieur en nombre marquera donc en plus **2 points par partie et par équipe d'écart dans la limite de 4 équipes maximum.**

Un club peut se présenter avec moins de 6 équipes. Si le nombre est inférieur, le match est déclaré forfait mais pourra être joué.

Exemple 1 : Club A (15 équipes) contre Club B (10 équipes)

En fin de match, le club A bénéficiera non pas de 5 équipes mais de 4 équipes x 2 points x 5 parties soit +40 points

Exemple 2 : Club A (9 équipes) contre Club B (9 équipes)

En fin de match, aucun club ne bénéficie de points supplémentaires

Exemple 3 : Club A (12 équipes) contre Club B (10 équipes)

En fin de match, le club A bénéficiera de $(12-10) \times 2 \text{ points} \times 5 \text{ parties}$ soit +20 points

ARTICLE 13 :

Le tirage du 1^{er} tour et le reste de la compétition se fait au tirage au sort intégral.

ARTICLE 14 :

Les matchs de coupe ont lieu le vendredi soir sauf accord entre les deux clubs concernés.

ARTICLE 15 :

Départ d'un joueur en cours de partie : 2 cas possibles :

- **Personne d'astreinte ou motif valable (maladie, etc...) :**

=> le joueur restant finit la partie avec ses 3 palets.

=> 2 joueurs de la même doublette s'en vont en même temps : l'autre doublette gagne 13 au score de la doublette absente lors de l'arrêt de la partie.

- **Personne absente sans motif valable (ébriété, fâchée, etc...) :**

=> le joueur restant finit la partie avec ses 3 palets.

=> le joueur absent ne sera pas remplacé pendant les autres parties.

- Si la personne absente revient, elle reprend sa place à la partie suivante.

- Une partie est considérée comme commencée dès le coup de sifflet. Si une équipe n'est pas rendu dans un délai de cinq minutes, l'équipe adverse marquera 13 / 0.

ARTICLE 16 :

En cas de modification de la date ou du lieu prévu d'un match, les deux clubs doivent prévenir la **C.R.P.L.** au moins 15 jours avant la date fixée par la **CDSP** ou au moins 15 jours avant la nouvelle date si celle-ci est prévue avant l'ancienne date. Il est impératif de remplir les feuilles de modification de coupe.

Dans la mesure du possible, il est préférable d'avancer la date du match.

ARTICLE 17 :

Tout match reporté devra avoir lieu dans les 15 jours suivant la date prévue par la **CDSP** dans la limite du possible.

ARTICLE 18 :

En cas d'intempérie (neige, verglas, etc....), le match sera reporté à une date ultérieure.

ARTICLE 20 :

La Coupe sera remise au club vainqueur lors de la finale.

ARTICLE 22 :

Tout litige ou réclamation sera examinée par la **CDSP**

NOTA :

Le règlement pourra subir toutes modifications susceptibles d'en améliorer la compréhension, la clarté et l'application.

Le présent règlement ne fait pas état :

- Des mesures disciplinaires à l'encontre des joueurs perturbateurs.

- Du règlement administratif.

- Des assurances.

- Des problèmes de mutation de joueurs.

Le bureau de la CDSP